

Mulheres e Games: uma revisão do tema

Ivelise Fortim – PUC- SP

Resumo:

Este artigo é uma pequena revisão bibliográfica sobre a questão de gênero nos videogames, tratando do pouco uso dos games por mulheres (tanto crianças como adultas). O artigo procura mostrar as explicações encontradas na literatura sobre o porquê muitas mulheres não gostam de jogar games e também trata de quais são os motivos que levam as mulheres a jogar.

Palavras chave: Mulheres e games; gênero em videogames; design de games para mulheres

Abstract

This essay is a small literature review on the issue of gender in video games, dealing with the little use of games by women (both children and adults). The essay tries to show the explanations found in the literature on why many women do not like to play video games and also deals with what are the reasons that lead women to play.

Keywords: Women and games; gender in video games; design games for women

Autors Contact :

ivelise.fortim@uol.com.br

1. Introdução

Mulheres: Jogam ou não Jogam?

Quando se trata do tema mulheres e games, a primeira pergunta que se faz é se as mulheres são usuárias de games. Neste trabalho, mulheres são entendidas como meninas, adolescentes e adultas. Alguns autores criticam esta classificação, uma vez que diferentes faixas etárias podem ter gostos muito diferentes. Entretanto, para fins desta pequena revisão bibliográfica, usaremos Mulheres como pessoas do sexo feminino. Outro conceito importante aqui é o que se entende por Games. Neste trabalho, o termo compreende os videogames de consoles, game boys, jogos para PCs em suas diferentes plataformas (jogos em CDROM ou disponíveis na internet).

O imaginário popular parece ver os games, assim como os computadores, como atividades masculinas. Segundo Cassel e Jenkins (1999), apesar de meninos e meninas se interessarem por videogames, crianças de ambos os sexos consideram que games são brinquedos de meninos. Agosto (2004) afirma que a maioria dos pesquisadores concorda no fato de que os games são vistos em diversos lugares do mundo como brinquedos masculinos. Games são para homens: essa idéia parece

não apenas ser pertencente ao imaginário: diversas pesquisas mostram o predomínio dos homens no uso dos games. Por exemplo, Krotoski (2004) realizou uma pesquisa com mulheres inglesas de 30- 35 anos e constatou que nesta época, as mulheres eram apenas 27,2 % dos usuários de games.

Segundo pesquisa realizada em 2006 pela The Entertainment Software Association (ESA), apenas 38% dos usuários de games nos EUA eram mulheres. Já na pesquisa realizada em 2008, na mesma associação, é apontado que 40% dos jogadores americanos são mulheres. Dentre estas usuárias, as que têm mais de 18 anos representam uma porção significativa no mercado (33%), ou seja, essas mulheres representam uma porcentagem de usuários maior do que os meninos menores de 18 anos (18%). A pesquisa também mostra que os homens passam mais tempo jogando do que as mulheres. Entre os usuários que jogam com mais frequência, os homens adultos dizem jogar games há 15 anos, enquanto que as mulheres afirmam jogar há 12.

A ESA-Canadá, em pesquisa em 2007 mostra que neste país as mulheres representam 42% dos usuários de games. Mostra também que as mulheres representam 64% dos novos usuários de games.

Aqui no Brasil, não temos pesquisas específicas sobre o uso de games por mulheres. Entretanto, uma pesquisa realizada por Rizzini *et col* (2005), sobre o uso de jovens de equipamentos com telas, feito no Rio de Janeiro, mostra que 86,7 % dos adolescentes do sexo masculino entrevistados possuem videogames em casa, enquanto que 58% das adolescentes do sexo feminino o tem. Nesta mesma pesquisa, é apontado que mesmo tendo acesso ao videogame em casa, os homens fazem mais uso dele (69%) enquanto que apenas 38,7% das moças são as que mais utilizam o videogame dentro de casa.

Ainda segundo a pesquisa, o acesso ao videogame é bastante disseminado, sendo o segundo equipamento mais presente nos lares dos adolescentes entrevistados; é também o segundo mais citado como equipamento usado na maior parte do tempo como forma de lazer (54,9%). Entretanto, a pesquisa mostra que os meninos representam sempre o maior contingente de usuários. *Eles têm mais acesso em casa, citam-no mais frequentemente como equipamento que utilizam a maior parte do tempo, declaram-se usuários mais assíduos na casa de amigos, em outros lugares e mesmo na escola.* (Rizzini *et col*, 2005, p. 45). Ainda segundo os autores, os meninos consideram tanto o videogame quanto os jogos de computador mais divertidos, e mais fáceis que as meninas.

Pylro e Rosseti (2005) fizeram um levantamento sobre preferências lúdicas de universitários na cidade de

Vitória, e encontraram diferenças significativas entre o uso dos jogos eletrônicos com relação a distribuição por sexos, sendo que apenas 10% das mulheres citaram estes jogos como seu entretenimento nas horas de folga. Os dados da pesquisa também mostram que para esta população os jogos eletrônicos foram citados como atividades lúdicas tipicamente masculinas.

Essas e outras pesquisas mostram que os homens são a maioria dos jogadores de videogames. Por outro lado, apesar do público de games não ser majoritariamente feminino, a participação das mulheres no uso de games tem crescido a cada dia. Consalvo *et col.* (2007) por outro lado, acreditam que as mulheres são sim usuárias de videogames, mas que elas jogam menos horas que os homens, concordando com os dados apresentados acima, que mostram que as mulheres jogam há menos anos que os homens. Davis (2002) concluiu em sua pesquisa que os homens continuam sendo a maioria entre os produtores e consumidores de jogos.

