

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
DEPARTAMENTO DE RELAÇÕES PÚBLICAS, PROPAGANDA E TURISMO

ILZA ALVES DO NASCIMENTO

Videogame é coisa de menino? Como os estereótipos contribuem para aumentar a
disparidade de gênero entre jogadores de videogame

São Paulo

2020

ILZA ALVES DO NASCIMENTO

Videogame é coisa de menino? Como os estereótipos contribuem para aumentar a
disparidade de gênero entre jogadores de videogame

Trabalho de Conclusão do Curso apresentado ao
Departamento de Relações Públicas, Propaganda e
Turismo da Escola de Comunicações e Artes da
Universidade de São Paulo como requisito para obtenção
do título de bacharel em Comunicação Social –
Habilitação em Publicidade e Propaganda.

Orientador: Prof. Dr. Leandro Leonardo Batista

São Paulo

2020

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo
Dados inseridos pelo(a) autor(a)

Nascimento, Ilza Alves do

"Videogame é coisa de menino?": como os estereótipos contribuem para aumentar a disparidade de gênero entre jogadores de videogame / Ilza Alves do Nascimento ; orientador, Leandro Leonardo Batista. -- São Paulo, 2020. 112 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Departamento de Comunicações e Artes/Escola de Comunicações e Artes / Universidade de São Paulo.

Bibliografia

Versão corrigida

1. Videogame e os papéis de gênero I. Batista, Leandro Leonardo II. Título.

CDD 21.ed. - 659.1

Elaborado por Alessandra Vieira Canholi Maldonado - CRB-8/6194

ILZA ALVES DO NASCIMENTO

Videogame é coisa de menino? Como os estereótipos contribuem para aumentar a
disparidade de gênero entre jogadores de videogame

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para
obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social com habilitação
em Publicidade e Propaganda ao Departamento de Relações Públicas,
Propaganda e Turismo da Escola de Comunicações e Artes da
Universidade de São Paulo.

Aprovado em: ____/____/____

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Leandro Leonardo Batista
Orientador

Prof. Ms. Vinicius Alves Serralheiro
Avaliador

Prof.(a) Dr.(a) Cláudia Lago
Avaliadora

Este trabalho é dedicado às mulheres.

AGRADECIMENTOS

À minha família que esteve ao meu lado e me apoiou de inúmeras maneiras na caminhada para realizar o sonho de estudar na USP. Ao Professor Dr. Leandro Leonardo Batista, por ter me orientado tão bem durante o processo de concepção deste trabalho e por ser um dos melhores professores da ECA. Ao Vinícius Alves pela sua paciência e disponibilidade em me ajudar com a parte estatística deste trabalho.

Aos meus queridos amigos e colegas que tenho o prazer de conhecer e que foram imprescindíveis para alegrar os meus dias na faculdade. Às minhas amigas que compartilharam comigo momentos de muita fraternidade durante o período que moramos juntas em uma “república”.

A todos os professores, funcionários e estudantes da Universidade de São Paulo que tive contato e que me ensinaram e ajudaram a evoluir não apenas como estudante e profissional, mas também em diversos aspectos de consciência social.

(...) o homem é definido como ser humano e a mulher como fêmea: todas as vezes que ela se conduz como ser humano, afirma-se que ela imita o macho. (BEAUVOUR, 1949)

RESUMO

O videogame é uma das formas de entretenimento mais populares da atualidade e possui jogadores de todos os níveis em vários lugares do mundo. Porém, por muito tempo a mídia disseminou estereótipos de gênero em suas propagandas sobre dispositivos e jogos de videogame que afetaram negativamente a experiência das mulheres com esta ferramenta e favoreceu a dos homens. Esses e outros fatores, como a sexualização de personagens femininas em jogos, aumentaram a disparidade de gênero entre jogadores de videogame. Desta forma, ganhos cognitivos atrelados a esta tarefa são encontrados mais em homens do que em mulheres. Neste trabalho analisaremos como os papéis de gênero impostos pela sociedade prejudicam a relação das mulheres com o videogame e como isso as coloca em desvantagem em relação aos homens em aspectos sociais, cognitivos e profissionais.

Palavras-chave: Videogame. Cérebro. Estereótipo. Disparidade de Gênero.

ABSTRACT

The videogame is one of the most popular forms of entertainment today and has players of all levels from around the world. However, for a long time the media disseminated gender stereotypes in its advertisements about videogames that negatively affected the experience of women with this tool and favored that of men. These and other factors, such as the sexualization of female characters in games, have widened the gender gap between video game players. Thus, cognitive gains linked to this task are found more in men than in women. In this paper, we analyze how gender roles imposed by society damage the relationship of women with videogame and, as a result, puts them at a disadvantage compared to men in social, cognitive and professional aspects.

Keywords: Videogame. Brain. Stereotype. Gender Disparity.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Ilustração de Jen Christiansen.....	17
Figura 2 – Gráfico da distribuição de jogadores de videogame dos EUA	20
Figura 3 – Perfil do Gamer Brasileiro	21
Figura 4 – Estatísticas de gênero de jogo	22
Figura 5 – Publicidade de site.....	27
Figura 6 – Frame 1:14 de Naked Challenge #6.....	28
Figura 7 – Capa 1 do jogo Tomb Raider	45
Figura 8 – Capa 2 do jogo Tomb Raider	46

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	15
2	PESQUISA TEÓRICA.....	15
2.1	RELAÇÃO ENTRE O VIDEOGAME E O CÉREBRO.....	15
2.1.1	Ganhos cerebrais obtidos por meio de jogos de videogame.....	16
2.1.2	Benefícios cognitivos dos jogos de videogame do gênero de ação	17
2.1.3	Alterações morfológicas cerebrais observadas em jogadores de videogame assíduos	18
2.2	RELAÇÃO ENTRE O VIDEOGAME E OS PAPEIS DE GÊNERO	20
2.2.1	Dados quantitativos sobre jogadores de videogame	20
2.2.2	Relação do público feminino com o jogo League of Legends	23
2.2.3	Estereótipo do jogador de videogame	26
2.2.4	Teoria do papel social e do efeito do estereótipo.....	30
2.2.5	Relação das garotas com o videogame e suas opiniões sobre papéis de gênero.....	32
2.3	INFLUÊNCIAS POSITIVAS DO VIDEOGAME EM ÁREAS DO CONHECIMENTO	34
2.3.1	Relação entre o videogame e a matemática.....	34
2.3.2	Relação entre o videogame e a habilidade de rotacionar objetos.....	35
2.4	REPRESENTATIVIDADE FEMININA NA CIÊNCIA, TECNOLOGIA, ENGENHARIA E MATEMÁTICA	36
3	PESQUISA EMPÍRICA.....	38
3.1	PROBLEMA DE PESQUISA	38
3.2	AGRUPAMENTO DE HIPÓTESES	39
3.2.1	Acesso, posse e uso do videogame.....	39
3.2.2	Difusão do estereótipo do jogador de videogame	40
3.2.3	Consequências da disparidade de gênero no videogame	40
3.3	MÉTODOS DE PESQUISA	41

3.3.1	Metodologia, materiais e amostra	41
3.3.2	Questionário e plano de análise	42
3.4	ANÁLISE DOS RESULTADOS	42
3.4.1	Testes estatísticos e codificação de dados	43
3.4.1.1	<i>Seção 1: acesso, posse e uso de dispositivos para jogar videogame</i>	<i>43</i>
3.4.1.2	<i>Seção 2: difusão do estereótipo do jogador de videogame</i>	<i>45</i>
3.4.1.3	<i>Seção 3: consequências da disparidade de gênero no videogame</i>	<i>48</i>
3.5	DISCUSSÃO	52
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	55
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	58
	ANEXO A – Questionário.....	62
	ANEXO B – Tabela 1: Associação entre gênero e acesso ao videogame	84
	ANEXO C – Tabela 2: Associação entre gênero e posse de videogame na infância	86
	ANEXO D – Tabela 3: Associação entre gênero e posse de videogame na adolescência	88
	ANEXO E – Tabela 4: Associação entre gênero e posse de videogame atualmente	91
	ANEXO F – Tabela 5: Associação entre gênero e uso de videogame	95
	ANEXO G – Tabela 6: Associação entre gênero e acesso às lan houses.....	96
	ANEXO H – Tabela 7: Associação entre gênero e acesso limitado às lan houses	96
	ANEXO I – Tabela 8: Efeito do gênero na preferência entre capas de jogos de videogame	97
	ANEXO J – Tabela 9: Associação entre gênero e elementos satisfatórios	97
	ANEXO K – Tabela 10: Associação entre gênero e elementos insatisfatórios	99
	ANEXO L – Tabela 11: Efeitos do gênero em aspectos referentes as capas do jogo	100

ANEXO M – Tabela 12: Associação entre gênero e preferência entre capas de jogos	101
ANEXO N – Tabela 13: Efeito do gênero na reprodução de estereótipos....	102
ANEXO O – Tabela 14: Efeito do gênero na reprodução de estereótipos no ambiente familiar	102
ANEXO P – Tabela 15: Associação entre gênero e subgêneros de jogos de videogame	104
ANEXO Q – Tabela 16: Multiplicidade de respostas.....	110
ANEXO R – Tabela 17: Associação entre gênero e subgêneros de jogos de videogame favoritos	110
ANEXO S – Tabela 18: Associação entre gênero e se considerar “gamer” .	111
ANEXO T – Tabela 19: Manipulação de gênero em jogos online.....	112
ANEXO U – Tabela 20: Efeitos do gênero em aspectos referentes as capas do jogo.....	113
ANEXO V – Tabela 21: Motivos da manipulação de gênero em jogos online	114

1 INTRODUÇÃO

O videogame é uma forma de entretenimento que está presente na sociedade desde os anos 1970 e desde o momento em que surgiu, não parou de evoluir graças aos avanços tecnológicos. A mídia teve papel fundamental para estimular a sociedade a adquirir dispositivos que disponibilizavam uma variedade de opções de jogos para as pessoas se divertirem em seu tempo livre. Porém, infelizmente essa propaganda disseminou estereótipos de gênero sobre tecnologia, pregando que a tecnologia e o videogame eram um “território masculino”. Além disso, foram surgindo cada vez mais jogos com personagens masculinos, comprometendo a representatividade feminina, por outro lado, quando surgiam personagens femininas, elas eram muito sexualizadas, feitas para agradar ao público masculino em detrimento do feminino.

Esses e outros fatores foram contribuindo para a disparidade de gênero no universo do videogame, prejudicando a experiência das mulheres e favorecendo a dos homens neste quesito. As consequências deste fenômeno são inúmeras e se manifestam através de aspectos sociais, cognitivos e profissionais que serão discutidos no decorrer deste trabalho. Portanto, para nos aprofundarmos neste assunto, vamos desenvolver um embasamento teórico a respeito dos benefícios do hábito de jogar videogame e sobre a disparidade de gênero encontrada neste recorte, além de abordar os diferentes aspectos que as mulheres são prejudicadas devido a esse problema. Em seguida, aplicaremos uma pesquisa de campo para fornecer dados empíricos que fomentem ainda mais a discussão sobre a problemática em questão.

2 PESQUISA TEÓRICA

Antes de mais nada, precisamos entender como o hábito de jogar videogame afeta à vida das pessoas em termos sociais, cognitivos e profissionais. À primeira vista, parece se tratar de uma associação bastante sutil, mas veremos no decorrer deste trabalho, que na verdade é um fenômeno que vem despertando a atenção de vários especialistas.

2.1 RELAÇÃO ENTRE O VIDEOGAME E O CÉREBRO

A primeira associação que investigaremos neste estudo é sobre os diferentes benefícios cerebrais obtidos por meio do hábito de jogar determinados gêneros de jogos de videogame.

2.1.1 Ganhos cerebrais obtidos por meio de jogos de videogame

Vários estudos de neurociência ao redor do mundo têm procurado investigar e desvendar os efeitos cerebrais derivados da prática constante de jogar videogames em pessoas de todas as idades. Estes estudos compartilham entre si a prerrogativa de que esses jogos estimulam diferentes áreas do cérebro e consequentemente afetam aspectos cognitivos e comportamentais dos jogadores (BAVELIER et al, 2011).

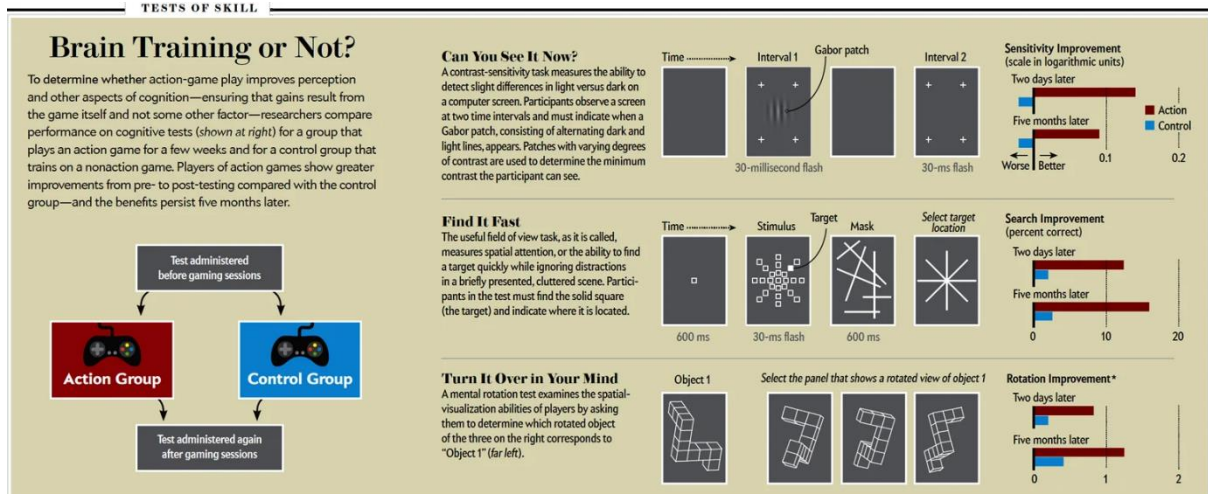
Dessa forma, alguns pesquisadores descobriram que diferentes processos de cognição (percepção, atenção, associação, memória, raciocínio etc.) e aspectos comportamentais sofrem influências positivas causadas ao jogar videogames de diferentes gêneros. Ou seja, os benefícios potenciais que podem ser alcançados com o jogo de videogame são correlacionados aos requisitos específicos da tarefa, das demandas e dos valores cognitivos e sociais representados pelo jogo em questão, desta forma, ele exercita partes do seu cérebro (ética ou estratégia) que são cobradas em determinadas tarefas (BAVELIER et al, 2011).

Para mostrar uma relação de causa e efeito a respeito disso, cientistas (BAVELIER e SHAWN, 2016) fizeram uma pesquisa com um grupo de indivíduos que raramente jogava videogames. Primeiro, esses indivíduos foram submetidos a três pré-testes psicológicos para mensurar as suas habilidades cognitivas. Depois o grupo foi dividido aleatoriamente em dois. Um grupo ficou responsável por jogar um jogo de ação, enquanto o outro grupo teve que jogar um jogo social ou outro sem ação. Eles tinham que jogar cerca de uma hora por dia, cinco dias por semana, durante um período de várias semanas. Alguns dias após esse treinamento prolongado, os participantes foram submetidos novamente aos testes psicológicos (que mensuram as habilidades cognitivas) que fizeram antes de jogar.

Os testes funcionam da seguinte maneira: o primeiro teste chama-se “você pode ver isso agora?”, trata-se de uma tarefa de sensibilidade ao contraste que mede a capacidade dos participantes de detectar pequenas diferenças em cenários escuros e claros numa tela de computador; o segundo chama-se “ache rápido”, nada mais é do que uma tarefa que mede a habilidade de encontrar um alvo rapidamente em uma tela enquanto ignora fatores distratores; já o último é o “vire na sua mente” que consiste em um teste de rotação mental que examina as habilidades de visualização espacial dos jogadores ao pedir para que determinem como um certo objeto tridimensional ficaria de rotacionado de três maneiras diferentes.

Ao associar os resultados dos testes aos jogos atribuídos a cada grupo, concluiu-se que o grupo treinado no jogo de ação mostrou ganhos consistentemente maiores em cognição do que o grupo de jogos sem ação, como mostra a figura 1.

Figura 1 – Ilustração de Jen Christiansen



Fonte: Bavelier e Shaw (2016)

2.1.2 Benefícios cognitivos dos jogos de videogame do gênero de ação

Alguns pesquisadores (VIKRANTH et al, 2014) conduziram um estudo onde realizaram três experimentos em indivíduos que mostraram que os jogadores de videogame de ação usam modelos perceptivos aprimorados comparados a pessoas que não jogam esses jogos e que esse fenômeno é consequência dos videogames de ação.

Os modelos perceptivos aprimorados mencionados anteriormente consistem na melhora substancial no desempenho de tarefas atencionais, perceptivas e cognitivas. Na atenção, foi demonstrado que jogar videogames de ação contribui para uma taxa de pesquisa visual mais rápida, redução no tamanho do piscar de atenção, melhor detecção de alterações e um aumento no número de itens que podem ser rastreados de maneira simultânea, melhor acuidade de aglomeração, mascaramento reverso e sensibilidade de contraste. Na cognição, nota-se desempenho aprimorado em tarefas mentais como rotação mental de objetos e capacidade multitarefa.

Consequentemente, esses benefícios cerebrais podem se estender à performance de profissionais de algumas profissões, como foi o caso de pilotos e cirurgiões laparoscópicos que após serem submetidos a um treinamento de videogame de ação acelerado, performaram melhor em seu trabalho do que aqueles que não jogaram.

Além disso, os cientistas concluíram que os resultados do estudo sugerem que os videogames de ação podem aumentar a relação sinal-ruído e facilitar a exclusão de distratores durante o processamento perceptível e como consequência, potencializar positivamente uma gama de habilidades. É interessante ressaltar que relatórios de outras pesquisas indicam que pessoas com ambliopia, baixa visão, idosas ou disléxicas possuem déficits nessas habilidades.

Em resumo, o estudo fornece evidência experimental de que os jogos de ação promovem uma capacidade aprimorada de aprender novos modelos perceptivos (“aprender a aprender”), essa capacidade permite que os jogadores desses jogos processem informações perceptivas relevantes à tarefas específicas com mais eficiência, excluindo variáveis irrelevantes para a tarefa.

2.1.3 Alterações morfológicas cerebrais observadas em jogadores de videogame assíduos

Além das diferenças cognitivas observadas em jogadores de videogames de ação que foram mencionadas nos capítulos anteriores, há outra ótica sobre o assunto que merece a nossa atenção e que consiste nas diferenças morfológicas cerebrais entre jogadores e não jogadores.

Uma pesquisa conduzida por Qinghua et al. (2020) tinha como objetivo descobrir quais são as diferenças estruturais do cérebro associadas ao hábito de jogar videogame assiduamente - jogar por cerca de 3 horas por dia. Desta forma, o estudo foi baseado em duas hipóteses que estão correlacionadas: 1. o hábito de jogar videogame assiduamente pode colaborar para perda de controle, que se trata de um comportamento associado à deficiência na auto regulação e na integração de estímulos viscerais na tomada de decisão. 2. o volume da matéria cinzenta e a espessura cortical do lóbulo parietal superior (LPS, é uma das regiões do cérebro que governa o controle visuomotor, ou seja, controla as reações motoras causadas pelos estímulos visuais) são diferentes entre pessoas que têm o hábito de jogar videogame extensivamente (3 horas por dia) e pessoas que não jogam nenhum tipo videogame.

Foram escolhidos 52 voluntários para participar da pesquisa, dentre eles, 26 jogadores do jogo League of Legends (LOL) (20 homens, 6 mulheres; idade média = $20,46 \pm 2,10$ anos) e 26 pessoas que nunca jogaram LOL e que não jogaram videogame nos últimos seis meses (20 homens, 6 mulheres; idade média = $20,69 \pm 2,21$ anos).

A análise desta pesquisa consistiu na comparação de dados de neuroimagem dos cérebros de ambos os grupos, além disso, foram empregadas múltiplas técnicas de

neuroimagem e análises a fim de fornecer uma visão mais completa sobre as diferenças hipotéticas.

Os resultados da pesquisa colaboraram para a primeira hipótese porque mostraram que os indicadores estruturais de regiões pré-frontais do cérebro dos jogadores, responsáveis pelo controle de inibição (habilidade para inibir ou controlar respostas impulsivas e criar réplicas usando a atenção e o raciocínio)¹, estavam menos eficientes ao serem comparados com os de não jogadores, essa constatação foi feita baseada nos volumes mais baixos de córtex pré-frontal ventromedial (CPFVM, tem como funções principais o controle do raciocínio social e da tomada de decisões) e córtex pré-frontal dorsolateral (CPFDL, tem como funções principais a memória, atenção, linguagem, preparação e sequenciamento temporal) mais finos e profundidade de sulcos mais rasa no CPFVM.

Além disso, as análises relataram que o cérebro dos jogadores mostraram afinamento do lóbulo parietal superior (LPS), o que fornece suporte para a segunda hipótese, uma vez que essa alteração estrutural cerebral é comum em indivíduos que possuem habilidades visuomotoras aprimoradas que podem se manifestar através da diminuição da distratibilidade, ou seja, eles possuem maior capacidade de concentração. Como afirmam os autores, essas descobertas podem ser utilizadas para criar mecanismos que ajudem a aumentar a concentração em indivíduos que possuem patologias que envolvem distração, como o TDAH, por exemplo.

Importante ressaltar que as anormalidades nessas regiões cerebrais apontada nesta pesquisa vão de encontro com estudos comportamentais de jogadores viciados, que possuem dificuldades de autocontrole e ajuste de expectativas.

É válido comentar sobre a observação do autor no final do artigo de que a população de jogadores de League of Legends é predominantemente masculina e por isso que a amostra da pesquisa foi desequilibrada em termos de sexo do jogador. Dado que esse artigo é de 2020, essa grande disparidade de sexo é intrigante e fica ainda mais evidente quando o autor afirma que foi isso que não os permitiu realizar uma análise comparativa de sexos sobre a morfologia cerebral de ambos. Essa constatação nos leva a induzir que futuras pesquisas empíricas sobre esse tipo de jogo possam ser prejudicadas pela falta de dados de jogadoras.

¹ Inibição: capacidade cognitiva que constitui nossas funções executivas. In: CogniFit. Disponível em: <<https://www.cognifit.com/br/habilidade-cognitiva/inibicao#:~:text=A%20inibi%C3%A7%C3%A3o%20ou%20o%20controle,e%20a%20defini%C3%A7%C3%A3o%20de%20objetivos>> Acesso em: 07 nov. 2020.

Por conseguinte, fica claro a importância de trilhar este caminho e abordar a questão da disparidade de gêneros entre jogadores de videogame.

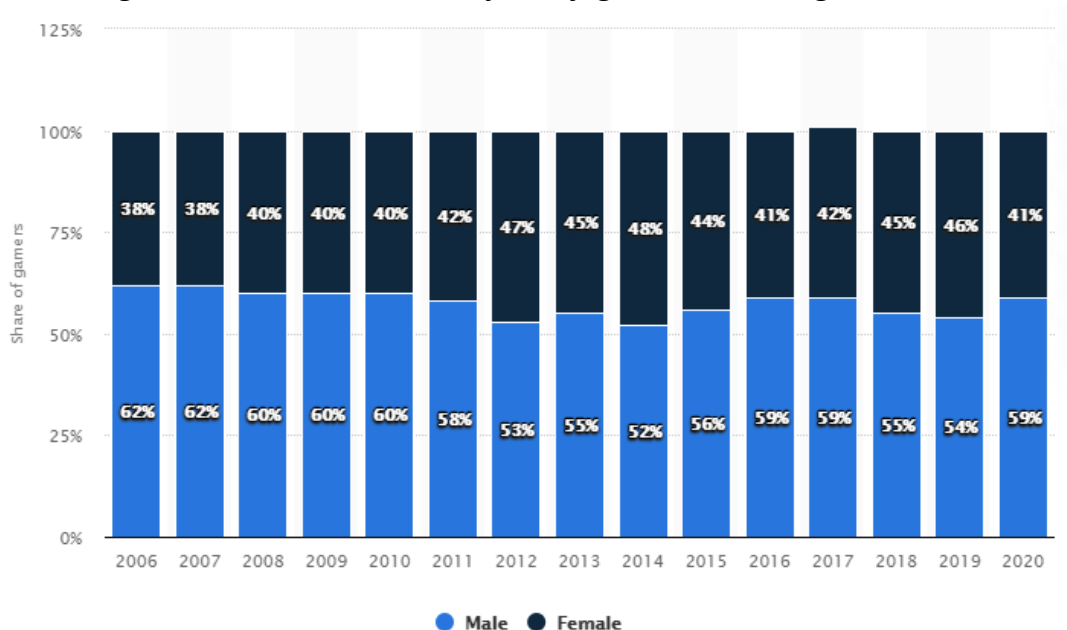
2.2 RELAÇÃO ENTRE O VIDEOGAME E OS PAPÉIS DE GÊNERO

A segunda associação que abordaremos neste estudo é a disparidade de gênero observada nos jogadores de videogame.

2.2.1 Dados quantitativos sobre jogadores de videogame

As mulheres representam uma grande parcela dos jogadores de videogame, como mostra a figura 2 sobre a distribuição de jogadores (videogame e computador) nos Estados Unidos de 2006 a 2020, por gênero:

Figura 2 – Gráfico da distribuição de jogadores de videogame dos EUA



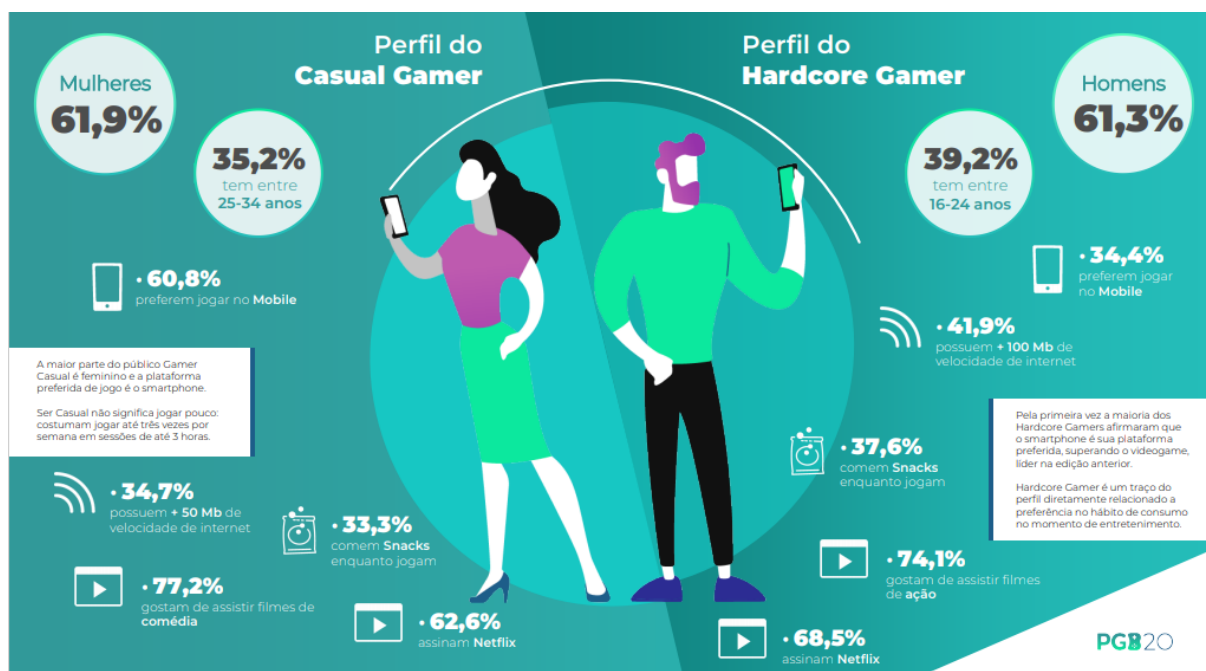
Fonte: Statista (2020)²

² U.S. computer and video gamers from 2006-2020, by gender. In: Statista. Disponível em: <<https://www.statista.com/statistics/232383/gender-split-of-us-computer-and-video-gamers/>> Acesso em: 25 out. 2020.

Note que apesar do número de homens ser maior que o de mulheres em todos os anos, há uma presença feminina bem forte que cresceu e oscilou por alguns anos. Já no Brasil, o cenário é um pouco diferente, uma pesquisa quantitativa, publicada em 2020, realizada com uma amostra de 5.830 pessoas do Pesquisa Game Brasil³ revelou que 53,8% dos jogadores que responderam o questionário são mulheres e 46,2% são homens, além disso, eles apontaram que a liderança feminina se mantém desde 2016.

Apesar desses dados serem reveladores, a forma como os jogadores de cada gênero realiza essa atividade é bem diferente entre si, esta mesma pesquisa revelou que apenas 33,5% dos respondentes se consideram gamers, sendo 22,3% entre mulheres e 43,8% entre homens. Além disso, o perfil do gamer foi definido como:

Figura 3 – Perfil do Gamer Brasileiro



Fonte: Pesquisa Game Brasil (2020)

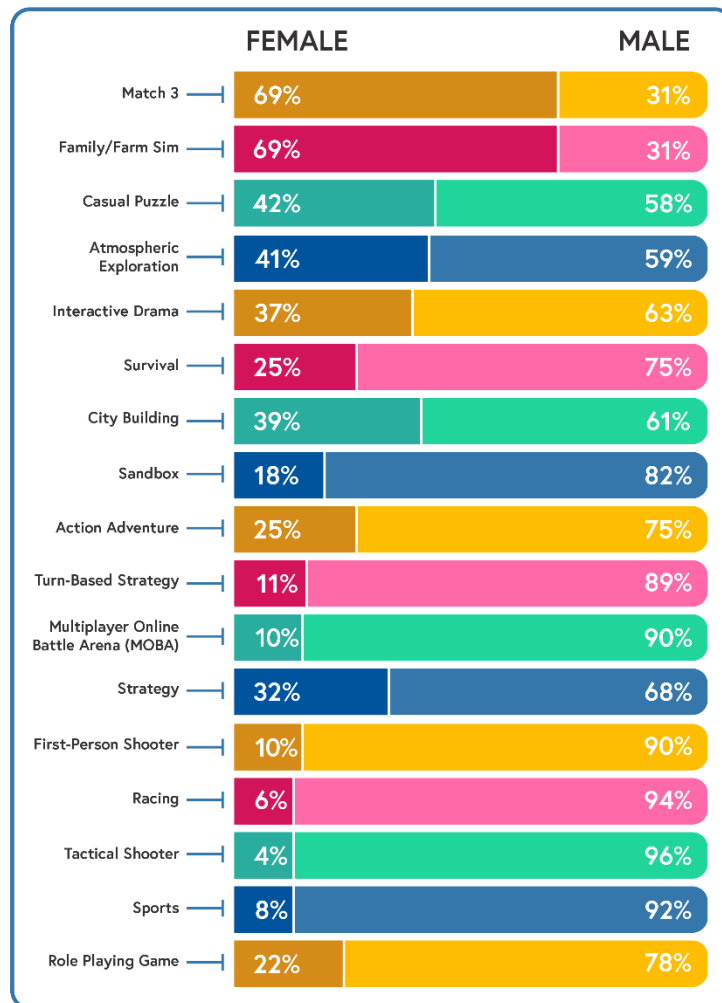
Note que o “Casual Gamer” é composto majoritariamente por mulheres (61,9%), por outro lado, o “Hardcore Gamer” é o oposto, a maioria de jogadores são homens (61,3%). Outros dados interessantes que a pesquisa traz é que apenas 33,9% das mulheres costumam jogar no computador, já os homens representam 66,1% desta categoria, nos consoles não é diferente,

³ Painel gamer Brasil gratuito 2020. In: Pesquisa Game Brasil. Disponível em: <<https://materiais.pesquisagamebrasil.com.br/painel-gratuito-2020>> Acesso em: 25 out. 2020.

somando 33,7% mulheres e 63,7% homens, elas só são maioria entre os jogadores de mobile, representando 70,5%, enquanto os homens representam apenas 29,5%.

O gráfico abaixo mostra a distribuição das preferências de gêneros de jogos entre mulheres e homens nos EUA:

Figura 4 – Estatísticas de gênero de jogo



Fonte: Gamify (2020)⁴

O que chama atenção é que os gêneros que são conhecidos por ganhos cognitivos cerebrais são dominados por homens: eles somam 75% em Ação e Aventura, em Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) representam 90%, esse número se repete no gênero Atiradores

⁴ Game Genre & Statistics: Not All Games Are Created Equal (part 1). In: Gamify. Disponível em: <<https://www.gamify.com/gamification-blog/not-all-games-are-created-equal-pt1>> Acesso em: 25 out. 2020.

em Primeira Pessoa. Ou seja, todos os jogos estudados como os que mais estimulam diferentes áreas do cérebro possuem uma participação feminina muito tímida.

Desta forma, os dados sugerem que a relação das mulheres com o videogame é diferente da dos homens, agora vamos entender um pouco mais sobre o que está por trás desses dados, do porquê eles são tão críticos e como eles se tangibilizam na realidade dos indivíduos.

2.2.2 Relação do público feminino com o jogo League of Legends

“League of Legends” ou “LOL”, como é conhecido popularmente, esbanja o título de jogo mais jogado do mundo em sua categoria (Multiplayer Online Battle Arena - MOBA), segundo a Riot Games, empresa que o desenvolveu, em setembro de 2019, ele apresentava um pico diário de 8 milhões de jogadores simultâneos.⁵

Trata-se de um jogo de estratégia que se passa em uma arena de batalha online, nela, duas equipes formadas por cinco jogadores em cada uma, se enfrentam para destruir a base uma da outra, o time que completar esta tarefa vence o jogo. Os jogadores escolhem personagens para controlar durante a partida, o conjunto de personagens é chamado de Campeões. Além disso, cada jogador precisa exercer uma função diferente para que juntos possam alcançar o mesmo objetivo, são elas: topo (top), caçador (jungle), meio (mid), atirador (ADC) e suporte.⁶

Os jogadores que atuam na função de topo ficam na vanguarda, atuando no controle do arauto do vale (monstros que precisam ser eliminados), domínio do tele porte e presença na linha de frente durante lutas em equipe. Os caçadores precisam armar emboscadas, golpear os inimigos, fornecer informações para que o restante da equipe consiga eliminar monstros neutros na arena e apoiar os jogadores que estão no topo e no meio. Os jogadores que atuam no meio fazem parte da retaguarda e são muito estratégicos em lutas. Os atiradores controlam o esquema tático. E por último, mas não menos importante, temos os jogadores que atuam no suporte, que avisam os companheiros sobre ameaças dos inimigos, atuam tanto na linha de frente ao lado

⁵ 'League of Legends' ganha respeito, evolui e acelera; veja mudanças nos 10 anos do game. In: G1. Disponível em: <<https://g1.globo.com/pop-arte/games/noticia/2019/10/21/league-of-legends-ganha-respeito-evolui-e-acelera-veja-mudancas-nos-10-anos-do-game.ghtml>>. Acesso em: 13 out. 2020

⁶ Boas-vindas ao Rift. Aprenda o básico. In: League of Legends. Disponível em: <<https://br.leagueoflegends.com/pt-br/how-to-play/>> Acesso em: 13 out. 2020.

dos jogadores que exercem as funções de topo e atirador, quanto na retaguarda, além disso, possuem o poder de cura.⁷

Como vimos, é um jogo de estratégia que envolve interação direta com outros jogadores. Esta introdução sobre a dinâmica do jogo mostra-se muito importante para compreendermos uma pesquisa composta por uma fase qualitativa e uma quantitativa realizada por Rabindra et al. (2015) que tinha como objetivo examinar a experiência de jogadoras de LOL para compreender quais barreiras sociais, psicológicas e culturais elas enfrentam, dado que este jogo registra uma maioria esmagadora de homens como vimos acima.