Tem sido de grande interesse dos pesquisadores descobrir porque há pouco interesse do público feminino por games. Assim, pretendemos explorar neste artigo, quais são as explicações que a literatura tem dado para este questionamento.

Mas, em se tratando do tema mulheres x games, não seria possível explorar apenas porque as mulheres não jogam – pois existem muitas que o fazem, e com frequência. Assim, também veremos, no caso das mulheres usuárias de games, o que as motiva a jogar. Dentro deste tema, temos as mulheres que são consideradas gamers (e que jogam os mesmo jogos que os homens) e as mulheres que preferem outros tipos de jogos. Sobre isso, exploraremos a literatura concernente as pesquisas que mostram a relação de gênero x preferências por jogos. Veremos também quais são os jogos hoje que são desenvolvidos para ou que interessam mais as mulheres.

Porque muitas mulheres não jogam?

Na literatura há diversos tipos de explicações para a predominância dos homens no uso de games. Entre as explicações mais frequentes, encontramos correntes que fundamentam suas explicações nas diferenças de gênero. Alguns autores vêem a questão da diferença de gênero com base em motivos biológicos, e outros, em motivos psicológicos e/ou sociológicos. Outro tipo de explicação para o pouco uso de games por mulheres está relacionada à forma como os games são construídos, sendo as explicações mais comuns as sobre o design dos games: eles podem não interessar as mulheres por seu conteúdo ou por não permitir uma identificação com as figuras femininas apresentadas nos games.

2. Explicações relativas às diferenças de Gênero

a) Motivos biológicos relacionados às diferenças de Gênero

Alguns autores acreditam que as diferenças biológicas entre homens e mulheres explicam o pouco interesse feminino por jogos digitais. É apontado que as mulheres têm menos coordenação motora, acuidade visual e menos habilidades no joystick que os homens. Brown *et col.*, apud Moita (2007) afirma que há pesquisadores que consideram que as meninas tem menos aptidões viso-espaciais que os meninos. Também são citadas as estratégias de gênero- os homens são mais visuais e as mulheres têm preferências por estratégias verbais e analíticas.

Grainer Ray (2003) parece admitir que as preferências de gênero nos jogos são inatas e imutáveis. São consideradas as características próprias da natureza de cada sexo, fundada na biologia dos corpos. Considerava-se, “*as mulheres como fisicamente frágeis e, por isso, naturalmente delicadas, submissas e afetivas e os homens fortes, e, portanto, dominantes vigorosos e intelectuais*” (Vaitsman apud Pereira e Mourão, 2005)

Entretanto, hoje muitos teóricos concordam que não existem apenas diferenças biológicas que definem homens e mulheres. Muitos pesquisadores trabalham com a idéia de que as diferenças de gênero são construídas socialmente, e acreditam que as diferenças se devem muito mais a fatores sociológicos do que biológicos (Aquila, 2005)

b) Motivos sociais relacionados às diferenças de Gênero

Segundo alguns autores, as diferenças de gênero são construídas socialmente, e, portanto também as preferências por jogos eletrônicos deveriam ser estudadas desta forma.

Hayes (2005) acredita que os significados do que são ser homem e mulher variam de acordo com raça, classe social, cultura e outros fatores. Sendo assim, não seria possível admitir unicamente que motivos biológicos seriam responsáveis pelas preferências com relação a jogos. Portanto, a autora acredita que os jogos digitais seriam reforçados socialmente como brinquedos masculinos, ao invés de como atividades femininas, afastando as mulheres destes artefatos. Agosto (2004) também acredita que há uma percepção social de que a tecnologia está reservada aos homens, reforçando a idéia de que os videogames fazem parte do mundo masculino. Aquila (2006) mostra como resultados de suas pesquisas que os games estão estigmatizados como brinquedos infantis ou masculinos, e muitas mulheres pesquisadas afirmam que não querem ser vistas como masculinizadas.

Bulley (2005) acredita que outro motivo pelo qual as mulheres não se interessam por jogos digitais é que, nos games, tanto homens como mulheres são apresentados de forma estereotipada. As mulheres são vistas como frágeis e dóceis, e os homens vistos como aqueles que gostam de sangue, carnificina, vingança e glória. Para a autora, essas imagens - que são apresentadas pelos games, e que fazem parte de seu merchandising, acabam afastando o público feminino.

Segundo Tanaka (apud Bulley, 2005) outra explicação sociológica para a disparidade entre os gêneros é o fato de que a maioria dos jogos é feita no Japão, país de cultura patriarcal e que tem diferentes percepções sobre a mulher e o feminismo do que se tem no ocidente. Os games assim reproduziriam os papéis masculinos e femininos japoneses (onde o homem é dominante e a mulher subserviente), que são bem diferentes dos papéis de igualdade ocidentais, fazendo com que as mulheres ocidentais não se interessem por jogos deste tipo.

Outra explicação para a baixa frequência feminina seria o fato de que as mulheres não são bem vindas em ambientes públicos de jogos eletrônicos, como Lan Houses. Bulley (2005) acredita que as mulheres são excluídas destes lugares, bem como excluídas dos jogos eletrônicos como um todo.