Logo no início do artigo, os autores expressam a sua preocupação com a disparidade de gênero em comunidades de jogos de videogame online, devido aos benefícios educacionais e vocacionais proporcionados por essa atividade, principalmente em gêneros de jogos que envolvem ação e estratégia. Logo, esta inquietação vai de encontro aos benefícios cognitivos e alterações morfológicas cerebrais associadas ao hábito de jogar videogame que mencionamos nos primeiros capítulos.

Desta forma, a pesquisa em pauta foi realizada em duas etapas, a primeira foi um estudo qualitativo exploratório que envolveu a observação de 15 jogadores de LOL (13 homens e 2 mulheres) durante uma partida do jogo, seguida por uma entrevista em profundidade com as duas jogadoras; já a segunda etapa da pesquisa foi um estudo quantitativo realizado em parceria com a empresa desenvolvedora do jogo, a Riot Games, com isso, foi possível coletar 16.821 respostas através de um questionário enviado para os jogadores que recebiam uma recompensa ao responderem a pesquisa.

O primeiro estudo revelou que as duas participantes da pesquisa foram apresentadas ao jogo por seus respectivos namorados homens e ambas começaram a jogar na função de “suporte”, ajudando diretamente os seus parceiros masculinos em partidas das quais eles desempenhavam funções dominantes e centrais que precisavam de apoio. Além disso, as jogadoras não participavam tanto do chat do jogo e não criticavam abertamente outros jogadores, enquanto os do sexo masculino apresentavam um comportamento oposto nestes dois aspectos.

Uma das razões das garotas interagirem menos no chat pode se atribuir ao receio de serem hostilizadas ou até mesmo, assediadas. Em 2020, inspiradas pela campanha #MeToo de

⁷ League of Legends: entenda as funções de cada membro de um time. In: Techtudo. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/07/league-of-legends-entenda-as-funcoes-de-cada-membro-de-um-time-guialol.ghml>> Acesso em: 13 out. 2020

2017 em que atrizes e outras profissionais do audiovisual denunciaram casos de assédio no trabalho, gamers da plataforma de Streaming Twitch divulgaram vários relatos de assédio que sofreram de jogadores online, levando a plataforma a postar uma nota informando que iria averiguar todos os casos.⁸ Uma estratégia que algumas garotas encontraram para tentar escapar do assédio foi escolher um nome de usuário masculino ou sem identificação de gênero para jogar online.⁹

Retornando à pesquisa, as observações do primeiro estudo auxiliaram a criar as hipóteses que foram investigadas no estudo quantitativo que, dentre vários insights gerados através de testes estatísticos (teste T), os que mais chamaram atenção foram: participantes do sexo masculino jogarem mais partidas do que participantes do sexo feminino; as mulheres acumulam habilidades na mesma proporção que os homens; a confiança das mulheres em sua capacidade de matar oponentes não era significativamente menor do que a dos jogadores do sexo masculino com semelhantes níveis de habilidade; mais participantes do sexo feminino jogaram com um parceiro romântico do que jogaram sozinhas; participantes do sexo feminino também jogavam com parceiros românticos mais regularmente do que os participantes do sexo masculino; as participantes do sexo feminino jogavam mais na função de “suporte” do que os do sexo masculino; o nível médio de habilidade dos jogadores do sexo masculino é ligeiramente maior do que o das jogadoras.

Em vista disso, não são surpreendentes os resultados desta segunda pesquisa porque infelizmente a dominação masculina especificamente neste jogo não é segredo para ninguém e os pesquisadores evidenciaram essa realidade.

Os autores concluem o artigo relatando que apesar dos homens jogarem mais do que as mulheres e terem níveis de habilidade maiores do que elas, isso é irrelevante para aquelas que jogam a mesma quantidade de tempo que eles, ou seja, não há diferença significativa em termos de habilidade técnica em comparação quando consideramos o mesmo tempo de dedicação e experiência de jogo. Portanto, apesar do estereótipo do adolescente homem jogador de videogame se encaixar na primeira observação, ele não se encaixa na segunda.

⁸ Motivadas pelo “Me too”, mulheres denunciam gamers por assédio. In: Cláudia. Disponível em: <<https://claudia.abril.com.br/noticias/motivadas-pelo-me-too-mulheres-denunciam-gamers-por-assedio/>> Acesso em: 25 out. 2020.

⁹ Ainda é bem difícil ser uma mulher gamer no Brasil. In: Cláudia. Disponível em: <<https://claudia.abril.com.br/cultura/ainda-e-bem-dificil-ser-uma-mulher-gamer-no-brasil/>> Acesso em: 25 out. 2020.

Para finalizar, os autores concluem que as mulheres demonstram ligeiramente menos confiança em sua habilidade de matar inimigos, apesar desta não ser diferente dos homens. Todos os insights apoiam a premissa de que a disparidade de gênero neste jogo é provavelmente decorrente de percepções culturais estereotipadas do que da performance dos jogadores, de fato.

2.2.3 Estereótipo do jogador de videogame

No capítulo anterior vimos que os insights de uma pesquisa (RABINDRA et al., 2015) sugerem que a disparidade de gênero no jogo League of Legends ocorre presumivelmente devido às “percepções culturais estereotipadas”. Portanto, torna-se inevitável uma análise da literatura sobre este assunto.

De acordo com Williams (2003, p. 526), “um dos principais instrumentos na difusão do conhecimento sobre as novas tecnologias são os meios de comunicação”, ancorado em uma série de teorias da comunicação, o autor propõe importantes reflexões sobre o papel da *news mídia* na construção da opinião pública sobre um produto cultural em ascensão nos anos 80: o videogame.

Com a prerrogativa dos meios de comunicação como difusores do conhecimento sobre videogames, Williams (2003) realiza uma análise de conteúdo de frames de mídia em três principais revistas de notícias dos EUA num período de 30 anos (1970-2000). Dentre as perguntas de pesquisa investigadas nesta análise, uma chama a atenção devido a sua congruência com os resultados das pesquisas qualitativas e quantitativas citadas neste trabalho, ela consiste em “quais frames de gênero são apresentados pela mídia na cobertura analisada?”.

Como esperado, foi observado que os gêneros masculino e feminino eram representados de maneiras bem diferentes na cobertura midiática de videogames nas revistas avaliadas. Em sua grande maioria, os jogos eram representados como domínio dos homens até a década de 1990, inclusive, havia frames que atacavam diretamente as mulheres com piadas e insinuações. Apesar do aumento do número de jogadoras ter sido mencionado em vários artigos jornalísticos da década de 1990 em diante, a dominação masculina era evidente.

Desta forma, o estereótipo do jogador de videogame como sendo homem e branco foi ganhando forma, o estudo aponta que “no início da década de 1980, essa estrutura centrada no homem da tecnologia havia assumido uma estrutura de determinismo biológico”, ou seja, o senso comum difundia a ideia de que os homens tendem a se atrair por violência e portanto os jogos de videogame satisfaziam um “desejo básico” deles (WILLIAMS, 2003 apud QUITTNER, 1998), “ao contrário das meninas, que parecem ser capazes de pegar videogames

e deixá-los, os meninos tendem a ser atraídos para os jogos em um nível profundo e primordial” (WILLIAMS, 2003 apud ELMER-DEWITT, 1993a).

Uma propaganda, em especial, analisada pelo autor chama a atenção pelo seu caráter extremamente machista:

Figura 5: Publicidade de site



Fonte: Next Generation (1999)

Neste anúncio, a mulher tenta, sem sucesso, seduzir o seu parceiro que está focado em seu videogame. O slogan “We understand...”, com ênfase em “stand”, pode ser traduzido para “nós entendemos e te apoiamos”. Ou seja, a peça transmite uma visão completamente estereotipada dos gêneros masculino e feminino, em que a mulher representa um objeto sexual que atua como obstáculo para o interesse tecnológico do homem.

Apesar deste anúncio ter sido veiculado 21 anos atrás e de termos consciência de que algo com este cunho machista não seria facilmente tolerado na atualidade, os estereótipos de gênero estão enraizados na sociedade e seus efeitos podem se manifestar sutilmente na pós-modernidade. Para exemplificar, utilizaremos um vídeo de um “TikTok challenge” que vai de encontro a essa discussão. Antes de mais nada, o termo “TikTok challenge” é utilizado para nomear uma categoria de vídeos que compartilham um objetivo em comum entre si e são recriados por diversos usuários da rede social TikTok, esse objetivo geralmente é um desafio,

que pode ser dançar uma determinada coreografia, registrar a reação de alguém a uma ação inesperada, etc.¹⁰

Dito isso, o “TikTok challenge” que vamos utilizar como exemplo é o “Naked Challenge”, como ficou conhecido. Neste desafio, mulheres (que estavam em um relacionamento heterossexual) completamente nuas iam de encontro aos seus respectivos parceiros que estavam jogando videogame, ao chegarem até eles, elas os esperavam que as notassem para gravarem suas reações. Em todos os vídeos analisados, as reações dos homens foram inicialmente de susto, seguidas por animação e na maioria das vezes, eles abandonaram o videogame para ir de encontro às suas parceiras.

Figura 6: Frame 1:14 de Naked Challenge #6



Fonte: YouTube¹¹

¹⁰ Challenges do TikTok: 7 dicas para você cumprir os desafios da rede social. In: Canaltech. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/redes-sociais/dicas-para-cumprir-challenges-do-tiktok/>> Acesso em: 16 out. 2020.

¹¹ Naked Challenge #6. In: YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=JQfaXkIEm34>> Acesso em: 16 out. 2020.

Apesar deste desafio supostamente ter um “final feliz”, o reforço aos papéis de gênero é intrínseco durante toda a retórica do vídeo. Para evidenciar isso, aplicamos uma breve análise de conteúdo no vídeo do frame acima e no anúncio de 1999 a fim de estabelecer conexões entre eles.

Para estabelecer uma coerência durante a codificação da retórica destes conteúdos, foram utilizados os conceitos de *logos*, *pathos* e *ethos* (BAUER e GASKELL, 2000 apud BAUER, 1998b).

Portanto, no âmbito do *logos*, ou seja, no conteúdo das peças (BAUER e GASKELL, 2000), foi observado que os cenários de ambas contém um ‘relacionamento heterossexual’ em que o ‘parceiro está jogando videogame’ e a ‘parceira tenta seduzi-lo’, a única diferença encontrada foi a respeito do ‘sucesso da ação da parceira’, que no anúncio foi fracassada, enquanto que no vídeo foi bem sucedida.

Quanto ao *pathos*, isto é, a emoção que causa no público (BAUER e GASKELL, 2000), foi constatado que ambas têm ‘apelo humorístico’, porém, a primeira transmite um ‘humor pesado’, já a segunda, um ‘humor leve’. Essa sensação é causada pelo resultado da ação da parceira, pois como no vídeo a tentativa de sedução da mulher foi bem sucedida e seguida de risadas dos participantes da brincadeira, isso faz com que o público, tanto homens, quanto mulheres, achem a brincadeira engraçada, justificando o sucesso do desafio na rede social TikTok, com vários casais reproduzindo o desafio. Por outro lado, o oposto é visto no anúncio, pois a mulher aparenta frustração com o insucesso da sua tentativa de seduzir o seu parceiro, uma vez que ele demonstra impaciência ao estender a mão em um sinal de basta, portanto, o apelo do anúncio é apenas para o público masculino que se identifica com essa situação.

E por último, mas não menos importante, temos o *ethos*, que pode ser compreendido como o ponto de vista de locutor (BAUER e GASKELL, 2000), em ambos, notamos um forte ‘estereótipo de gênero’, em que o homem representa o papel do jogador de videogame, enquanto a mulher representa o papel de objeto sexual, um obstáculo ao interesse tecnológico do homem.

Desta forma, concluímos que apesar da intenção do vídeo ser inocente, a sua retórica é carregada de estereótipos de gênero, evidenciando que a percepção cultural intrínseca na sociedade de que o público-alvo dos videogames é o homem (em sua maioria), ainda é perpetuada pelos indivíduos e pode se manifestar de maneiras sutis, como nesse exemplo de 2020.

Portanto, de acordo com Williams (2003), o determinismo biológico associado aos efeitos da mídia de agendar uma forma de pensar (agenda setting), tem a capacidade de moldar a percepção cultural dos indivíduos sobre vários aspectos da sociedade, nesse caso, funcionou como agente difusor de estereótipos de gênero no âmbito da tecnologia e neste recorte em específico, ao hábito de jogar videogames.

2.2.4 Teoria do papel social e do efeito do estereótipo

Os estereótipos de gênero amplamente difundidos pela mídia que agiram na construção das percepções negativas referentes a relação das mulheres com o videogame, discutidos até o momento, foram levados em consideração em uma pesquisa que analisou atitudes e comportamentos de jogadoras em diferentes contextos sociais que envolviam o hábito de jogar videogames (KAYE e PENNINGTON, 2015).

Nesta pesquisa, as pesquisadoras partiram do princípio de que a “ameaça do estereótipo” (STEELE e ARONSON, 1995) poderia afetar o desempenho de jogadores do gênero feminino, ou seja, as concepções negativas sobre mulheres e videogame poderiam prejudicar sua performance ao jogar videogames. Sobre o termo “ameaça do estereótipo, Steele e Aronson esclarecem que:

(...) a social-psychological predicament that can arise from widely-known negative stereotypes about one's group. It is this: the existence of such a stereotype means that anything one does or any of one's features that conform to it make the stereotype more plausible as a self-characterization in the eyes of others, and perhaps even in one's own eyes. We call this predicament stereotype threat and argue that it is experienced, essentially, as a self-evaluative threat. (...) it is a predicament that can beset the members of any group about whom negative stereotypes exist. (...) When the allegations of the stereotype are importantly negative, this predicament may be self-threatening enough to have disruptive effects of its own. (STEELE e ARONSON, 1995, p. 797).

Posteriormente neste artigo, Steele e Aronson compartilham os resultados de um experimento em que o conhecimento do estereótipo cultural sobre a capacidade intelectual dos afro-americanos afetou negativamente o desempenho destes alunos em um teste que mediu sua performance intelectual. Essa e outras evidências impulsionaram a pesquisa de Kaye e Pennington (2015).

Além disso, em seu estudo, as pesquisadoras trazem à tona a teoria da identidade social (TAJFEL, 1978, 1979; TAJFEL e TURNER, 1979 apud KAYE e PENNINGTON, 2015) que estabelece que os indivíduos possuem mais de uma fonte de identidade: a identidade pessoal e a social. Esta consiste na participação do indivíduo em grupos valorizados e aquela refere-se à características idiossincráticas pessoais. Atrelado a isso, indivíduos podem se dissociar de grupos sociais que tem um efeito negativo na sua autoestima (TAJFEL e TURNER, 1986 apud KAYE e PENNINGTON, 2015) e se auto identificar em múltiplas identidades sociais (RYDELL e BOUCHER, 2010; RYDELL et al., 2009 apud KAYE e PENNINGTON, 2015). Essa dissociação de um grupo social específico foi apontada como uma estratégia de proteção.

Com todas essas perspectivas em mente, as autoras conduziram a pesquisa da seguinte maneira: separaram as participantes em três grupos aleatoriamente, em seguida, introduziram cada grupo à um cenário específico: o primeiro grupo foi inserido no contexto da “ameaça do estereótipo” ao ser informado que era de conhecimento geral que os homens jogavam videogame melhor que as mulheres e que por isso havia um estereótipo de que elas eram jogadoras incompetentes em comparação a eles, desta forma, o estudo buscava entender se estes fatores geram essa diferença de desempenho entre os gêneros; o segundo grupo foi inserido no contexto de “múltiplas identidades sociais” ao ser informado também sobre a conhecida premissa da competência superior dos homens nos jogos de videogame e que isso acarretava no estereótipo de gênero, porém, este não se aplicava a elas porque eram jogadoras experientes, portanto, competentes, desta forma, o estudo tinha como objetivo entender as diferenças entre jogadores experientes e não experientes; já o terceiro e último, o grupo de controle não foi apresentado a nenhum estereótipo e foram informados que a pesquisa buscava entender os fatores que atuam na performance ao jogar videogame, ao contrário dos outros, este grupo contou com a participação de homens a fim de realizar comparações (no final da pesquisa, as participantes do grupo 1 e 2 foram informadas que o pressuposto de que os homens jogam melhores que as mulheres não condiz com a realidade).

Em seguida, os participantes de todos os grupos tiveram que jogar, por 5 minutos, um jogo de computador desenvolvido especialmente para a pesquisa, em que a performance dos jogadores era medida pela quantidade de moedas fictícias que eram coletadas no período estipulado. E por último, eles foram submetidos a um questionário que media as suas percepções a respeito dos estereótipos de gênero relacionados aos videogames.

Foram aplicados testes T para avaliar os resultados, eles confirmaram a influência da “ameaça do estereótipo” e das “múltiplas identidades sociais” no desempenho das jogadoras.

Primeiro, a “ameaça do estereótipo” teve efeito no desempenho (inferior) dos jogadores do sexo feminino em comparação com os do sexo masculino (grupo de controle). Além disso, o desempenho das mulheres no grupo de controle também foi inferior ao dos homens, por outro lado, um insight interessante é que ao comparar o desempenho destas mulheres com as do grupo da “ameaça do estereótipo”, este último apresentou um desempenho inferior. Porém, a notícia boa é que o desempenho das mulheres do grupo de “múltiplas identidades sociais” superou o das mulheres dos outros grupos, em especial, do primeiro grupo. Além disso, o desempenho das mulheres do segundo grupo atingiu um nível comparável aos dos homens, sugerindo que o decréscimo de desempenho das mulheres nos jogos de videogame pode ser neutralizado quando são inseridas em um contexto não estigmatizado e vice-versa.

Os conceitos teóricos que foram utilizados para fundamentar essa pesquisa aliados aos resultados encontrados funcionam como uma lente para começarmos a enxergar os reais efeitos que décadas de estigmatização de gênero podem causar nas mulheres, prejudicando-as de diferentes formas, que muitas vezes passam despercebidas e não recebem a devida atenção e preocupação que deveriam. Além do mais reforçam os estereótipos de incompetência em áreas tecnológicas causando um malefício que se amplia para além dos jogos de videogame, por exemplo na área de criação das agências de publicidade.