Moita (2007) concorda com esta idéia, acreditando que os games reforçam estereótipos acerca dos interesses de jovens de ambos os sexos. Uma Lan house, segundo a autora, é um espaço predominantemente masculino, onde as mulheres não são bem recebidas. Para a autora isso poderia ser visto como diferenças na relação de poder entre grupos sociais, sendo que há o grupo dos “estabelecidos” (os homens) e o grupo das “outsiders” (as mulheres), aquelas que vêm de fora e procuram se estabelecer num novo campo. Entretanto, a autora acredita que as meninas não estão confortáveis no espaço de outsiders. Para ela,

...onde quer que sejam jogados os games parecem ser um espaço de relações de poder que são justificadas pelas diferenças entre homens e mulheres atribuindo aqueles habilidades diferenciadas, ao mesmo tempo em que valorizam um grupo, menosprezam o outro, levando este a sua própria desqualificação. (...) Ou seja, os meninos como estabelecidos se auto-intitulam como os que jogam melhor, como os que sabem, defendem aquele espaço como só deles. As meninas são constituídas pelo grupo novo que está entrando naquele espaço que se constitui como ameaça ao poder dos já estabelecidos. (p.5/6)

Para Bulley (2005) também existe a imagem estereotipada de que games são para jovens que não sabem se socializar. A autora ainda cita o fato de que as mães de muitas crianças não jogam videogames, e a ausência da presença materna nesse mundo não faria com que as meninas se aproximassem dos jogos eletrônicos.

Na literatura, também encontramos teóricos que fazem crítica as explicações baseadas nas diferenças de gênero. Uma pessoa não poderia ser definida, em termos de suas preferências quanto aos jogos, apenas pelo fato de ser homem ou mulher, e portanto a explicação para o pouco interesse de mulheres por games seria mais complexa.

c) Críticas as explicações sobre diferenças de gênero

Alguns autores, como Hayes (2005) fazem uma crítica às visões que separam os games apenas em questões de gênero. A autora acredita que os jogadores devem ser estudados levando-se em consideração também seus aspectos pessoais, culturais e sociais. A questão de gênero não poderia ser isolada, pois as mulheres são diferentes entre si, devido a diferentes aspectos. A exemplo, a autora diz que o que interessa a uma adolescente anglo-saxã americana pode ser bastante diferente do que interessa a uma latina adulta.

Consalvo *et col* (2007) também colocam em questão as formas como as pesquisas referentes as diferenças de gênero são realizadas. Para os autores, é um erro tratar mulheres adultas e meninas como se pertencessem ao mesmo grupo. Se nas pesquisas de audiência de televisão, elas estão em grupos separados, porque nas pesquisas de games elas deveriam fazer parte de uma grande massa indiferenciada? Questiona a autora. Os interesses de meninas e mulheres podem ser bastante diferentes, e as pesquisas não têm conseguido descobrir o que realmente pode interessar a ambos os grupos.

Yates e Littleton (apud Consalvo *et col*, 2007) argumentam que seria mais frutífero estudar como diversas jogadoras constroem sua arte e o processo de jogar particular, e verificar como cada uma delas inclui a questão de gênero, ao invés de se procurar uma “mulher” genérica que joga. Fazendo isso, pode-se ter um melhor entendimento das reais diferenças entre mulheres que preferem “jogos considerados para homens” daquelas que preferem “jogos considerados para mulheres”.

Aquila (2006) também critica o fato de que as pesquisas sobre videogames geralmente excluem as mulheres que são gamers, bem como os homens que não gostam de videogames. Essas duas populações levariam a questionar a idéia de que as preferências por games são referentes exclusivamente a questão de gênero. A autora critica as pesquisas que partem do pressuposto de que as mulheres não gostam de games e os homens sim, e diz que é preciso questionar e estudar as diversidades dentro de cada gênero. Portanto, a autora centrou sua pesquisa nas mulheres gamers.

Consalvo *et col* (2007) também fazem a crítica de que a relação da mulher com os games está vinculada a relação que as mulheres estabelecem com a tecnologia e o quanto isto está integrado em suas vidas, e não apenas ao fato de ser mulher. Nesta pesquisa, os autores verificaram que mulheres em que a tecnologia estava integrada ao seu cotidiano, não viam problemas na atividade de jogar games e gostavam de jogos considerados como voltados a homens – como os chamados FSP (First Shooter Person, jogos de tiro em primeira pessoa). Entretanto, para mulheres que tinham pouco ou nenhum contato com tecnologia no geral, não havia interesse por jogos, e eles eram vistos por elas como diversão dos homens e como uma grande perda de tempo. Assim como Aquila, esta é uma das pesquisas que começa a se preocupar com a diversidade das mulheres, e não apenas com a questão do gênero.

Jenkins (1999) acredita que o ideal é que sejam feitos jogos que sejam de gênero “neutro”. *“Nós precisamos desenhar espaços digitais que permitam as garotas a fazer mais do que costurar roupas de bonecas, ver a mãe natureza, ou curar seus amigos feridos, e aos garotos a fazer mais do que batalhas entre hordas de bárbaros.”* (p.290). Tavares (2006) diz que um bom *game design*, na verdade, deveria ser livre de gênero e feito para que ambos os sexos joguem. O autor cita como exemplo os jogos *Myst* e *The Sims*, que por sua característica de ser em primeira pessoa, são apenas como uma casca vazia a ser ocupada pelo jogador.

A seguir, veremos os teóricos que atribuem a predominância masculina nos games a forma como os jogos são construídos, ou seja, o *game design*.

3. Explicações relativas ao conteúdo dos jogos

a) Falta da participação das mulheres no design dos games

As principais explicações da literatura sobre o pouco uso de games para mulheres se concentram na forma como os jogos são construídos. Alguns autores acreditam que a forma como se apresentam não contemplam os interesses das mulheres. Isso se daria pela inadequação do conteúdo, que não refletiria as preferências femininas (haveria menos jogos da forma como as mulheres preferem). Um dos motivos apontados na literatura para isso acontecer seria o fato de existirem poucas designers mulheres - na verdade, haveria uma pouca participação das mulheres na indústria de games como um todo.

De fato, a participação das mulheres na indústria dos games é bem reduzida. Segundo pesquisa realizada pela IGDA (Internacional Games Developers Association), em 2005, as mulheres representam apenas 11,5% dos trabalhadores da indústria dos games, sendo que os homens predominam em todas as áreas relacionadas a criação dos jogos. Por exemplo, na área de criação de roteiros, as mulheres representam 30%, enquanto os homens 70% e quanto ao design, as mulheres representam apenas 10%. Haines (2004), em pesquisa da Media Training North West, mostra que apenas 17% dos trabalhadores da indústria dos games são mulheres.

A literatura parece acreditar que há uma correlação entre a falta de mulheres na indústria e o pouco interesse feminino por games. Segundo Agosto (2004), a maioria dos jogos é desenhada e vendida para homens; ela cita diversas pesquisas que sugerem esse fato, dizendo que a boa parte da indústria dos games não estaria pensando nos interesses das mulheres. A autora diz que há uma desconexão entre a maioria dos games fabricados hoje e os conteúdos preferidos por mulheres e meninas. Para ela, isso se daria porque a maioria dos designers são homens e eles não conseguem “adivinhar” as preferências femininas.

Haines (2004) acredita que os tipos de jogos comercializados hoje são jogos que os próprios designers homens gostam de jogar. Em sendo homens,

eles não sabem o que as mulheres querem de um videogame. A percepção que eles têm quanto a participação da mulher no game é de que bastaria que um personagem feminina fosse adicionada ao jogo, como se isso fizesse que automaticamente as mulheres passassem a se interessar por ele. Por estes motivos, a autora acredita que a pouca participação das mulheres na indústria de games seria um problema no desenvolvimento de jogos que interessem o público feminino. Aquila (2006) concorda que os jogos não seriam direcionados corretamente as mulheres por conta da pouca presença feminina na indústria de games.

Por outro lado, muitos autores levantam a questão da representação das personagens femininas nos games. O argumento é que a forma como as personagens são construídas não possibilitaria uma identificação por parte das jogadoras. É o que veremos a seguir.

b) Papel da mulher - as personagens femininas nos jogos

Na literatura, muitos trabalhos apontam que uma das grandes questões entre mulheres x games é o fato de como as personagens femininas são representadas nos jogos.

No início da história do videogame, as mulheres seriam vistas apenas como vítimas ou como prêmios a serem conquistados. Provenzo (1991) aponta que um dos problemas é que as mulheres não tinham um papel ativo no jogo, e precisariam jogar com os personagens homens. Graner Ray (2003) concorda com esta idéia, e diz que uma das questões com os primeiros personagens femininos seriam sua excessiva fragilidade (a princesa a ser resgatada) ou sua hipersexualização. Aquila (2006) concorda com o fato de que as mulheres não se reconhecem em muitas personagens de videogames, seja por sua passividade, hipersexualização ou infetividade.

Aquila (2007) em sua pesquisa, diz que muitas mulheres reclamam, pois as personagens mulheres muitas vezes são as mais fracas do jogo, o que faria com que as mulheres para poder terminar adequadamente a aventura tivessem que jogar com papéis masculinos.

Muitos autores acreditam que o fato de muitas personagens de games serem hipersexualizadas não atrai as mulheres para jogar, uma vez que elas não se reconhecem nesse papel. Oliveira (2004) aponta para o excesso de erotização das personagens virtuais femininas, fazendo a crítica de que se tratam de imagens femininas virtuais de consumo, sendo que valores como erotismo, sedução e beleza são perpetuados também nos videogames.

A “revolução” entre as personagens de games não dirigidos exclusivamente para mulheres veio da personagem Lara Croft. A personagem mistura características de inteligência, personalidade, com uma sensualidade, o que faz com que tanto homens como mulheres joguem. Assim, esta teria sido a primeira personagem com os quais as mulheres poderiam se identificar.

Cassel e Jenkis (1999) falando sobre Lara Croft, acreditam que apesar da personagem ter sido desenhada para agradar as mulheres, mostrando uma heroína inteligente e forte, as vendas se direcionaram mais aos homens, mostrando a heroína em roupas pequenas ou até mesmo nua.

Para Mendes (2005) ao se elaborar Lara como um modelo a ser seguido, parece que se buscou “erradicar as diferenças entre as mulheres” pela utilidade econômica e política que isso acarreta. Para o autor, entretanto, a tentativa de apagar as diferenças entre homens e mulheres está envolvida diretamente com relações de poder (especialmente aquelas relacionadas ao consumo), por meio de mecanismos culturais, em comunidades específicas, com estratégias, de uma forma ou de outra, articuladas. Assim, para o autor a personagem teria sido criada para atender diferentes mercados, e não apenas para que possibilitasse as mulheres se identificarem com ela.