2.2.5 Relação das garotas com o videogame e suas opiniões sobre os papéis de gênero

Até agora, vimos que as mulheres estão sujeitas a um “terreno infértil” quando o assunto é videogame, tanto pelo estereótipo de gênero que a mídia reforçou e ainda reforça sobre esta atividade, quanto pela dificuldade de romper com as consequências reais que essas percepções culturais causaram em diferentes ambientes, que refletem em jogos dominados pela presença masculina, hostilização de mulheres que ocupam esses locais, desempenho prejudicado quando são lembradas do estigma que sofrem pela sociedade, etc.

Desta forma, trazer a tona alguns dos obstáculos que as mulheres enfrentam neste ramo é insuficiente, há uma lacuna que ainda precisamos examinar que consiste nas maneiras não muito sutis que essa estigmatização foi ganhando forma e sendo naturalizada no cotidiano de meninas e meninos durante a sua infância e adolescência.

Portanto, para esclarecer um pouco esse assunto, buscamos apoio em uma pesquisa quantitativa-qualitativa realizada por Mackereth e Anderson (2000) em uma escola na Austrália com alunos de 15 a 17 anos, que avaliou a utilização de videogames destes adolescentes e as

percepções das garotas a respeito desta prática. Os objetivos do estudo foram: descobrir se o acesso aos consoles e a quantidade de tempo dedicada a esse passatempo é diferente entre meninos e meninas; em seguida, avaliar as habilidades e interesses de algumas meninas em três jogos de diferentes gêneros previamente selecionados; e por último, coletar suas impressões sobre o contexto social que envolve o jogo de videogame.

Os resultados mostraram que apesar do acesso ao console de videogame ser uniforme entre gêneros, um número muito maior de meninos se autodeclarou como donos dos consoles, o que implica que as meninas têm acesso, mas não são donas. Consequentemente, os meninos passam muito mais tempo jogando do que as meninas e tem um sentido maior de propriedade sobre o equipamento, o que pode afetar a autopercepção de eficácia do desempenho em função da identidade pessoal.

Partindo para a análise qualitativa, a pesquisa reuniu seis garotas que responderam o questionário para observá-las jogarem três diferentes jogos, esperava-se que houvesse um jogo que seria o favorito para a maioria das garotas, além disso, também se esperava que elas demonstrassem o mesmo nível de habilidade motora. Mas, essas hipóteses provaram-se contrárias, pelo menos um tipo diferente de jogo foi escolhido como o melhor por cada participante, portanto, não houve um favorito entre elas, além disso, elas tinham níveis diferentes de habilidades, que melhoraram conforme se familiarizaram com os jogos, mesmo para as que relataram enfrentar dificuldades no começo.

O mais interessante dessa parte do estudo foi que os resultados mostraram que para a amostra estudada, as diferenças individuais (se resgatarmos a teoria da identidade social, essa pode corresponder à “identidade pessoal”, ou seja, a que é determinada pelas características idiossincráticas de cada indivíduo) superaram o gênero do jogador como um fator determinante do prazer no jogo. Além disso, para essa amostra, nenhuma evidência foi obtida para sugerir quaisquer fatores intrínsecos ao formato dos videogames que tendem a alienar as mulheres. Outro fator muito relevante observado é que todas as participantes estavam igualmente interessadas nos jogos.

Por último, as impressões coletadas das participantes sobre gênero indicam que elas acreditam que os meninos jogam mais do que as meninas porque elas prezam mais pela socialização em momentos de lazer e que esses jogos, majoritariamente, são sobre lutas e corridas, que consistem em temas que elas não se interessam, e que, como vimos acima, a publicidade reforça isso. Uma das garotas afirmou que “geralmente quando as pessoas pensam em um Playstation, algo que eles realmente não pensam é nos jogos 3D, eles apenas pensam

nos jogos de luta ou nos jogos de corrida.” Ou seja, referências diretas aos estereótipos de gênero e sua propagação através da mídia.

Por conseguinte, a disparidade de gênero entre jogadores abordadas ao longo deste capítulo é preocupante, visto que habilidades cognitivas que são adquiridas através dos games e que podem ser úteis em diversos campos, como o profissional, por exemplo, tendem a ser estimuladas muito mais em crianças do gênero masculino, podendo causar um déficit de desenvolvimento nas meninas. O que pode ser observado, por exemplo, nos cursos de tecnologia da informação que são dominados por homens, em 2017, apenas 24% dos cargos em tecnologia eram ocupados por mulheres nos Estados Unidos.¹²

2.3 INFLUÊNCIAS POSITIVAS DO VIDEOGAME EM ÁREAS DO CONHECIMENTO

Neste momento, sabemos que jogar determinados gêneros de jogos de videogame por um período moderado proporciona benefícios cerebrais cognitivos e morfológicos que podem ser úteis em diversas áreas acadêmicas. Porém, percepções culturais estereotipadas tendem a estimular homens a adquirirem este hábito e desestimular mulheres, consequentemente, nos deparamos com uma disparidade de gênero neste campo. Mas, quais são as maneiras que essa disparidade de gênero prejudica as mulheres? Para responder essa pergunta, buscamos algumas pesquisas sobre este tema que foram realizadas por especialistas no assunto.

2.3.1 Relação entre o videogame e a matemática

Neste contexto, Lopez-Agudo e Ropero-García (2020) realizaram uma pesquisa na região de Andaluzia da Espanha, com o objetivo de estudar as diferenças de gênero na associação do desempenho acadêmico dos alunos em matemática e literatura e o tempo empregado por eles em três atividades fora da escola: fazer lição de casa, assistir televisão e jogar videogame. Para isso, os pesquisadores utilizaram os dados do censo de estudantes andaluzes e em dados longitudinais, desta forma a pesquisa teve duas ondas, uma em 2008/2009 que contou com 55.331 alunos da 5ª série (27.583 meninos e 27.748 meninas) e outra em 2011/2012 com 52.516 alunos na 8ª série da primeira onda (25.284 meninos e 27.232 meninas),

¹² Closing the tech conference gender gap. In: Deloitte. Disponível em: <<https://www2.deloitte.com/us/en/insights/industry/technology/gender-gap-in-tech-industry.html>> Acesso em: 08 nov. 2020

em seguida, aplicaram a técnica de decomposição Oaxaca-Blinder para analisar os resultados, essa técnica permite obter estimativas confiáveis das diferenças de gênero no desempenho acadêmico e as decompor em partes observáveis e não observáveis que as determinam.

Como o nosso foco é a relação dos indivíduos com o videogame, então focaremos nos resultados da pesquisa que trazem insights sobre esse tema. O estudo revelou que quando as crianças dedicam uma quantidade de tempo moderada em jogos de videogame e de computador, há uma associação positiva em seus resultados acadêmicos, porém uma quantidade excessiva pode ser academicamente prejudicial. A associação positiva (correlação) manifestou-se nas pontuações elevadas destes alunos em matemática, pois os jogos de videogame e de computador exigem que as crianças apliquem habilidades numéricas e espaciais durante as partidas. Por outro lado, o estudo revelou que a correlação positiva entre a quantidade de tempo dedicado a esta atividade e as pontuações das crianças em matemática é mais forte entre os meninos do que entre as meninas. Além disso, a técnica de decomposição Oaxaca-Blinder revelou que as meninas superam os meninos na leitura, enquanto o oposto ocorre na matemática. Por último, a proporção de meninos que dedicam mais tempo a jogar videogame e jogos de computador é maior do que a de meninas, o que amplia a vantagem das meninas na leitura e amplia a liderança dos meninos em matemática, reforçando um estereótipo.

2.3.2 Relação entre o videogame e a habilidade de rotacionar objetos

A habilidade espacial definida como “a capacidade de gerar, reter, recuperar e transformar imagens visuais bem estruturais” (LOHMAN, 1994a, p.1000 apud WAI, LUBINSKI e BENBOW, 2009) possui importância especial no aprendizado de conteúdos técnico-científicos avançados utilizados nas áreas da Ciência, Tecnologia, Engenharia e Matemática (WAI, LUBINSKI e BENBOW, 2009). Como vimos no início deste compilado, a habilidade espacial pode ser aprimorada através de jogos de videogame de ação, porém a disparidade gênero de jogadores deste tipo de jogo pode prejudicar o desenvolvimento desta habilidade nas mulheres, portanto, é necessário analisar de que maneiras isso ocorre de fato.

Uma pesquisa realizada por Terlecki e Newcombe (2005) avaliou em que medida as diferenças de gênero no uso de computador e videogame podem mediar a lacuna entre os gêneros na habilidade espacial, especificamente na capacidade de rotação mental. Neste estudo, usando um questionário denominado Levantamento de Representação e Atividades Espaciais, os pesquisadores examinaram experiências espaciais com computadores e videogames em uma

amostra de cerca de 1.300 alunos de graduação, em seguida, homens e mulheres desta amostra com alto e baixo nível de experiência em computador, foram selecionados para um estudo mais intensivo chamado Teste de Rotações Mentais que consiste em uma tarefa espacial envolvendo a capacidade de imaginar como os objetos aparecerão quando girados em um espaço bidimensional ou tridimensional.

Os resultados mostraram uma diferença substancial na quantidade de tempo que homens e mulheres da amostra usam computadores e videogames, desta forma, o Teste de Rotações Mentais indicou quais efeitos essa diferença pode causar na capacidade espacial dos indivíduos, análises de variância mostraram que dos 180 participantes que fizeram o teste (119 mulheres, 61 homens), havia uma diferença de gênero no desempenho, os homens pontuaram mais do que as mulheres. Além disso, o estudo correlacional não descartou a relação entre o uso do videogame e do computador em indivíduos com alta habilidade espacial. Uma possível razão para essa diferença na habilidade espacial é que homens e mulheres usem computadores e videogames para finalidades diferentes em sua grande maioria, o que pode promover aquisição e manutenção diferenciada de habilidades espaciais.

Para finalizar, os autores alertam que se homens e mulheres continuarem a se envolver com computador e videogames de maneiras muito diferentes, a lacuna na habilidade espacial pode continuar a crescer.

2.4 REPRESENTATIVIDADE FEMININA NA CIÊNCIA, TECNOLOGIA, ENGENHARIA E MATEMÁTICA

Sabemos que determinados jogos de videogame podem funcionar como uma grande porta de entrada para o aprimoramento e desenvolvimento de habilidades cognitivas exigidas em Ciências, Tecnologia, Engenharia e Matemática, desta forma, o interesse em atuar nessas profissões pode ter relação com o contato precoce com o videogame, além disso, mostramos como as percepções culturais de gênero estereotipadas “minam” o acesso das mulheres a esses jogos. Com isto em mente, vamos analisar a situação das mulheres no mercado dessas profissões.

Estatísticas mostram que há uma grande disparidade de gênero no setor de tecnologia, de acordo dados do National Center for Women & Information Technology (NCWIT), apenas 25% dos cargos de tecnologia eram ocupados por mulheres nos EUA em 2015, dentre essas mulheres, 5% eram asiáticas, enquanto as mulheres negras e hispânicas representavam 3% e

1%, respectivamente. Por outro lado, de acordo com dados da National Science Foundation, nos EUA, mulheres estão cada vez mais obtendo diplomas em Ciências, Tecnologia, Engenharia e Matemática, porém, quando isolado por área de estudo, as mulheres obtiveram apenas 19% dos diplomas de bacharelado em ciências da computação em 2016, o que impressiona é que em 1997, esse número era de 27%. Além disso, uma pesquisa de 2017 do Pew Research Center mostrou que, nos EUA, 50% das mulheres sofreram discriminação de gênero no trabalho, enquanto apenas 19% dos homens também sofreram, além disso, dessas mulheres, 47% ocupavam cargos em tecnologia.¹³

A realidade do Brasil não é diferente, de acordo com o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), apenas 20% dos cargos em tecnologia são ocupados por mulheres, quanto ao ensino superior, aproximadamente 35% dos cursos de Ciências, Tecnologia, Engenharia e Matemática são ocupados por mulheres. Quanto à remuneração financeira das mulheres nos empregos de Tecnologia, o IBGE aponta que elas podem ganhar até 34% menos que os homens. Milena Rocha, aluna do curso de Desenvolvimento de Jogos Digitais do Centro Universitário IESB faz um relato comovente sobre as barreiras para jogadoras e desenvolvedoras de games, segundo ela “No geral, ainda acho que as mulheres são subjugadas, como se esperasse que nós produzíssemos menos ou não tão bem quanto um homem”.¹⁴

Infelizmente, esses números são parecidos em vários lugares do mundo, podemos citar mais um exemplo, segundo o Engineers Canada, em 2017, as mulheres representavam 22% dos alunos em cursos de engenharia no Canadá, concentrados em áreas como biosistemas e engenharia ambiental, além disso, em Mecânica, Software e Engenharia da Computação, apenas 14% dos alunos são mulheres.¹⁵

Um estudo (BIROL et al, 2009) realizado com alunos do primeiro ano do ensino médio constatou que homens e mulheres apresentaram diferenças significativas na Escala de Atitude em relação ao Computador, a ansiedade ao utilizar o computador era muito maior nas mulheres do que nos homens. Os pesquisadores destacam que essa condição é histórica e provavelmente é resultado da falta de interação das mulheres com computadores e dos efeitos da ameaça do

¹³ Women in tech statistics: The hard truths of an uphill battle. In: CIO. Disponível em: <<https://www.cio.com/article/3516012/women-in-tech-statistics-the-hard-truths-of-an-uphill-battle.html>> Acesso em: 25 out. 2020

¹⁴ Representatividade: lugar de mulher é na tecnologia, sim. In: Terra. Disponível em: <<https://www.terra.com.br/noticias/dino/representatividade-lugar-de-mulher-e-na-tecnologia-sim.aff4fcee64f9434807eb3f3b43287349dgurt2yv.html>> Acesso em: 25 out. 2020

¹⁵ The engineering numbers gap: it's more than a numbers game. In: UA/AU. Disponível em: <<https://www.universityaffairs.ca/features/feature-article/the-engineering-gender-gap-its-more-than-a-numbers-game/>> Acesso em: 25 out. 2020.

estereótipo conforme discutido acima. Uma das razões para esse fenômeno pode estar atrelada ao fato de programas de computador terem sido desenvolvidos mais para e por homens do que por e para mulheres, desta forma eles tiveram mais acesso e facilidade de uso, muitas vezes através de jogos, o que diminui a ansiedade dos meninos em relação ao computador e aumenta a das meninas (BIROL et al, 2009 apud CHAPPEL, 1996).

Esse cenário que desenhamos é extremamente preocupante, visto que apesar de esforços estarem sendo feitos para incluir mais mulheres nas profissões dominadas por homens, o problema possui uma escala muito grande e melhorias de grande magnitude ainda não estão à vista. Como vimos exaustivamente neste compilado, jogos de videogame e computadores fazem parte da raiz desta disparidade de inúmeras maneiras, por outro, também podem ser utilizados como ferramentas para reverter essa realidade, na medida em que a relação das mulheres como esses jogos seja desconstruída cada vez mais.

3 PESQUISA EMPÍRICA

Agora que possuímos um embasamento sólida para a proposta deste trabalho, torna-se necessário aplicar uma pesquisa de campo para entender mais a fundo os aspectos intrínsecos à disparidade de gênero no universo do videogame.

3.1 PROBLEMA DE PESQUISA

Até o presente momento, nós vimos que o hábito de jogar videogames (principalmente do gênero de ação, estratégia e tiro) proporciona benefícios cognitivos positivos nas pessoas que realizam essa tarefa com frequência. Vimos também que o nível de habilidade de jogadores em jogos de videogame está atrelado ao tempo que cada jogador dedica a tal atividade e não ao seu gênero. Além disso, observamos que o jogo de batalha online LOL contém uma maioria esmagadora de homens, que as mulheres se sentem inseguras para interagir com outros jogadores e constantemente jogam em papéis que prestam apoio para o líder (suporte) que geralmente é jogado por homens. Ademais, constatamos que a mídia teve um papel ativo na difusão de estereótipos de gênero sobre o hábito de jogar videogames. Vimos também como a lembrança desses estereótipos podem afetar o comportamento das mulheres quando comparadas aos homens. E por último, mas não menos importante, traçamos um panorama de como as profissões nos campos de Ciências, Tecnologia, Engenharia e Matemática são

dominadas por homens e como isso tem relação direta com a disparidade de gênero nos videogames, uma vez que eles funcionam como uma porta de entrada para aumentar o interesse e desempenho nessas áreas.

Diante dessa temática, a nossa proposta de pesquisa pode ser resumida da seguinte forma: de que maneiras a diferença de acesso aos equipamentos de videogame atrelada à difusão do estereótipo do jogador de videogame afetam negativamente a experiência das mulheres com essa forma de lazer, às prejudicando em aspectos que muitas vezes passam despercebidos devido à sutileza de sua relação com a disparidade de gênero no cenário dos videogames.

Partindo desse ponto, abordaremos elementos da relação que jogadores de videogame dos gêneros feminino e masculino possuíam e possuem com essa prática, em seguida, faremos comparações entre a realidade feminina e masculina para apontar as diferenças mais reveladoras que foram encontradas e que estão relacionadas com a disparidade de gênero no mundo do videogame.

3.2 AGRUPAMENTO DE HIPÓTESES

Diante dos questionamentos do problema de pesquisa acima e com o objetivo de nortear a nossa pesquisa, foram levantadas as hipóteses agrupadas abaixo que serão testadas com a aplicação de um questionário seguida por dois testes estatísticos: teste qui-quadrado e teste t. O primeiro mede a associação entre duas variáveis categóricas (exemplo: gênero e jogar ou não um jogo) enquanto o segundo compara duas médias para verificar se são iguais ou não (exemplo: comparar as médias de tempo de jogo de homens e mulheres).