Seguindo nesta linha, Grimes (2004), acredita que as personagens são vistas como os homens querem que as mulheres sejam, e não como as mulheres querem se ver. Em sua análise sobre três personagens mulheres protagonistas de videogames, a autora diz que na maior parte deles o jogo é feito para a escopofilia masculina, ao invés de propiciar uma identificação feminina (especialmente se jogados em modo de terceira pessoa). A autora ainda aponta que as personagens são vistas como atrativas para o sexo masculino: são caucasianas, tem formas curvilíneas, e as roupas deixam o corpo a mostra, em conformidade com os ideais de beleza do mundo ocidental. A autora ainda diz que as heroínas costumam estar engajadas em combates armados e que assumem atividades convencionadas como masculinas (violência e agressão). Diz ainda que as protagonistas femininas devem conciliar os ideais de beleza tradicionais com os novos papéis de gênero, sendo que as personagens são um mix de atratividade e comportamentos masculinos. Entretanto, a autora discorda do fato de que as personagens sejam sexualizadas; elas podem contribuir para os ideais de beleza do ocidente, mas não são necessariamente vistas como objetos sexuais. A autora acredita que nas pesquisas anteriores há uma confusão entre os termos “beleza” e “sexualização”.

Com a evolução dos videogames, entretanto, as personagens mulheres podem desempenhar papéis diferentes nos jogos eletrônicos. Popescu (2004) em seu estudo sobre as personagens femininas nos games, divide o papel da mulher nos jogos nas seguintes categorias. Podem haver jogos onde : 1) não existe nenhum personagem feminino, 2) as mulheres são retratadas como objetos sexuais ou prêmios - baseado na aparência física como roupas provocantes ou a forma do corpo 3) Mulheres como vítimas- baseado nas mulheres que são seqüestradas ou agredidas como parte do enredo) 4) Mulheres como heroínas do jogo – baseado nas mulheres que são o personagem principal ou o centro do jogo 5) Mulheres em papéis “femininos” – baseados na aparência, vestindo roupas cor de rosa ou em papéis de suporte ao homem. O autor usa nomes estereotipados para classificar as

personagens (nome que provem de outras mídias, como TV e cinema. Ele chama de personagens “Barbie”, aquelas que aparecem como mera decoração, como prêmios e que são hipersexualizadas. O autor classifica outras personagens como “mágicas” – as personagens mulheres estariam associadas a magia, em especial nos jogos de RPG. Outra classificação do autor seriam os personagens “Lucy”, ou os personagens que estão relacionados as funções de boa esposa. Essa classificação também incluiria os God Games, e os jogos simuladores. Outra classificação seriam as personagens “Xena”, que representariam as mulheres guerreiras e as que praticam combates corporais. Ele faz uma exceção a personagem Lara Croft, que seria uma mistura de várias categorias, sendo que Lara representaria o protótipo de uma mulher rica, bonita e corajosa.

Mesmo com esta diversidade de papéis que as personagens representam nos games, nem todas as mulheres se identificariam com as personagens, a ponto de levá-las a jogar mais. Por outro lado, existe uma minoria de mulheres que não se importa em absoluto com a representação da mulher nos games, e nem com temas levantados anteriormente aqui, como o desgosto pela violência. São o que muitos chamam de mulheres “gamers”, ou usuárias “hardcore”.

4. Mulheres que jogam: Jogam o que e porque?

Até este ponto, vimos quais foram as explicações dadas ao fato das mulheres não jogarem ou de não se interessarem por games. A partir daqui, veremos, entre as mulheres que são usuárias de games -, ou seja, as mulheres que jogam- quais são seus interesses e quais são as explicações dadas as motivações que as mulheres tem para jogar. Em primeiro lugar, veremos que existem mulheres que sim, jogam os games apontados como masculinos. Depois, veremos as preferências femininas em jogos eletrônicos apontadas por vários autores.

a) Mulheres gamers

Existem mulheres (que são uma pequena minoria) que jogam os mesmos jogos apontados como “masculinos”- jogos violentos como os de first shooter person (FSP, tiro em primeira pessoa). Segundo Cassell & Jenkins, (1999), as mulheres também podem encontrar prazer em jogos voltados aos homens. Existem mulheres que são jogadoras freqüentes dos jogos mais estereotipadamente vistos como masculinos, gostando de luta, de competição e sangue, tanto quanto os homens. Essas mulheres costumam ser chamadas de “mulheres gamers”, “nerds” ou “geeks”. Segundo Moita (2007) também são consideradas como mulheres masculinizadas ou “lésbicas”. Para autora, estas moças que jogam jogos violentos seriam as “outsiders” que tentam conquistar seu espaço num mundo predominantemente masculino, em oposição aos

homens, os já “estabelecidos” no campo dos jogos FSP.

Segundo pesquisa de Consalvo *et col* (2004) as mulheres que se interessam mais por informática e tecnologia (que ela considera como usuárias “hard”) se interessam mais por jogos tipo First shooter do que as que tem a tecnologia menos integrada em sua vida. Ela cita também que as usuárias “médias” preferem RPGs, god games, e puzzles, ao passo que existem mulheres que simplesmente não jogam pois consideram isso como uma atividade masculina.

Com relação ao jogo Counter Strike, (um dos mais famosos First shooters da atualidade) que congrega clãs para a realização de torneios, vemos a formação, ainda tímida, de clãs compostos apenas por mulheres, o que atesta o interesse de algumas garotas pelos jogos. Por exemplo, aqui no Brasil existem os clãs de Counter Strike femininos Suk. Girls, CLT (Calcinhas também matam), e g3xIFlowers. A divulgação dada aos clãs femininos de Counter Strike é pequena e por isso é provável que existam muito mais clãs que apenas os 3 citados.

Aquila (2007) concorda que esta não é uma minoria desprezível e que deveria ser mais estudada, pois mostra que mulheres também podem se interessar pelo tema da violência e das batalhas, assim como os homens. Como veremos abaixo, a violência geralmente é apontada como um fator que desmotiva as mulheres a jogar.

b) Mulheres que jogam: as preferências femininas com relação a jogos eletrônicos

Não é recente a percepção de que determinados temas não interessam as mulheres em termos de games. A primeira tentativa de fazer jogos que agradassem as garotas foi com o personagem Pacman, em 1980. Seu criador, Toru Iwatani, disse que pensou, entre outros motivos, que as mulheres e crianças se interessavam muito por comer, e portanto criou um personagem cujo objetivo fosse comer durante o trajeto. Não se sabe se este foi o motivo do sucesso do jogo, entretanto, o fato é que este foi o primeiro jogo a interessar mulheres. (A era do Videogame, 2007)

De forma geral, a literatura aponta alguns pontos de convergência quanto as preferências de meninas e mulheres. Não é o propósito aqui esgotar todas as preferências que já foram levantadas como femininas, mas sim dar um pequeno panorama do que costuma ser considerado como preferências das mulheres, bem como suas possíveis críticas.

Um deles se trata da preferência feminina pela **cooperação e não pela competição**. (Graner Ray, 2003; Agosto, 2004; Subrahmanyam e Greenfield 1999). Jenson e de Castell (2008), entretanto, realizaram uma pesquisa com 100 jovens e criticam as visões que dizem que as mulheres preferem jogos cooperativos do que competitivos. Sempre há competição em algum nível, mesmo que seja com o computador e muitas garotas gostam disso. Entretanto, as autoras apontam que a competição entre as mulheres

é diferente (benevolente, segundo os pesquisadores), mas mesmo assim é uma competição.

O segundo ponto seria a preferência por jogos onde existe **interação social**. Jones (2004), assim como vários pesquisadores (Subrahmanyam e Greenfield, 1999), acredita que as mulheres têm preferências por jogos onde possa haver interação social. Aquila (2007) também diz que as garotas preferem jogos onde não há um objetivo definido, mas sim que envolvam uma rede social, como Everquest, por exemplo. Krotoski (2004) concorda que as mulheres preferem jogos onde haja interação social e seja possível conversar com outras pessoas, como os MMORPGs. Esse dado é corroborado por pesquisa da ESA (2008), que aponta que as mulheres representam 47% dos jogadores de RPGs on line.

Terceiro, jogos onde seja possível **construir coisas, ao invés de destruir**. Bulley (2005) acredita que as garotas estão mais interessadas em criar coisas do que as destruir quando jogam videogames. Tapscott (1999) concorda, dizendo que as meninas e moças preferem construir cidades e comunidades, em jogos como The Sims ou SIM City (que simulam o dia cotidiano, a manutenção de uma família, ou a administração de uma grande metrópole). Segundo Krotoski (2004), as mulheres adultas têm preferências por jogos onde se possa “criar” algum ser- podem ser pessoas ou animais, o que estende a noção de construir não apenas coisas mas também para de nutrir e criar seres. Subrahmanyam e Greenfield (1999) também concordam com esta idéia.

Quarto, **ausência de violência**. Graner Ray (2003), Agosto, (2004) e Kafai (1999) dizem que as mulheres não se interessam por jogos violentos. Subrahmanyam e Greenfield (1999) concordam, dizendo que a violência é um dos maiores motivos que afastam as garotas dos videogames, porque a violência não faria parte das brincadeiras tradicionais femininas, como fazem parte do mundo dos garotos. Áquila (2007) por outro lado, questiona como é possível entender, sob essa perspectiva, o público feminino que gosta de jogos competitivos, violentos e destrutivos. A autora concorda que as moças que jogam esse tipo de game são uma minoria, mas exatamente por isso o estudo de mulheres consideradas “gamers” seria necessário.

Quinto, **jogos centrados em histórias**. Graner Ray (2003) acredita que as mulheres preferem games com histórias e estruturas narrativas ricas. Agosto (2004) acredita que o público feminino prefere jogos onde há o conflito entre o bem e o mal e jogos centrados na história e no desenvolvimento dos personagens. Krotoski (2004) também acredita que as mulheres preferem histórias e narrativas.

Sexto, jogos focados nos **relacionamentos interpessoais**. É apontado por alguns autores (Agosto, 2004; Subrahmanyam e Greenfield, 1999) que as mulheres preferem enredos que estejam focados nos relacionamentos familiares, romances e dramas amorosos. Os autores também dizem que este seria o motivo da preferência por jogos como The Sims.

Sétimo, preferências **por jogos de raciocínio**. Segundo Krotoski (2004) o público feminino prefere jogos em

que se possa desafiar o raciocínio. Brunner, Bennett e Honey (1999) acreditam que as mulheres preferem jogos do tipo “puzzle” (onde tem que se “encaixar as peças um quebra cabeça”, para resolver o enredo). As autoras também acreditam que há uma preferência por jogos de mistérios onde se deve descobrir algo.