3.2.1 Acesso, posse e uso do videogame

As hipóteses abaixo buscam entender como é o acesso, posse e uso do videogame:

- a) acredita-se que existe associação entre o gênero do jogador e o quão acessível foram/são as tecnologias para jogar videogame durante a infância, adolescência e atualmente.
- b) acredita-se que existe associação entre o gênero do jogador e a posse das tecnologias para jogar videogame durante a infância, adolescência e atualmente.
- c) acredita-se que existe associação entre o gênero do jogador e a quantidade de tempo destinada a jogar videogame durante a infância, adolescência e atualmente

3.2.2 Difusão do estereótipo do jogador de videogame

As hipóteses abaixo buscam entender como se dá a difusão dos estereótipos do jogador de videogame pelos respondentes e pelos seus familiares:

- a) acredita-se que a sexualização e o empoderamento de personagens femininas exerce efeito significativo no quanto mulheres e homens gostam de uma capa de jogo.
- b) acredita-se que a sexualização de personagens femininas em videogames exerce efeito significativo no interesse de homens e mulheres de jogar videogame.
- c) acredita-se que o gênero do jogador exerce efeito significativo na sua percepção sobre sexualização e empoderamento feminino em personagens femininas de videogame.
- d) acredita-se que a sexualização e o empoderamento de personagens femininas exercem efeito significativo na preferência de mulheres e homens por uma capa de jogo.
- e) acredita-se que o gênero do jogador exerce efeito significativo no quanto é reforçado o estereótipo de que os homens jogam melhor do que as mulheres.
- f) acredita-se que o gênero do jogador exerce efeito significativo no quanto foram reproduzidos estereótipos de gênero no ambiente familiar.

3.2.3 Consequências da disparidade de gênero no videogame

As hipóteses abaixo buscam entender as consequências causadas pela diferença no acesso, posse e uso do videogame entre mulheres e homens e pela difusão dos estereótipos de gênero a respeito do hábito de jogar videogame:

- a) acredita-se que existe associação entre o gênero do jogador e o quanto foi/é jogado um gênero de jogo nos períodos da infância, adolescência e atualmente.
- b) acredita-se que existe associação entre o gênero do jogador e sua preferência por determinados gêneros de jogos.
- c) acredita-se que existe associação entre o gênero do jogador e o quanto se auto consideram “gamers” nos períodos da infância, adolescência e atualmente.
- d) acredita-se que ser observada por um homem ou por uma mulher durante uma partida de videogame exerce efeito significativo no nível de ansiedade da mulher e do homem quanto ao seu desempenho.

- e) acredita-se que competir com um homem ou com uma mulher durante uma partida de videogame exerce efeito significativo no nível de ansiedade da mulher e do homem quanto ao seu desempenho.
- f) entender se as mulheres utilizam nickname/apelido masculinos ou sem identificação de gênero para jogar online e os motivos por trás disso.

3.3 MÉTODOS DE PESQUISA

A seguir, abordaremos todos os métodos de pesquisa utilizados para realizar este estudo de campo.

3.3.1 Metodologia, materiais e amostra

Para avaliar o uso, o ambiente familiar e as atitudes dos homens e das mulheres em relação aos videogames, utilizamos a pesquisa quantitativa com pequenas incursões qualitativas (análise de perguntas abertas) como método, portanto, conduzimos um estudo de campo com 300 respondentes (150 homens e 150 mulheres) do painel MeSeems¹⁶ que consiste em uma rede social que reúne mais de 400 mil usuários que interagem entre si e respondem pesquisas pelo celular (através de um aplicativo) ou computador que estão de acordo com o seu perfil (demográfico, consumo, hábitos, atitudes, etc.), cada resposta de pesquisa é convertida em pontos que podem ser trocados por prêmios que consistem em vários benefícios.

Dessa forma, elaboramos um questionário para o target específico de jogadores de videogame (console, computador ou celular) com 18 anos ou mais, residentes de todas as regiões do Brasil e das classes sociais A, B, C e D (de acordo com o Critério Brasil)¹⁷. Para fazer o recorte demográfico, consideramos uma distribuição de amostra que seguiu a representatividade demográfica da distribuição populacional do IBGE.

Para calcular o tamanho da amostra ideal foi utilizado o software GPower. Para existir diferenças de médias relevantes no Teste T com poder de 0,95, precisamos de uma amostra total de 210 respondentes (105 homens e 105 mulheres), desta forma, optamos por uma amostra

¹⁶ Converse com consumidores reais. In: MindMiners. Disponível em: <<https://mindminers.com/about-meseems>> Acesso em: 20 nov. 2020.

¹⁷ Critério Brasil: como segmentamos os respondentes do painel MeSeems. In: MindMiners. Disponível em: <<https://mindminers.com/blog/como-segmentamos-os-respondentes/>> Acesso em: 20 nov. 2020.

com 300 respondentes para atingirmos o poder de 0,99. Para existir associação relevante entre variáveis categóricas no teste qui-quadrado também consideramos $n=300$ que possui poder=1.

Além de ganhos de agilidade (uma vez que não é necessário realizar uma etapa de recrutamento de entrevistados, como em outros tipos de aplicação de questionários online), a base garante ainda confiança e transparência, já que podemos acompanhar a coleta em tempo real e receber de forma imediata os insights necessários para a validação de nossas hipóteses.

3.3.2 Questionário e plano de análise

O questionário foi dividido em três seções distintas, porém complementares (dados demográficos como gênero, idade, classe social e região já são disponibilizados previamente pelo painel MeSeems). A primeira seção teve como objetivo avaliar o acesso e o tempo gasto em ferramentas para jogar videogame, as respostas dessas perguntas foram avaliadas por meio do teste qui-quadrado para comparar as diferenças nas respostas entre homens e mulheres. A segunda seção teve como objetivo entender como a difusão do estereótipo do jogador de videogame se manifesta dentro do ambiente familiar dos respondentes e em suas próprias opiniões e atitudes, as respostas dessas perguntas foram avaliadas por meio do teste qui-quadrado e também pelo teste T que tiveram as variáveis dependentes medidas com a escala likert, nesta seção também foi feita a codificação de respostas abertas que foram comparadas com o teste qui-quadrado. A quarta seção avaliou as consequências causadas pela diferença de gênero no acesso ao videogame e pela difusão do estereótipo do jogador de videogame, nesta seção também aplicamos o teste qui-quadrado, teste T e codificação de respostas abertas.

3.4 ANÁLISE DOS RESULTADOS

Após coleta e organização de dados, foi utilizado o software de estatística Jamovi para fazer os testes estatísticos (teste qui-quadrado e teste T) das hipóteses. Como o questionário foi dividido em três seções e cada uma delas continha um agrupamento de hipóteses, apresentaremos os testes em um compilado que será analisado em conjunto na sequência. Optou-se por colocar todas as tabelas no texto, assim como os resultados dos testes, uma vez que a visualização completa oferece oportunidades de comparação entre os vários itens

3.4.1 Testes estatísticos e codificação de dados

3.4.1.1 Seção 1: acesso, posse e uso de dispositivos para jogar videogame

Como mostra a tabela 1 (anexo B), no **período da infância** a hipótese “acredita-se que existe associação entre o gênero do jogador e o quão acessível foram/são as tecnologias para jogar videogame durante a infância, adolescência e atualmente” foi parcialmente aceita porque os valores de p foram inferiores a 0,05 nas associações entre gênero e acesso aos seguintes equipamentos: **playstation** ($p=0,008$), **computador** ($p=0,012$), **celular** ($p=0,025$), **mega drive** ($p<0,001$). O playstation e o mega drive (equipamentos para jogar videogame exclusivamente) foram mais acessíveis para o gênero masculino, enquanto o computador e o celular (equipamentos multitarefas) foram mais acessíveis para o gênero feminino. Os outros equipamentos analisados não tiveram valor de p significativo, fazendo com que a hipótese seja parcialmente rejeitada.

Como mostra a tabela 1 (anexo B), no **período da adolescência** a mesma hipótese também foi parcialmente aceita porque os valores de p foram inferiores a 0,05 nas associações entre gênero e acesso aos seguintes equipamentos: **playstation** ($p=0,002$), **computador** ($p=0,004$), **celular** ($p<0,001$), **mega drive** ($p=0,002$). O playstation e o mega drive também foram mais acessíveis para o gênero masculino, já o computador e o celular foram mais acessíveis para o gênero feminino. Os outros equipamentos analisados não tiveram valor de p significativo, fazendo com que a hipótese seja parcialmente rejeitada.

Como mostra a tabela 1 (anexo B), **atualmente** a mesma hipótese também foi parcialmente aceita porque os valores de p foram inferiores a 0,05 nas associações entre gênero e acesso aos seguintes equipamentos: **playstation** ($p=0,002$) e **celular** ($p=0,048$). O playstation é mais acessível para o gênero masculino, enquanto o celular é minimamente mais acessível para o gênero feminino. Outros equipamentos analisados não tiveram valor de p significativo, fazendo com que a hipótese seja parcialmente rejeitada.

Como mostra a tabela 2 (anexo C), no **período da infância** a hipótese “acredita-se que existe associação entre o gênero do jogador e a posse das tecnologias para jogar videogame durante a infância, adolescência e atualmente” foi parcialmente aceita porque os valores de p foram inferiores a 0,05 nas associações entre gênero e posse dos seguintes equipamentos: **playstation** ($p=0,002$), **mega drive** ($p<0,001$) e **computador** ($p=0,007$). O gênero masculino se declarou mais vezes como donos do playstation e do mega drive em comparação com o

gênero feminino, já o computador pertencia mais ao (s) irmão (s) do grupo do gênero feminino. As relações dos outros equipamentos com posse analisadas não tinham valores de p significantes, fazendo com que a hipótese seja parcialmente rejeitada.

Como mostra a tabela 3 (anexo D), no **período da adolescência**, a hipótese anterior foi parcialmente aceita porque os valores de p foram inferiores a 0,05 nas associações entre gênero e posse dos seguintes equipamentos: **playstation** ($p < 0,001$), **xbox** ($p = 0,002$), **mega drive** ($p = 0,019$ e $p = 0,006$), **computador** ($p = 0,038$ e $p = 0,019$) e **celular** ($p = 0,0005$, $p = 0,042$ e $p < 0,001$). O gênero masculino se declarou mais vezes como donos do playstation, xbox e mega drive em comparação com o gênero feminino. Quanto ao celular, o gênero feminino se declarou mais vezes como dono do equipamento. Tanto para o computador quanto para o celular, os pais (mãe e/ou pai) das meninas foram considerados por elas como donos de tais equipamentos. As relações dos outros equipamentos com a posse analisadas não tinham valores de p significantes, fazendo com que a hipótese seja parcialmente rejeitada.

Como mostra a tabela 4 (anexo E), **atualmente** a hipótese anterior também foi parcialmente aceita porque os valores de p foram inferiores a 0,05 nas associações de gênero e posse dos seguintes equipamentos: playstation ($p < 0,001$ e $p = 0,025$) e xbox ($p < 0,001$ e $p = 0,036$). O gênero masculino se declarou mais vezes como donos do playstation e do xbox (equipamentos exclusivos para jogar videogame mais populares da atualidade), outra informação interessante é que mais cônjuges das respondentes do gênero feminino foram considerados por elas como donos desses equipamentos quando comparado com o gênero masculino. As relações dos outros equipamentos com a posse analisadas não tinham valores de p significantes, fazendo com que a hipótese seja parcialmente rejeitada.

Como mostra a tabela 5 (anexo F), nos **três períodos** analisados a hipótese “acredita-se que existe associação entre o gênero do jogador e a quantidade de tempo destinada a jogar videogame durante a infância, adolescência e atualmente” foi aceita porque os valores de p foram inferiores a 0,05 nas associações entre gênero e frequência que jogavam/jogam videogame: até os 12 anos ($p = 0,006$), dos 13 aos 17 anos ($p < 0,001$) e atualmente ($p < 0,001$). Os respondentes do gênero masculino jogavam/jogam videogame com uma frequência maior que os do gênero feminino.

Como mostra a tabela 6 (anexo G), na análise do acesso às lan houses para jogar, a hipótese “acredita-se que existe associação entre o gênero do jogador e o quão acessível foram/são as tecnologias para jogar videogame durante a infância, adolescência e atualmente” foi aceita porque o valor de p foi inferior a 0,05 na associação de gênero com o acesso às lan

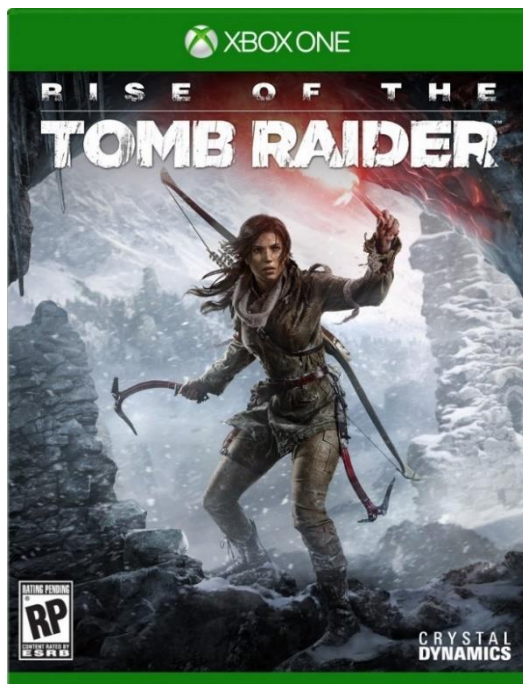
houses ($p < 0,001$). Os respondentes do gênero feminino frequentavam bem menos esses espaços do que os do gênero masculino.

Como mostra a tabela 7 (anexo H) que se refere aos motivos pelos quais as mulheres e homens não frequentavam lan houses para jogar, foi observado que não havia diferença nos motivos escolhidos por cada grupo, visto que todos os valores de p foram superiores a 0,05, rejeitando as associações.

3.4.1.2 Seção 2: difusão do estereótipo do jogador de videogame

As imagens abaixo foram utilizadas para coletar opiniões dos respondentes no questionário de pesquisa.

Figura 7: Capa 1 do jogo Tomb Raider



Fonte: Rise of the Tomb Raider¹⁸

¹⁸ Rise of the Tomb Raider. In: Wikipedia. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Rise_of_the_Tomb_Raider Acesso em: 05 nov. 2020.

Figura 8: Capa 2 do jogo Tomb Raider



Fonte: Tomb Raider: Underworld¹⁹

Como mostra a tabela 8 (anexo I), a capa 1 (figura 7) do jogo possui uma personagem que foi considerada como “não sexualizada e empoderada”, neste contexto, a hipótese “acredita-se que a sexualização e o empoderamento de personagens femininas exerce efeito significativo no quanto mulheres e homens gostam de uma capa de jogo” não foi aceita porque o valor de p foi superior a 0,05 na associação de gênero e o “quanto gostou” da capa 1 ($p=0,638$). A capa 2 (figura 8) do jogo possui uma personagem que foi considerada como “sexualizada e não empoderada”, neste contexto, não foi possível fazer a análise porque o teste de homogeneidade para essa comparação teve valor de p significativo ($p=0,001$). A distribuição dos dados é normal.

Como mostra a tabela 9 (anexo J), foi perguntado aos respondentes “o que você mais gostou na capa deste jogo?” por se tratar de uma pergunta aberta, suas respostas foram codificadas e os aspectos que os respondentes mais gostaram em cada capa foram apontados na tabela acima. Em seguida, foi aplicado um teste qui-quadrado para verificar se houve associação entre gênero e os aspectos. Na capa 1 (figura 7 - personagem considerada “não sexualizada e empoderada”) houve associação nos elementos: **roupas** ($p=0,021$), **ferramentas** ($p=0,047$) e **representatividade feminina** ($p=0,006$). Desta forma, a proporção de homens que gostaram

¹⁹ Tomb Raider: Underworld. In: Wikipedia. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Tomb_Raider:_Underworld> Acesso em: 05 nov. 2020.

das ferramentas (armas) que eram exibidas com a personagem foi maior do que a de mulheres, nos outros dois itens, a proporção de mulheres foi maior. Já na capa 2 (figura 8 - personagem considerada “sexualizada e não empoderada”) houve associação nos elementos: **destaque da personagem** ($p=0,012$), **representatividade feminina** ($p=0,005$) e **clássico/nostálgico** ($p=0,006$). Desta forma, a proporção de homens que gostaram do destaque dado à personagem e da capa ser clássica/nostálgica foi maior do que a de mulheres, já para o outro item, a proporção de mulheres foi maior.

Como mostra a tabela 10 (anexo K), foi perguntado aos respondentes “o que você menos gostou na capa deste jogo?”, as respostas também foram codificadas e os aspectos que os respondentes menos gostaram em cada capa foram apontados na tabela acima. Em seguida, foi aplicado um teste qui-quadrado para verificar se houve associação entre gênero e os aspectos. Na capa 1 (figura 7 - personagem considerada “não sexualizada e empoderada”) não houve nenhuma associação. Já na capa 2 (figura 8 - personagem considerada “sexualizada e não empoderada”) houve associação no elemento **está sexualizada** ($p<0,001$). Desta forma, a proporção de mulheres que consideraram que a personagem da capa está sexualizada foi muito maior que a de homens.

Como mostra a tabela 11 (anexo L), a hipótese “acredita-se que a sexualização de personagens femininas exerce efeito significativo no interesse de homens e mulheres de jogar videogame” foi aceita porque o valor de p foi inferior a 0,05 ao verificar o efeito da sexualização de personagens presente na capa 2 com o interesse de homens e mulheres de jogar um determinado jogo ($p<0,001$). Ou seja, mais homens do que mulheres demonstraram interesse em jogar o jogo que possuía a capa com uma personagem feminina sexualizada. Já a capa 1 (não sexualizada) teve valor de p significativo no teste de homogeneidade, impossibilitando a análise do efeito. A distribuição é normal.

Como mostra a tabela 11 (anexo L), a hipótese “acredita-se que o gênero do jogador exerce efeito significativo na sua percepção sobre sexualização e empoderamento feminino em personagens femininas de videogame” foi parcialmente aceita porque o valor de p foi inferior a 0,05 ao verificar o efeito do empoderamento de personagens presente na capa 1 ($p=0,049$). Ou seja, mais mulheres do que homens acham que a personagem feminina da capa 1 representa uma mulher empoderada (apesar de ser mínima a diferença). Já a capa 2 teve valor de p significativo no teste de homogeneidade, impossibilitando a análise, o mesmo aconteceu para a pergunta sobre sexualização. A distribuição é normal.

Como mostra a tabela 12 (anexo M), a hipótese “acredita-se que a sexualização e o empoderamento de personagens femininas exerce efeito significativo na preferência de mulheres e homens sobre de uma capa de jogo” não foi aceita porque o valor de p foi superior a 0,05 na associação de gênero e preferência das capas ($p=0,146$).

Como mostra a tabela 13 (anexo N), a hipótese “acredita-se que o gênero do jogador exerce efeito significativo no quanto é reforçado o estereótipo de que os homens jogam melhor do que as mulheres” foi parcialmente aceita porque o valor de p foi inferior a 0,05 ao verificar o efeito do gênero no quanto se reforça o estereótipo na linha **os homens jogam videogame melhor do que as mulheres** ($p<0,001$). Ou seja, mais mulheres do que homens discordam dessa afirmação. Mas a linha **videogame não é para mulher** não teve p significativo ($p=0,165$), rejeitando o efeito de gênero no estereótipo para esta afirmação e equilibrando a análise.

Como mostra a tabela 14 (anexo O), a hipótese “acredita-se que o gênero do jogador exerce efeito significativo no quanto foram reproduzidos estereótipos de gênero no ambiente familiar” foi parcialmente aceita porque os valores de p foram inferiores a 0,05 ao verificar o efeito do gênero na reprodução do estereótipo nas linhas **minha mãe (figura materna) não gostava quando eu jogava videogame** ($p=0,002$), **meu pai (figura paterna) não gostava quando eu jogava videogame**, ($p=0,0013$), **meu pai (figura paterna) achava que videogame era “coisa de menino”** ($p<0,001$) e **minha mãe (figura materna) achava que videogame era “coisa de menino”** ($p<0,001$). Nestas linhas a média do nível de discordância das mulheres foi maior do que a dos homens. Por outro lado, linhas que reforçavam mais o estereótipo como **não podia jogar videogame quando criança porque meu pai ou minha mãe não deixava** tiveram valores de p superiores a 0,05 ($p=0,231$ e $p=0,156$), o que rejeitou parcialmente a hipótese. A distribuição é normal.

3.4.1.3 Seção 3: consequências da disparidade de gênero no videogame

Como mostra a tabela 15 (anexo P), no **período da infância** a hipótese “acredita-se que existe associação entre o gênero do jogador e o quanto foi/é jogado um gênero de jogo nos períodos da infância, adolescência e nos dias atualmente” foi parcialmente aceita porque os valores de p foram inferiores a 0,05 nas associações entre gênero e a maioria dos subgêneros de jogos: **ação arcade** ($p<0,001$), **ação furtiva** ($p<0,001$), **aventura de ação** ($p<0,001$), **beat'em up** ($p<0,001$), **drama interativo** ($p<0,001$), **luta** ($p<0,001$), **FPS** ($p<0,001$), **shmups**

($p < 0,001$), **TPS** ($p < 0,001$), **battle royale** ($p = 0,001$), **MOBA** ($p = 0,036$), **MMO** ($p = 0,021$), **RPG** ($p = 0,014$), **sobrevivência/terror** ($p < 0,001$), **defesa da torre** ($p = 0,001$), **RTS** ($p < 0,001$), **corrida** ($p < 0,001$), **esportes** ($p < 0,001$) e **música/ritmo** ($p = 0,042$). Com exceção dos gêneros esportes e música/ritmo, todos os que foram citados são considerados jogos dos gêneros ação, aventura e tiro em primeira pessoa e foram mais jogados por meninos do que por meninas na infância (esportes também foi mais jogado por meninos, música/ritmo é único que as meninas jogaram mais). Os demais como plataforma, voo, simulação de vida e quebra-cabeças não tiveram valor de p significativo, rejeitando parcialmente a hipótese.

Como mostra a tabela 15 (anexo P), no **período da adolescência** a mesma hipótese também foi parcialmente aceita porque os valores de p foram inferiores a 0,05 nas associações de gênero e a maioria dos subgêneros de jogos: **ação arcade** ($p < 0,001$), **ação furtiva** ($p < 0,001$), **aventura de ação** ($p < 0,001$), **beat'em up** ($p < 0,001$), **drama interativo** ($p = 0,01$), **FPS** ($p < 0,001$), **shmups** ($p = 0,042$), **TPS** ($p < 0,001$), **battle royale** ($p < 0,001$), **MOBA** ($p < 0,036$), **MMO** ($p = 0,014$), **MMORPG** ($p = 0,013$), **RPG** ($p = 0,005$), **sobrevivência/terror** ($p < 0,001$), **baseado em turnos** ($p < 0,001$), **defesa da torre** ($p = 0,011$), **RTS** ($p < 0,001$), **corrida** ($p < 0,001$), **voo** ($p = 0,003$), **quebra-cabeças** ($p = 0,033$), **simulação de vida** ($p = 0,02$), **esportes** ($p < 0,001$) e **dança** ($p = 0,027$). Com exceção dos subgêneros quebra-cabeças, simulação de vida, esportes e dança, todos os que foram citados são considerados jogos dos gêneros ação, aventura e tiro em primeira pessoa e foram mais jogados por meninos do que por meninas na adolescência (esportes também foi mais jogado por meninos), no entanto, quebra-cabeças, simulação de vida e dança foram mais jogados por meninas. Os demais subgêneros como plataforma, aventura gráfico, construção/gerenciamento e simulação de bichos de estimação não tiveram valor de p significativo, o que rejeitou parcialmente a hipótese.

Como mostra a tabela 15 (anexo P), **atualmente** a mesma hipótese também foi parcialmente aceita porque os valores de p foram inferiores a 0,05 nas associações de gênero e a maioria dos subgêneros de jogos: **ação arcade** ($p = 0,004$), **ação furtiva** ($p < 0,001$), **aventura de ação** ($p < 0,001$), **beat'em up** ($p < 0,001$), **drama interativo** ($p < 0,001$), **luta** ($p < 0,001$), **FPS** ($p < 0,001$), **shmups** ($p = 0,011$), **TPS** ($p < 0,001$), **aventura gráfico** ($p = 0,009$), **battle royale** ($p < 0,001$), **MMO** ($p = 0,015$), **RPG** ($p < 0,001$), **sobrevivência/terror** ($p < 0,001$), **baseado em turnos** ($p < 0,001$), **defesa da torre** ($p = 0,04$), **RTS** ($p = 0,003$), **corrida** ($p < 0,001$), **voo** ($p = 0,006$), **quebra-cabeças** ($p < 0,001$), **simulação de vida** ($p = 0,004$) e **esportes** ($p < 0,001$). Com exceção dos subgêneros voo, quebra-cabeças, simulação de vida e esportes, todos os que foram citados são considerados jogos dos gêneros ação, aventura e tiro em primeira pessoa e

são mais jogados por homens do que por mulheres atualmente (esportes e vôlei também é mais jogado por homens), já os subgêneros quebra-cabeças e simulação de vida e dança é mais jogado por mulheres. Os demais como plataforma, MOBA, construção/gerenciamento, simulação de bichos de estimação, dança etc. não tiveram valor de p significativo, rejeitando parcialmente a hipótese.

Além disso, outra análise interessante consiste em comparar a multiplicidade de respostas (soma da quantidade de subgêneros dividida pelo total de respondentes) dos dois grupos nos três períodos. Desta forma, os dados da tabela 16 (anexo Q) mostram que os homens tiveram e têm mais acesso a uma variedade maior de subgêneros de jogos.

Como mostra a tabela 17 (anexo R), os gêneros de jogos escolhidos como favoritos foram completamente diferentes entre os homens e as mulheres, eles escolheram por 2 subgêneros de ação e esportes, por outro lado, elas escolheram jogos mais sociais e sem ação. Além disso, a hipótese “acredita-se que existe associação entre o gênero do jogador e sua preferência por determinados gêneros de jogos” foi aceita porque os valores de p foram inferiores a 0,05 nas associações entre gênero e os subgêneros de jogos escolhidos como preferidos pelos respondentes do gênero feminino ($p < 0,001$ e $p = 0,011$) com exceção do aventura de ação ($p = 0,079$).

Como mostra a tabela 18 (anexo S), no período da **infância** a hipótese “acredita-se que existe associação entre o gênero do jogador e o quanto se auto consideram “gamers nos períodos da infância, adolescência e atualmente”” foi rejeitada porque o valor de p foi superior a 0,05 na associação entre gênero e se autoconsiderar “gamer” ($p = 0,234$). Ou seja, a proporção de mulheres e de homens que se auto consideravam “gamers” ou não na infância é similar.

Como mostra a tabela 18 (anexo S), no período da **adolescência** a mesma hipótese foi aceita porque o valor de p foi inferior a 0,05 na associação entre gênero e se autoconsiderar “gamer” ($p = 0,009$). Ou seja, a proporção de homens que se auto consideravam “gamers” na adolescência é maior do que a de mulheres, no entanto, a proporção de respondentes que não se consideravam “gamers” no mesmo período é maior entre as mulheres.

Como mostra a tabela 18 (anexo S), **atualmente** a mesma hipótese foi aceita porque o valor de p foi inferior a 0,05 na associação entre gênero e se autoconsiderar “gamer” ($p = 0,002$). Ou seja, a proporção de homens que se auto consideram “gamers” atualmente é maior do que a de mulheres, no entanto, a proporção de respondentes que não se consideram “gamers” no mesmo período é maior entre as mulheres.

Como mostra a tabela 19 (anexo T), a hipótese “acredita-se que ser observada por um homem ou por uma mulher durante uma partida de videogame exerce efeito significativo no nível de ansiedade da mulher e do homem quanto ao seu desempenho” foi parcialmente aceita porque os valores de p foram inferiores a 0,05 ao verificar o efeito de algumas situações no nível de ansiedade dos participantes nas linhas ser observado (a) por mais de um homem enquanto estou jogando ($p=0,011$), ser observado (a) por uma mulher enquanto estou jogando ($p=0,005$), ser observado (a) por mais de uma mulher enquanto estou jogando ($p<0,001$). A média do nível de ansiedade entre os homens foi menor do que entre as mulheres no cenário apresentado pela primeira linha, já nas outras duas linhas esse nível foi menor entre as mulheres. Porém a linha ser observado (a) por um homem teve valor de p superior a 0,05 ($p=0,073$), rejeitando parcialmente a hipótese. A distribuição é normal.

Como mostra a tabela 19 (anexo T), a hipótese “acredita-se que competir com um homem ou com uma mulher durante uma partida de videogame exerce efeito significativo no nível de ansiedade da mulher e do homem quanto ao seu desempenho” foi parcialmente aceita porque os valores de p foram inferiores a 0,05 ao verificar o efeito de algumas situações no nível de ansiedade dos participantes nas linhas competir com uma mulher enquanto estou jogando ($p<0,001$) e competir com mais de uma mulher enquanto estou jogando ($p<0,001$). A média do nível de ansiedade entre as mulheres foi menor do que entre os homens nos dois cenários apresentados. Porém as linhas competir com um homem enquanto estou jogando e competir com mais de um homem enquanto estou jogando tiveram valores de p superiores a 0,05 ($p=0,191$ e $p=0,68$), rejeitando parcialmente a hipótese. A distribuição é normal.

Como mostra a tabela 20 (anexo U), 70 respondentes do gênero feminino afirmaram já ter utilizado um nickname masculino ($n=24$) ou já ter utilizado um nickname sem identificação de gênero ($n=56$) ao jogar online responderam. Em seguida, elas responderam à pergunta de resposta aberta “por qual (is) motivo (s) você utilizou um nickname masculino ou sem identificação de gênero?”, após feita a codificação das suas respostas, os motivos mais citados para justificar a escolha de um apelido masculino ou sem identificação de gênero foram misoginia e assédio sexual como mostra a tabela 21 (anexo V).

Além disso, os comentários que mais se destacaram foram: “Porque quando os homens se irritam no jogo e veem que tem mulher, começam ‘puta, vagabunda, tinha que ser mulher, tem skin porque ganhou de macho né?’”, “Porque chama menos atenção, evita ser diminuída por ser mulher ou que homens fiquem dando em cima.”, “Tenho a impressão que por ser mulher

haverá uma certa depreciação.”, “Porque os homens em sua maioria não gostam de ver uma mulher em jogos por considerar inferior e ofende, arruma briga, não dá credibilidade.”, “Para não ser pré julgada, se jogasse mal era porque sou mulher, e se o contrário uma exceção na terra. Sem identificação sou apenas mais um jogador, tanto faz ser bom ou ruim.”, “Quando homens vem um nickname feminino, ou eles dão em cima ou eles xingam e assediam a mulher, raramente um homem não vai ligar o fato de uma mulher estar no jogo com ele.” e “Porque a comunidade gamer é praticamente uma comunidade Neonazista onde eles desmerecem qualquer jogador que não seja homem.”.

3.5 DISCUSSÃO

De modo geral, os resultados deste estudo mostram diferenças marcantes na comparação das realidades feminina e masculina no mundo do videogame, evidenciando que a disparidade de gênero abordada do desenvolvimento teórico deste trabalho e o problema de pesquisa proposto possuem validação empírica.

Para a amostra estudada, elementos como o acesso, posse e tempo gasto em dispositivos para jogar videogame foram mais atrelados aos homens do que às mulheres durante a infância, adolescência e atualmente. O playstation, por exemplo, que é um dispositivo feito exclusivamente para jogar videogame, se manteve como mais acessível para os homens nos três períodos analisados. Além disso, o mega drive que é um dispositivo com a mesma função do playstation, mas que marcou o início dos consoles de videogame, esteve muito mais presente nas casas dos respondentes do gênero masculino durante sua infância e adolescência. Por outro lado, as mulheres tiveram mais acesso ao computador, dispositivo multitarefas, durante a infância e adolescência. O mesmo padrão se repete para a posse desses itens, a proporção de homens que se declarou como donos de consoles de videogame (playstation, xbox e mega drive) foi muito maior do que a de mulheres nos três períodos de vida analisados, é válido destacar ainda que atualmente os cônjuges das mulheres ganharam evidência como donos dos consoles presentes em casa. Além disso, considerando os três períodos analisados, o tempo dedicado a jogar videogame é muito maior para os homens do que para as mulheres. E por último, os homens costumavam frequentar mais vezes “Lan Houses” para jogar videogame do que as mulheres.

Portanto, esses resultados mostram que o contato e a relação dos homens e das mulheres com o videogame é muito diferente entre si, uma vez que é demonstrado que eles

possuem algumas vantagens sociais sobre elas que facilitam a sua interação com essa forma de lazer.

Quanto aos resultados sobre como o estereótipo do jogador de videogame se manifesta na realidade dos indivíduos, a pesquisa trouxe alguns insights interessantes. Após serem apresentados à imagem da capa de um jogo que possuía uma personagem feminina considerada como “não sexualizada e empoderada” e perguntados o que mais gostaram na imagem, as mulheres citaram muito mais elementos como roupas e representatividade feminina, enquanto os homens gostaram mais das armas/ferramentas que a personagem carregava consigo. Por outro lado, após serem apresentados à imagem da capa de um jogo que possuía uma personagem feminina considerada como “sexualizada e não empoderada” e responderem a mesma pergunta anterior, as mulheres se destacaram ao citar bastante a representatividade feminina como elemento que gostaram, já os homens gostaram mais do destaque dado à personagem e ao sentimento de nostalgia que o jogo os proporcionou por se tratar de um clássico, segundo eles. Depois foi perguntado aos respondentes o que eles menos gostaram em cada uma das capas, a que continha a personagem “sexualizada” gerou muito mais insatisfação entre as mulheres do que entre os homens, ou seja, elas se incomodaram muito mais com o fato da personagem estar sexualizada, fato que não foi muito preocupante para os homens. Quando questionados se as capas despertaram o seu interesse de jogar os jogos correspondentes, os homens demonstraram muito mais interesse do que as mulheres de jogar a capa que continha a personagem sexualizada. Ademais, mais mulheres do que homens consideraram que a capa com a personagem “não sexualizada” representava uma mulher empoderada.

Esses resultados mostram que infelizmente a sexualização das personagens femininas em jogos não incomoda tanto os homens quanto as mulheres, isso mostra o quanto esses jogos foram feitos por e para homens, visto que eles se interessam muito mais em jogar com personagens femininas quando o corpo delas está em evidência. Apesar disso, só o fato de a capa conter uma personagem feminina foi suficiente para agradar um pouco as mulheres que gostaram da representatividade feminina nas duas capas, apesar de criticarem a sexualizada da segunda, o que mostra como o olhar das mulheres está moldado para buscar identificação em vários espaços, como o videogame, neste caso.

Apesar dos resultados anteriores serem desanimadores, a pesquisa mostrou alguns lados positivos, por exemplo, em perguntas sobre o quanto os respondentes concordavam com frases que reforçam estereótipo de gênero como “videogame não é para mulher” ou “meu pai (figura paterna) achava que videogame era ‘coisa de menino’”, o nível de discordância das

mulheres e dos homens foi bem alto, neutralizando minimamente a difusão dos estereótipos de gênero pelos participantes e dentro do ambiente familiar.

A pesquisa também analisou as consequências da disparidade de gênero no acesso ao videogame e da difusão de estereótipos de gênero nesse quesito. Os resultados desta seção estão totalmente de acordo com o problema mais preocupante discutido neste trabalho que é o fato dos jogos de videogame dos gêneros de ação, estratégia e tiro aprimorarem aspectos cognitivos e serem jogados muito mais por homens do que mulheres. Tanto na infância, quanto na adolescência e nos dias de hoje, os gêneros citados anteriormente foram e são jogados em sua maioria esmagadora por homens, enquanto isso, as mulheres se destacam por jogar os gêneros: simulação de vida, dança, música/ritmo e quebra-cabeças. Ou seja, desde a infância as mulheres não costumam jogar muitos jogos que aprimoram áreas do cérebro extremamente úteis em ciências, matemática, tecnologia e engenharia, agora os homens, desde sempre possuem contato com esse tipo de jogo, o que corrobora sutilmente para aumentar o déficit de desenvolvimento em ciências exatas que existe entre homens e mulheres. Isso fica ainda mais claro quando perguntamos quais são os gêneros favoritos dos respondentes, o gênero quebra-cabeças apareceu em primeiro lugar para as mulheres, enquanto para os homens foi aventura de ação.