Oitavo, preferências por **jogos casuais**. A maioria dos jogos casuais são jogos de raciocínio, e sendo assim poderia haver uma correlação entre o interesse feminino por jogos de raciocínio e os jogos casuais. Segundo a Casual Games Association, em pesquisa realizada em 2007 as mulheres representam 51% da população que se utiliza estes tipos de jogos gratuitos, e representam 74% das mulheres que pagam para jogar. Segundo pesquisa da RealGames, de 2008, 81% dos jogadores de casual games são mulheres.

Nono, as mulheres teriam preferência por tipos de jogos onde **não é requerida muita habilidade com o joystick**, que seja de fácil assimilação e aprendizado rápido. Áquila (2007) constatou que as mulheres preferem jogos onde não se gaste muito tempo para entender como se controla o joystick. Muitos atribuem a isso o sucesso do console Nintendo Wii entre as mulheres. Este é um console que permite as pessoas interagirem com a interface com seu próprio corpo e um pequeno joystick com poucos botões. Segundo uma pesquisa realizada pela Nintendo, 51% dos usuários de Nintendo Wii são mulheres. (UOL Jogos, 2008)

Diversos outros motivos são apontados: a preferência por jogos que representem locais reais ou situações já conhecidas (Kafai, 1999; Subrahmanyam e Greenfield, 1999; Agosto, 2004). Para Brunner, Bennett e Honey (1999) as mulheres preferem jogos onde a persuasão é mais utilizada que a conquista, e onde há senso de humor e aventuras.

Considerações finais

Este artigo procurou mostrar as pesquisas que foram ou estão sendo desenvolvidas na área que compreende o uso/ não uso de videogames por meninas, moças e mulheres, procurando levantar mais questionamentos do que respostas prontas. Esta pequena revisão bibliográfica mostra o potencial desta área que vem crescendo na mesma proporção que o uso de games pelo público feminino. Entretanto, vemos que a literatura brasileira ainda carece de estudos sobre o tema. Por exemplo, ainda dispomos de poucas pesquisas sobre o uso dos videogames por mulheres brasileiras, bem como de suas preferências por jogos eletrônicos.

Enfim, apesar de alguns itens serem discutidos de maneira especulativa, espero que este trabalho possa fornecer subsídios para uma maior compreensão das diferenças encontradas entre homens e mulheres no uso de jogos e preferência por seus temas, examinadas sob uma perspectiva que alia diversos aspectos.

A pergunta que fica é a apontada por Jenkins (1999): será que deveremos/ precisamos separar jogos computadorizados por gêneros, e produzir jogos para homens e jogos para mulheres? Ou deveríamos investir

e pesquisar sobre jogos livres de gênero? Sem dúvida, como é feita a aproximação entre mulheres x games ainda necessita muita pesquisa.

Agradecimentos

Gostaria de agradecer ao aluno Eduardo Nakamura, do curso de superior de Tecnologia em Jogos Digitais, da PUC- SP, pela ajuda no levantamento bibliográfico.

Referências Bibliográficas

A ERA DO VIDEOGAME. (2007) Documentário exibido na Discovery Channel

AGOSTO, (2004) D. E. *Girls And Gaming: A Summary Of The Research With Implications For Practice*, Disponível em: girlstech.douglass.rutgers.edu/PDF/GirlsAndGaming.pdf Acessado em 08/07/2008

AQUILA, M. S. H. (2006). *Videoplay pathways for females: developing theory*. Thesis from Graduate School of Cornell University. Disponível em : <http://www.gamecareerguide.com/thesis/aquila.pdf> Acessado em 08/07/2008

BULLEY A. L. (2005) *Female Exclusion from Videogames*. Ithaca College. Disponível em www.ithaca.edu/faculty/kgregson/bulley_lit_review_sample.doc+FEMALE+EXCLUSION+FROM+VIDEOGAMES Acessado em 08/07/2008

BRUNNER, BENNETT E HONEY (1999) Girl games and technological desire. In J.Cassell & H. Jenkins (Eds.), *From Barbie to Mortal Kombat*. Boston: The MIT Press.

CASELL, J., & JENKINS, H. (1999). *Chess for girls? Feminism and computer games*. In J.Cassell & H. Jenkins (Eds.), *From Barbie to Mortal Kombat*. Boston: The MIT Press.

CONSALVO., M.; ROYSE, P. ; LEE, J. BAASANJAV. U. & HOPSON, M.. (2007) *Women and Games: Technologies of the Gendered Self*. Media & Society, Vol. 9, No. 4, 555-576 SAGE Publications. Disponível em: <http://oak.cats.ohiou.edu/~jl226302/sample.pdf> Acessado em 08/07/2008

CASUAL GAMES MARKET REPORT (2007). Disponível em : http://www.casualconnect.org/newscontent/11-2007/CasualGamesMarketReport2007_Summary.pdf

CASUAL GAMES SURVEY RESULTS (2008) Disponível em: <http://realgames.real.com/news/item.php?newsid=13> Acessado em 10/7/2008

DAVIS, J. (2002) *Male Dominance of Videogame Production and Consumption: Understanding the Social and Cultural Processes*. Disponível em: http://www.gamasutra.com/education/theses/20020708/davies_01.shtml

ESA- ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION- 2007- *Essential Facts About The Computer And Video Game*

Industry. Disponível em:
http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2007.pdf Acessado em 08/07/2008

ESA- ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION- 2008- *Essential Facts About The Computer And Video Game Industry*. Disponível em
http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2008.pdf:
 Acessado em 08/07/2008

ESA –ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION OF CANADÁ - 2007- *Essential Facts About The Computer And Video Game Industry*. Disponível em :
http://www.theesa.ca/pdf/esa_e.pdf Acessado em 08/07/2008

GRANER-RAY, S. (2003). *Gender-Inclusive Game Design*. Hingham, MA: Charles River Media.