Outro resultado preocupante que vai de encontro com dados apresentados no início deste trabalho é que um número muito maior de homens se considera “gamer”, tanto na adolescência, quanto na vida adulta. Esse termo é utilizado para identificar jogadores de alto nível que podem até competir em batalhas online. Ou seja, é um título muito mais associado aos homens o que reforça que o videogame é o “território deles”.

Agora sobre a análise do nível de ansiedade experienciado pelos respondentes quando observados por outras pessoas (homens e mulheres) durante uma partida de videogame ou quando estão competindo com outras pessoas não foram encontrados resultados tão reveladores, apenas que as mulheres tendem a ficar um pouco mais relaxadas que os homens quando jogam ou competem com mulheres, mas nada muito estarrecedor. Isso mostra que o método de autodeclaração utilizado nesta pesquisa talvez não seja o mais indicado para avaliar nível de ansiedade. Medidas implícitas associadas à emoção durante a atividade ou testes específicos como o Teste da Associação Implícita (IAT)²⁰, podem ser melhores indicadores.

²⁰ “**Teste de associação implícita** é uma ferramenta computadorizada[1] desenvolvida com o objetivo de medir a associação de dois conceitos de destino com um atributo, onde os conceitos aparecem em uma tarefa de duas opções (por exemplo japoneses vs. coreanos) e o atributo em uma segunda tarefa (por exemplo, palavras agradáveis e desagradáveis em avaliação). A associação é medida com base no tempo de reação do indivíduo as questões, o pressuposto é o de que categorias mais associadas são respondidas mais rapidamente enquanto as menos associadas demandam mais tempo de resposta.[2] Este tipo de teste é frequentemente utilizado para medir o preconceito

E por último, perguntamos para as mulheres que jogam ou já jogaram online se elas já utilizaram um nickname/apelido masculino ou sem identificação de gênero, quase metade delas já utilizaram e dentre as razões que utilizaram para justificar essa escolha, as que mais se destacaram foram: misoginia, assédio sexual e proteção da identidade. De acordo com elas, a manipulação do gênero no nickname evita ataques de gênero de jogadores masculinos dentro da comunidade de jogos online, além de proteger a sua identidade. Os comentários que mais chamaram a atenção foram: “Porque quando os homens se irritam no jogo e veem que tem mulher, começam ‘puta, vagabunda, tinha que ser mulher, tem skin porque ganhou de macho né?’”, “Para não ser pré julgada, se jogasse mal era porque sou mulher, e se o contrário uma exceção na terra. Sem identificação sou apenas mais um jogador, tanto faz ser bom ou ruim.”, “Quando homens vem um nickname feminino, ou eles dão em cima ou eles xingam e assediam a mulher, raramente um homem não vai ligar o fato de uma mulher estar no jogo com ele.” e “Porque a comunidade gamer é praticamente uma comunidade Neonazista onde eles desmerecem qualquer jogador que não seja homem.”

O relato das jogadoras é assustador devido a gravidade da situação, visto que a comunidade gamer claramente consiste em um ambiente extremamente hostil e tóxico para as mulheres a ponto de ser considerada uma “comunidade neonazista” por uma das respondentes. Ou seja, assédio e misoginia são fatores que contribuem imensamente para prejudicar a experiência das mulheres nesses espaços e contribui para as desencorajar a ocupá-los, aumentando ainda mais a disparidade de gênero nos jogos.

Embora este estudo enfoque as diferenças de gênero no que diz respeito à relação dos indivíduos com o videogame e faz comparações entre homens e mulheres, ele não discute as implicações de aspectos socioeconômicos no acesso à tecnologia para jogar videogame.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho teve como objetivos: abordar como o hábito de jogar videogame de determinados gêneros de jogos atuam para aprimorar vários aspectos cognitivos e morfológicos do cérebro; traçar um panorama da disparidade gênero encontrada nesse meio,

implícito que pessoas podem ter em relação a raça, etnia, gênero, status social e etc.[1] O teste foi inicialmente proposto em um artigo de 1998 pelos pesquisadores Anthony G. Greenwald e seus colegas Debbie E. McGhee e Jordan L. K. Schwartz.[2] In: Wikipedia. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Teste_de_associa%C3%A7%C3%A3o_impl%C3%ADcita Acesso em 26 nov. 2020.

onde homens têm mais acesso às tecnologias para jogar e jogam mais jogos que influenciam diretamente habilidades cognitivas fundamentais em ciências exatas, além de enfrentarem menos obstáculos do que as mulheres nesse meio; discutir como os estereótipos de gênero estão diretamente associados à tecnologia, mais especificamente ao videogame e de que maneiras eles se manifestam na sociedade, afetando inclusive o desempenho e a autoconfiança das mulheres em suas próprias habilidades e competências; por último, mostrar como o hábito de jogar videogame pode estar atrelado à dominação masculina nas áreas da ciência, tecnologia, engenharia e matemática.

Esses objetivos foram atingidos graças à várias fontes de informação, como trabalhos acadêmicos, reportagens jornalísticas, pesquisas de institutos e dados estatísticos que ajudaram a criar um embasamento sólido para traçar um problema de pesquisa que foi devidamente explorado em uma pesquisa de campo. Os resultados encontrados nesta pesquisa, analisados com testes estatísticos e codificação de dados, foram de encontro ao embasamento teórico deste trabalho, comprovando que as hipóteses de pesquisa levantadas possuem fundamento.

Portanto, é possível dizer que a experiência das mulheres em relação ao videogame foi e continua sendo afetada pelo estereótipo de gênero da tecnologia que foi disseminado na sociedade por muitos e muitos anos com a ajuda dos meios de comunicação. Desta forma, as mulheres têm mais dificuldade de acesso ao videogame e sofrem preconceito quando ocupam esses lugares, enquanto o homem quase é considerado como sinônimo de “gamer”.

São inúmeras as consequências da disparidade de gênero no mundo do videogame para a construção de uma sociedade cada vez mais igualitária e justa, uma vez que as mulheres são privadas de explorar este universo com a mesma intensidade e liberdade que os homens, de modo que elas são prejudicadas em termos sociais, cognitivos e profissionais. Apesar desta relação ser sutil, ela não é invisível, em uma sociedade que as mulheres estão cada vez mais conquistando direitos e ocupando espaços de destaque, é intrigante que o estereótipo de gênero referente ao hábito de jogar videogame ainda persista tanto, isso mostra que todas as instâncias (indústria de jogos, comunidades de gamers, mídia de massa etc.) envolvidas neste universo tem um espaço muito grande para promover a desconstrução de estereótipos enraizados na sociedade, um exemplo de atuação com esse objetivo (citado na pesquisa de campo deste trabalho) é a dessexualização da personagem Lara Croft da famosa franquia de jogos Tomb Raider, que nas versões mais recentes do jogo, apresentou uma figura feminina vestida adequadamente para o combate e sem realce aos detalhes do seu corpo.

Ademais, esta é uma pauta que merece discussões futuras, visto que a gravidade da disparidade de gênero no videogame alcança níveis que ainda não foram estudados em profundidade, como a relação entre o hábito de jogar videogame desde a infância e o caminho profissional traçado na vida adulta. É inegável a importância de falarmos mais e mais a respeito disso, visto que nunca houve um momento na história mais propício para discutir pautas sobre inclusão.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAVELIER, Daphne; et al. **Brains on video games**. In: Nat Rev Neurosci. Nov. 2011. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/51811015_Brains_on_video_games>. Acesso em: 10 jul. 2020.

BAVELIER, Daphne; GREEN, C. Shawn. **Brain Tune-Up from Action Video Game Play**. In: Scientific American. 1 jul. 2016. Disponível em: <<https://www.scientificamerican.com/article/brain-tune-up-from-action-video-game-play/>>. Acesso em: 10 jul. 2020.

VIKRANTH, R. Bejjanki; et al. **Action video game play facilitates the development of better perceptual templates**. In: National Academy of Sciences. Nov. 2014. Disponível em: <<https://doi.org/10.1073/pnas.1417056111>>. Acesso em: 10 jul. 2020.

QINGHUA, He; et al. **Structural brain differences associated with extensive massively-multiplayer video gaming?** In: Brain Imaging and Behavior. 4 mar. 2020. Disponível em: <<https://doi.org/10.1007/s11682-020-00263-0>>. Acesso em: 25 set. 2020.

COGNIFIT. **Inibição: capacidade cognitiva que constitui nossas funções executivas**. In: CogniFit. Disponível em: <<https://www.cognifit.com/br/habilidade-cognitiva/inibicao#:~:text=A%20inibi%C3%A7%C3%A3o%20ou%20o%20controle,e%20a%20defini%C3%A7%C3%A3o%20de%20objetivos>> Acesso em: 07 nov. 2020.

STATISTA. **U.S. computer and video gamers from 2006-2020, by gender**. In: Statista. Disponível em: < [• U.S. video gamer gender statistics 2019 | Statista](#) > Acesso em: 25 out. 2020.

PESQUISA GAME BRASIL. **Painel gamer Brasil gratuito 2020**. In: Pesquisa Game Brasil. 2020. Disponível em: <<https://materiais.pesquisagamebrasil.com.br/painel-gratuito-2020>> Acesso em: 25 out. 2020

GAMIFY. **Game Genre & Statistics: Not All Games Are Created Equal (part 1)**. In: Gamify. Disponível em: < [Game Genre & Statistics: Not All Games Are Created Equal \(part 1\) \(gamify.com\)](#) > Acesso em: 25 out. 2020.

G1. **'League of Legends' ganha respeito, evolui e acelera; veja mudanças nos 10 anos do game**. In: G1. Disponível em: <<https://g1.globo.com/pop-arte/games/noticia/2019/10/21/league-of-legends-ganha-respeito-evolui-e-acelera-veja-mudancas-nos-10-anos-do-game.ghtml>>. Acesso em: 13 out. 2020.

LEAGUE OF LEGENDS. **Boas-vindas ao Rift. Aprenda o básico**. In: League of Legends. Disponível em: <<https://br.leagueoflegends.com/pt-br/how-to-play/>>. Acesso em: 13 out. 2020.

TECHTUDO. **League of Legends: entenda as funções de cada membro de um time.** In: Techtudo. 16 jul. 2018. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/07/league-of-legends-entenda-as-funcoes-de-cada-membro-de-um-time-guialol.ghml>> Acesso em: 13 out. 2020

RABINDRA A. Ratan; et al. **Stand by Your Man: An Examination of Gender Disparity in League of Legends.** In: Games and Culture. 2015. Disponível em: <10.1177/1555412014567228> Acesso em: 12 out. 2020.

CLÁUDIA. **Motivadas pelo “Me too”, mulheres denunciam gamers por assédio.** In: Cláudia. Disponível em: < [Assédio em jogos online: Motivadas pelo “Me too”, mulheres denunciam gamers por assédio | CLAUDIA \(abril.com.br\)](http://abril.com.br/assedio-em-jogos-online-motivadas-pelo-me-too-mulheres-denunciam-gamers-por-assedio)> Acesso em: 25 out. 2020.

CLÁUDIA. **Ainda é bem difícil ser uma mulher gamer no Brasil.** In: Cláudia. Disponível em: < [Ainda é bem difícil ser uma mulher gamer no Brasil | CLAUDIA \(abril.com.br\)](http://abril.com.br/ainda-e-bem-dificil-ser-uma-mulher-gamer-no-brasil)> Acesso em: 25 out. 2020.

WILLIAMS, Dmitri. **The Video Game Lightning Rod.** In: Information Communication & Society. 2003. Disponível em: <<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/1369118032000163240>> Acesso em: 14 out. 2020.

CANALTECH. **Challenges do TikTok: 7 dicas para você cumprir os desafios da rede social.** In: Canaltech. 28 mai. 2020. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/redes-sociais/dicas-para-cumprir-challenges-do-tiktok/>> Acesso em: 16 out. 2020.

YOUTUBE. **Naked Challenge #6.** In: YouTube. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=JQfaXkiEm34>> Acesso em: 16 out. 2020.

BAUER, Martin W.; GASKELL, George. **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático.** 7ª edição. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2000.

KAYE, Linda K.; PENNINGTON, Charlotte R. **“Girls can’t play”: The effects of stereotype threat on females’ gaming performance.** In: Elsevier. 2015. Disponível em: <<https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.02.020>> Acesso em: 19 out. 2020.

STEELE, Claude M., ARONSON, Joshua. **Stereotype threat and the intellectual test performance of African Americans.** In: Journal of Personality and Social Psychology. 1995. Disponível em: <<https://doi.org/10.1037/0022-3514.69.5.797>> Acesso em: 20 out. 2020.

MACKERETH, Mathew; ANDERSON, Jonathan. **Computers, video games and literacy: What do girls think?.** In: Australian Literacy Educators’ Association. Out. 2000. Disponível em: <<https://link.gale.com/apps/doc/A66494203/AONE?u=capes&sid=AONE&xid=48d292e1>> Acesso em: 10 jul. 2020.

LOPEZ-AGUDO, Luis A.; ROPERO-GARCÍA, Miguel Á. **Out-of-School Use of Time and Its Association with Gender Differences in Educational Outcomes.** Child Ind Res 13, 1335–

1369. 2020. Disponível em: <<https://doi.org/10.1007/s12187-019-09701-y>> Acesso em: 21 out. 2020.

DELOITTE. **Closing the tech conference gender gap**. In: Deloitte. Disponível em: < [Gender gap in the tech industry | Deloitte Insights](#)> Acesso em: 08 nov. 2020

WAI, Jonathan; LUBINSKI, David; BENBOW, Camilla P. **Spatial Ability for STEM Domains: Aligning Over 50 Years of Cumulative Psychological Knowledge Solidifies Its Importance**. 2009. Disponível em: <VER DEPOIS> Acesso em: 23 out. 2020

TERLECKI, M. S.; NEWCOMBE, N. S. **How Important Is the Digital Divide? The Relation of Computer and Videogame Usage to Gender Differences in Mental Rotation Ability**. Sex Roles 53, 433–441. 2005. Disponível em: <<https://doi.org/10.1007/s11199-005-6765-0>> Acesso em: 23 out. 2020

CIO. **Women in tech statistics: The hard truths of an uphill battle**. In: CIO. Disponível em: < [Women in tech statistics: The hard truths of an uphill battle | CIO](#)> Acesso em: 25 out. 2020

TERRA. **Representatividade: lugar de mulher é na tecnologia, sim**. In: Terra. Disponível em: < [Representatividade: lugar de mulher é na tecnologia, sim \(terra.com.br\)](#)> Acesso em: 25 out. 2020

UA/AU. **The engineering numbers gap: it's more than a numbers game**. In: UA/AU. Disponível em: <[The engineering gender gap: it's more than a numbers game | University Affairs](#)> Acesso em: 25 out. 2020.

BIROL, Cem; et al. **Gender and Computer Anxiety, Motivation, Self-Confidence, and Computer Use**. Eurasian Journal of Educational Research, 34, pp. 185-198. 2009. Disponível em: <<https://silo.tips/download/gender-and-computer-anxiety-motivation-self-confidence-and-computer-use#>> Acesso em: 25 out. 2020

MINDMINERS. **Converse com consumidores reais**. In: MindMiners. Disponível em: <[MindMiners - Pesquisa Digital](#)> Acesso em: 20 nov. 2020.

MINDMINERS. **Critério Brasil: como segmentamos os respondentes do painel MeSeems**. In: MindMiners. Disponível em: < [Como segmentamos os respondentes do MeSeems por classe social \(mindminers.com\)](#)> Acesso em: 20 nov. 2020.

WIKIPEDIA. **Rise of the Tomb Raider**. In: Wikipedia. Disponível em: < [Rise of the Tomb Raider - Wikipedia](#)> Acesso em: 05 nov. 2020.

WIKIPEDIA. **Tomb Raider: Underworld**. In: Wikipedia. Disponível em: <[Tomb Raider: Underworld - Wikipedia](#)> Acesso em: 05 nov. 2020.

WIKIPEDIA. **Teste de associação implícita**. In. Wikipedia. Disponível em: < [Teste de associação implícita – Wikipédia, a enciclopédia livre \(wikipedia.org\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Teste_de_associa%C3%A7%C3%A3o_impl%C3%ACcita)> Acesso em: 26 nov. 2020.

ANEXO A – Questionário

Questionário elaborado para a coleta de dados da pesquisa empírica deste trabalho.

Questionário de pesquisa

Resposta Múltipla

1) Qual (is) dessas pessoas moraram ou moram com você até o período que completou 17 anos?

- a. Mãe
 - b. Pai
 - c. Irmão (s)
 - d. Irmã (s)
 - e. Tio
 - f. Tia
 - g. Primo (s)
 - h. Prima (s)
 - i. Avó
 - j. Avô
 - k. Padrasto
 - l. Madrasta
 - m. Outros
-

Resposta Múltipla

2) Atualmente, você mora com:

- a. Mãe
- b. Pai
- c. Irmão (s)

- d. Irmã (s)
 - e. Tio
 - f. Tia
 - g. Primo (s)
 - h. Prima (s)
 - i. Avó
 - j. Avô
 - k. Padrasto
 - l. Madrasta
 - m. Namorado (a)
 - n. Cônjuge
 - o. Filho (s)
 - p. Sozinho (considere dividir com amigos/colegas)
 - q. Outros
-

Matriz de Resposta Múltipla

3) Dos itens abaixo, selecione o (s) que tinha (m) na sua casa nos períodos:

Linhas:

- a. Até os 12 anos
- b. Dos 13 aos 17 anos
- c. Atualmente

Respostas:

- a. Videogame portátil (ex: gameboy)
- b. Playstation
- c. Nintendo
- d. Computador

- e. Xbox
 - f. Celular
 - g. Mega Drive
 - h. Master System
 - i. Sega Saturn
 - j. Nenhum desses itens
-

Matriz de Resposta Múltipla

4) Quem era/eram o (s) dono (s) dos itens selecionados anteriormente na sua INFÂNCIA (até os 12 anos)? Considere dono (s), não a (s) pessoa (s) que comprou/compraram, mas aquele (s) que se identificava (m) como dono (s) do objeto.