GRIMES, S. M. (2004) “You Shoot Like A Girl!”: *The Female Protagonist in Action-Adventure Video Games*. .”, Paper apresentado na Level Up!: Digital Games Research Association (DiGRA) International Conference, Utrecht, The Netherlands, Disponível em
<http://www.gamesconference.org/digra2003/2003/index.php?Abstracts/Grimes> Acessado em 08/07/2008

HAINES, L. (2004) *Why are there so few women in games? Research for Media Training North West..* Disponível em:
http://www.igda.org/women/MTNW_Women-in-Games_Sep04.pdf Acessado em 08/07/2008

HAYES, E. (2005) *Women And Video Gaming: Gendered Identities At Play*. University of Wisconsin-Madison . Games, Learning, & Society Conference Madison, WI .

IGDA *Game Developer Demographics: An Exploration of Workforce Diversity* (2005) . Outubro Disponível em:
http://www.igda.org/diversity/IGDA_DeveloperDemographics_Oct05.pdf

JENSON, J. E DE CASTELL, S. (2008) *Theorizing gender and digital gameplay: Oversights, accidents and surprises*. Eludamos. Journal for Computer Game Culture. 2 (1), p.15-25

JONES, G. (2004) *Brincando de matar monstros: por que as crianças precisam de fantasia, videogames e violência de faz de conta*. São Paulo: Conrad

KAFAI, Y. (1999) Video game designs by girls and boys: variability and consistency of gender differences In J.Cassell & H. Jenkins (Eds.), *From Barbie to Mortal Kombat* . Boston: The MIT Press.

KROTOSKI, A. (2004). *Chicks and Joysticks- an exploration of woman and gaming* . ELSPA (The Entertainment & Leisure Software Publishers Association). Disponível em
http://www.elspa.com/assets/files/c/chicksandjoysticksanexplorationofwomenandgaming_176.pdf Acessado em 08/07/2008

MENDES, C. (2005) *Quem pode resistir a Lara Croft? Você?*. In: XXVIII Reunião Anual da ANPED, Caxambu. 40

anos de Pós-Graduação em educação no Brasil. Rio de Janeiro : Anais da ANPED.

MOITA, F. (2007) .*Game on: Jogos Eletrônicos na escola e na vida da geração @*. Campinas, SP: Alinea Editora

MOITA, F. (2007) *Relações de gênero nos games: os estabelecidos e os outsiders*. Anais do X Simpósio Internacional Processo Civilizador.

MOURÃO, S.A.M. E PEREIRA, L. (2005). *Identificações de gênero: jogando e brincando em universos divididos* Motriz, Rio Claro, v.11 n.3, p.205-210, set./dez.

OLIVEIRA, E. Z. (2004) *O feminino e as novas tecnologias de comunicação e informação*. Sociedade Brasileira De Estudos Interdisciplinares Da Comunicação Universidade Do Estado Do Rio De Janeiro. X Simpósio de Pesquisa em Comunicação da Região Sudeste – SIPEC Rio de Janeiro,

PYLRO, S.C. e ROSSETTI, C. B.. (2005) Atividades lúdicas, gênero e vida adulta. *PsicoUSF*, jun., vol.10, no.1, p.77-86.

PROVENZO, E. F. (1991). *Video kids: Making sense of Nintendo*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

POPESCU, G. (2004). *Women in videogames. From Barbie to Xena..* Disponível em:
http://www.genderomania.ro/book_gender_post/part4/George_Popescu.pdf Acessado em 10/7/2008

RIZZINI, I. PEREIRA, L., ZAMORA, M. H., COELHO, A. F., WINOGRAD, B; E CARVALHO, M. *Adolescentes brasileiros, mídia e novas tecnologias*. (2005) ALCEU - v.6 - n.11 - p. 41 a 63 - jul./dez. Centro Internacional de Estudos e Pesquisas sobre a Infância, da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio).

SUBRAHMANYAM E GREENFIELD (1999) Computer games for girls: what makes them play? In J.Cassell & H. Jenkins (Eds.), *From Barbie to Mortal Kombat* . Boston: The MIT Press.

SUK. GIRLS
<http://www.cyberlan.com.br/ladies/team/default.asp>

TAPSCOTT, D. (1999) .*Geração Digital: A crescente e Irreversível Ascensão da Geração Net*. São Paulo: Makron Books,

TAVARES, R. (2006). *Introdução ao Game Design através da modificação de Unreal 2004*. Anais da SBGames

UOL JOGOS *Mulheres são maioria no DS e Wii, diz Nintendo*. 12/10/2007 Disponível em:
<http://jogos.uol.com.br/ultnot/multi/2007/10/12/ult530u5454.jhtm> Acessado em 10/7/2008