Linhas:

- a. Videogame portátil (ex: gameboy)
- b. Playstation
- c. Nintendo
- d. Computador
- e. Xbox
- f. Celular
- g. Mega Drive
- h. Master System
- i. Sega Saturn

Respostas:

- a. Mãe
- b. Pai
- c. Irmão (s)
- d. Irmã (s)
- e. Tio

- f. Tia
 - g. Primo (s)
 - h. Prima (s)
 - i. Avó
 - j. Avô
 - k. Padrasto
 - l. Madrasta
 - m. Eu
 - n. Outros
-

Matriz de Resposta Múltipla

5) Quem era/eram o (s) dono (s) dos itens selecionados anteriormente na sua ADOLESCÊNCIA (dos 13 aos 17 anos)? Considere dono (s), não a (s) pessoa (s) que comprou/compraram, mas aquele (s) que se identificava (m) como dono (s) do objeto.

Linhas:

- a. Videogame portátil (ex: gameboy)
- b. Playstation
- c. Nintendo
- d. Computador
- e. Xbox
- f. Celular
- g. Mega Drive
- h. Master System
- i. Sega Saturn

Respostas:

- a. Mãe
- b. Pai

- c. Irmão (s)
 - d. Irmã (s)
 - e. Tio
 - f. Tia
 - g. Primo (s)
 - h. Prima (s)
 - i. Avó
 - j. Avô
 - k. Padrasto
 - l. Madrasta
 - m. Eu
 - n. Outros
-

Matriz de Resposta Múltipla

6) ATUALMENTE, quem é/são o (s) dono (s) dos itens selecionados anteriormente?
Considere dono (s), não a (s) pessoa (s) que comprou/compraram, mas aquele (s) que se identifica (m) como dono (s) do objeto.

Linhas:

- a. Videogame portátil (ex: gameboy)
- b. Playstation
- c. Nintendo
- d. Computador
- e. Xbox
- f. Celular
- g. Mega Drive
- h. Master System

i. Sega Saturn

Respostas:

a. Eu

b. Mãe

c. Pai

d. Irmão (s)

e. Irmã (s)

f. Tio

g. Tia

h. Primo (s)

i. Prima (s)

j. Avó

k. Avô

l. Padrasto

m. Madrasta

n. Namorado (a)

o. Cônjuge

p. Filho (s)

q. Roommate/amigo/colega de apartamento/casa

r. Outros

Resposta Múltipla

7) Os subgêneros de jogos de videogame abaixo estão organizados por ordem alfabética de acordo com o gênero principal (ação, tiro, aventura, estratégia etc.), selecione os que você costumava jogar na INFÂNCIA (até os 12 anos):

a. Ação arcade (Dig Dug, Diner Dash, Metal Slug, Fruit Ninja)

b. Ação furtiva (Metal Gear, Thief: The Dark Project)

- c. Aventura de ação (Tomb Raider, The Last of Us, God of War, Uncharted)
- d. Beat'em Up (Final Fight, Double Dragon, Castle Crashers)
- e. Drama interativo (Detroit Become Human, The Walking Dead, Beyond: Two Souls)
- f. Luta (Mortal Kombat, Street Fighter)
- g. Plataforma (Super Mario, Crash, Donkey Kong, Sonic)
- h. First Person Shooter ou FPS (Call of duty, Counter Strike, Quake, CrossFire, Far Cry, Battlefield)
- i. Shoot'em ups ou shmups (Space Invaders, Contra, Space Invaders)
- j. Third person shooter ou TPS (GTA, Star Wars)
- k. Aventura gráfico (Monkey Island, Myst, Sam and Max)
- l. Battle Royale (PlayerUnknown's Battlegrounds, Fortnite, Fall Guys, Call of Duty Black Ops 4, Free Fire)
- m. MOBA (LOL, Heroes of the Storm, Arena of Valor, Dota 2)
- n. MMO (Minecraft, DC Universe Online)
- o. MMORPG (World of Warcraft)
- p. RPG (Mass Effect, Final Fantasy, Witcher, Fallout)
- q. Sobrevivência/Terror (Resident Evil, Silent Hill)
- r. Baseado em turnos (X-Com, Advance Wars, Civilization)
- s. Defesa da torre (Defense Grid: The Awakening, Lock's Quest)
- t. RTS (Comand and Conquer, Dawn of War, Age of Empires)
- u. Corrida (Gran Turismo, NASCAR Racing, Wave Race, Rock'n Roll Racing, Top Gear, SSX)
- v. Voo (Microsoft Flight Simulator, Ace Combat, Blazing Angels)
- w. Construção/Gerenciamento (SinCity)
- x. Quebra-cabeças (Tetris, Candy Crush, The Incredible Machine, Zuma, Jewel Quest)
- y. Simulação de bichos de estimação (World of Zoo)

- z. Simulação de vida (The Sims, Second Life, Princess Maker)
 - aa. Esportes (FIFA, NHL, Tony Hawk)
 - ab. Dança (Just Dance, Dance Central)
 - ac. Música/Ritmo (Guitar Hero, Rock Band)
 - ad. Festa (Mario Party, Buzz)
 - ae. Não jogava na infância
-

Resposta Múltipla

8) Os subgêneros de jogos de videogame abaixo estão organizados por ordem alfabética de acordo com o gênero principal (ação, tiro, aventura, estratégia etc.), selecione os que você costumava jogar na ADOLESCÊNCIA (dos 13 aos 17 anos):

- a. Ação arcade (Dig Dug, Diner Dash, Metal Slug, Fruit Ninja)
- b. Ação furtiva (Metal Gear, Thief: The Dark Project)
- c. Aventura de ação (Tomb Raider, The Last of Us, God of War, Uncharted)
- d. Beat'em Up (Final Fight, Double Dragon, Castle Crashers)
- e. Drama interativo (Detroit Become Human, The Walking Dead, Beyond: Two Souls)
- f. Luta (Mortal Kombat, Street Fighter)
- g. Plataforma (Super Mario, Crash, Donkey Kong, Sonic)
- h. First Person Shooter ou FPS (Call of duty, Counter Strike, Quake, CrossFire, Far Cry, Battlefield)
- i. Shoot'em ups ou shmups (Space Invaders, Contra, Space Invaders)
- j. Third person shooter ou TPS (GTA, Star Wars)
- k. Aventura gráfico (Monkey Island, Myst, Sam and Max)
- l. Battle Royale (PlayerUnknown's Battlegrounds, Fortnite, Fall Guys, Call of Duty Black Ops 4, Free Fire)
- m. MOBA (LOL, Heroes of the Storm, Arena of Valor, Dota 2)
- n. MMO (Minecraft, DC Universe Online)

- o. MMORPG (World of Warcraft)
- p. RPG (Mass Effect, Final Fantasy, Witcher, Fallout)
- q. Sobrevivência/Terror (Resident Evil, Silent Hill)
- r. Baseado em turnos (X-Com, Advance Wars, Civilization)
- s. Defesa da torre (Defense Grid: The Awakening, Lock's Quest)
- t. RTS (Comand and Conquer, Dawn of War, Age of Empires)
- u. Corrida (Gran Turismo, NASCAR Racing, Wave Race, Rock'n Roll Racing, Top Gear, SSX)
- v. Voo (Microsoft Flight Simulator, Ace Combat, Blazing Angels)
- w. Construção/Gerenciamento (SinCity)
- x. Quebra-cabeças (Tetris, Candy Crush, The Incredible Machine, Zuma, Jewel Quest)
- y. Simulação de bichos de estimação (World of Zoo)
- z. Simulação de vida (The Sims, Second Life, Princess Maker)
- aa. Esportes (FIFA, NHL, Tony Hawk)
- ab. Dança (Just Dance, Dance Central)
- ac. Música/Ritmo (Guitar Hero, Rock Band)
- ad. Festa (Mario Party, Buzz)
- ae. Não jogava na adolescência

Resposta Múltipla

9) Os subgêneros de jogos de videogame abaixo estão organizados por ordem alfabética de acordo com o gênero principal (ação, tiro, aventura, estratégia etc.), selecione os que você costuma jogar ATUALMENTE:

- a. Ação arcade (Dig Dug, Diner Dash, Metal Slug, Fruit Ninja)
- b. Ação furtiva (Metal Gear, Thief: The Dark Project)
- c. Aventura de ação (Tomb Raider, The Last of Us, God of War, Uncharted)
- d. Beat'em Up (Final Fight, Double Dragon, Castle Crashers)

- e. Drama interativo (Detroit Become Human, The Walking Dead, Beyond: Two Souls)
- f. Luta (Mortal Kombat, Street Fighter)
- g. Plataforma (Super Mario, Crash, Donkey Kong, Sonic)
- h. First Person Shooter ou FPS (Call of duty, Counter Strike, Quake, CrossFire, Far Cry, Battlefield)
- i. Shoot'em ups ou shmups (Space Invaders, Contra, Space Invaders)
- j. Third person shooter ou TPS (GTA, Star Wars)
- k. Aventura gráfico (Monkey Island, Myst, Sam and Max)
- l. Battle Royale (PlayerUnknown's Battlegrounds, Fortnite, Fall Guys, Call of Duty Black Ops 4, Free Fire)
- m. MOBA (LOL, Heroes of the Storm, Arena of Valor, Dota 2)
- n. MMO (Minecraft, DC Universe Online)
- o. MMORPG (World of Warcraft)
- p. RPG (Mass Effect, Final Fantasy, Witcher, Fallout)
- q. Sobrevivência/Terror (Resident Evil, Silent Hill)
- r. Baseado em turnos (X-Com, Advance Wars, Civilization)
- s. Defesa da torre (Defense Grid: The Awakening, Lock's Quest)
- t. RTS (Comand and Conquer, Dawn of War, Age of Empires)
- u. Corrida (Gran Turismo, NASCAR Racing, Wave Race, Rock'n Roll Racing, Top Gear, SSX)
- v. Voo (Microsoft Flight Simulator, Ace Combat, Blazing Angels)
- w. Construção/Gerenciamento (SinCity)
- x. Quebra-cabeças (Tetris, Candy Crush, The Incredible Machine, Zuma, Jewel Quest)
- y. Simulação de bichos de estimação (World of Zoo)
- z. Simulação de vida (The Sims, Second Life, Princess Maker)
- aa. Esportes (FIFA, NHL, Tony Hawk)

- ab. Dança (Just Dance, Dance Central)
 - ac. Música/Ritmo (Guitar Hero, Rock Band)
 - ad. Festa (Mario Party, Buzz)
-

Resposta Única

10) Dos subgêneros de jogos que você costuma jogar ATUALMENTE, qual é o seu favorito?

- a. Ação arcade (Dig Dug, Diner Dash, Metal Slug, Fruit Ninja)
- b. Ação furtiva (Metal Gear, Thief: The Dark Project)
- c. Aventura de ação (Tomb Raider, The Last of Us, God of War, Uncharted)
- d. Beat'em Up (Final Fight, Double Dragon, Castle Crashers)
- e. Drama interativo (Detroit Become Human, The Walking Dead, Beyond: Two Souls)
- f. Luta (Mortal Kombat, Street Fighter)
- g. Plataforma (Super Mario, Crash, Donkey Kong, Sonic)
- h. First Person Shooter ou FPS (Call of duty, Counter Strike, Quake, CrossFire, Far Cry, Battlefield)
- i. Shoot'em ups ou shmups (Space Invaders, Contra, Space Invaders)
- j. Third person shooter ou TPS (GTA, Star Wars)
- k. Aventura gráfico (Monkey Island, Myst, Sam and Max)
- l. Battle Royale (PlayerUnknown's Battlegrounds, Fortnite, Fall Guys, Call of Duty Black Ops 4, Free Fire)
- m. MOBA (LOL, Heroes of the Storm, Arena of Valor, Dota 2)
- n. MMO (Minecraft, DC Universe Online)
- o. MMORPG (World of Warcraft)
- p. RPG (Mass Effect, Final Fantasy, Witcher, Fallout)
- q. Sobrevivência/Terror (Resident Evil, Silent Hill)
- r. Baseado em turnos (X-Com, Advance Wars, Civilization)

- s. Defesa da torre (Defense Grid: The Awakening, Lock's Quest)
 - t. RTS (Comand and Conquer, Dawn of War, Age of Empires)
 - u. Corrida (Gran Turismo, NASCAR Racing, Wave Race, Rock'n Roll Racing, Top Gear, SSX)
 - v. Voo (Microsoft Flight Simulator, Ace Combat, Blazing Angels)
 - w. Construção/Gerenciamento (SinCity)
 - x. Quebra-cabeças (Tetris, Candy Crush, The Incredible Machine, Zuma, Jewel Quest)
 - y. Simulação de bichos de estimação (World of Zoo)
 - z. Simulação de vida (The Sims, Second Life, Princess Maker)
 - aa. Esportes (FIFA, NHL, Tony Hawk)
 - ab. Dança (Just Dance, Dance Central)
 - ac. Música/Ritmo (Guitar Hero, Rock Band)
 - ad. Festa (Mario Party, Buzz)
-

Matriz de Resposta Única

11) Você se considerava/considera gamer (jogador hardcore) nos períodos abaixo?

Linhas:

- a. Até os 12 anos
- b. Dos 13 aos 17 anos
- c. Atualmente

Respostas:

- a. Sim
 - b. Não
-

Matriz de Resposta Única

12) Com que frequência você costumava/costuma jogar videogame nos períodos abaixo:

Linhas:

- a. Até os 12 anos

b. Dos 13 aos 17 anos

c. Atualmente

Respostas:

a. Diariamente

b. Algumas vezes por semana

c. Uma vez por semana

d. Algumas vezes por mês

e. Uma vez por mês

f. Menos de uma vez por mês

Matriz de Resposta Múltipla

13) Por qual (s) motivo (s) você NÃO jogava videogame?

Linhas:

a. Até os 12 anos

b. Dos 13 aos 17 anos

Respostas:

a. Meu pai (ou figura paterna) não gostava quando eu jogava

b. Minha mãe (ou figura materna) não gostava quando eu jogava

c. Não tinha videogame em casa

d. O (s) dono (s) do videogame não me emprestava (m)

e. Não gostava de jogar

f. Não tinha muito tempo

g. Outros

Matriz de Resposta Múltipla

14) Por qual (s) motivo (s) você jogava/joga videogame por menos tempo?

Linhas:

a. Até os 12 anos

b. Dos 13 aos 17 anos

c. Atualmente

Respostas:

a. Meu pai (ou figura paterna) não gostava/gosta quando eu jogava/jogo

b. Minha mãe (ou figura materna) não gostava/gosta quando eu jogava/jogo

c. Não tinha/tenho videogame/computador em casa

d. O (s) dono (s) do videogame não me emprestava (m)

e. Não gostava de jogar

f. Não tenho/tinha muito tempo

g. Outros

Resposta Única

15) Você frequentava Lan Houses para jogar videogame?

a. Sim

b. Não

Resposta Única

16) Com qual frequência você frequentava Lan Houses para jogar videogame?

a. Diariamente

b. Algumas vezes por semana

c. Uma vez por semana

d. Algumas vezes por mês

e. Uma vez por mês

f. Menos de uma vez por mês

Resposta Múltipla

17) Por qual (is) motivo (s) você frequentava Lan Houses por menos tempo para jogar videogame?

- a. Meu pai (ou figura paterna) não me deixava ir muito
 - b. Minha mãe (ou figura materna) não me deixava ir muito
 - c. Preferia jogar em casa
 - d. Não me sentia bem-vindo (a) na Lan House para jogar videogame
 - e. Não tinha dinheiro para gastar na Lan House
 - f. Outros
-

Resposta Múltipla

18) Por qual (is) motivo (s) você NÃO frequentava Lan Houses para jogar videogame?

- a. Meu pai (ou figura paterna) não me deixava ir
 - b. Minha mãe (ou figura materna) não me deixava ir
 - c. Preferia jogar em casa
 - d. Não me sentia bem-vindo (a) na Lan House para jogar videogame
 - e. Não tinha dinheiro para gastar na Lan House
 - f. Outros
-

Resposta Única

19) Observe a capa deste jogo:



1

- a. Ok!
-

Resposta Única

20) O quanto você gostou da capa deste jogo?



1

- a. Gostei muito
 - b. Gostei
 - c. Indiferente
 - d. Não gostei
 - e. Não gostei nada
-

Aberta Obrigatória

21) Do que você mais gostou na capa do jogo? Por favor, seja o mais detalhista possível.



1

Aberta Obrigatória / Limite de 100 palavras

22) E do que você menos gostou na capa de do jogo? Por favor, seja o mais detalhista possível.



1

Matriz de Resposta Única

23) Pensando na capa apresentada, o quanto você concorda ou discorda com as frases a seguir:



1

Linhas:

- a. A capa do jogo despertou o meu interesse de jogá-lo
- b. A personagem da capa está sexualizada
- c. A personagem da capa representa uma mulher empoderada

Respostas:

- a. Concordo totalmente
- b. Concordo
- c. Indiferente
- d. Discordo
- e. Discordo totalmente

Resposta Única

24) Observe a capa deste jogo:



1

- a. Ok!

Resposta Única

25) O quanto você gostou da capa deste jogo?



1

- a. Gostei muito
 - b. Gostei
 - c. Indiferente
 - d. Não gostei
 - e. Não gostei nada
-

Aberta Obrigatória

26) Do que você mais gostou na capa do jogo? Por favor, seja o mais detalhista possível



1

Aberta Obrigatória

27) E do que você menos gostou na capa de do jogo? Por favor, seja o mais detalhista possível.



1

Matriz de Resposta Única

28) Pensando na capa apresentada, o quanto você concorda ou discorda com as frases a seguir:



1

Linhas:

- a. A capa do jogo despertou o meu interesse de jogá-lo
- b. A personagem da capa está sexualizada
- c. A personagem da capa representa uma mulher empoderada

Respostas:

- a. Concordo totalmente
 - b. Concordo
 - c. Indiferente
 - d. Discordo
 - e. Discordo totalmente
-

Resposta Única

29) Agora, comparando as duas capas que você avaliou, qual delas você prefere?

a.



b.



Matriz de Resposta Única

30) O quanto você concorda com as frases abaixo:

Linhas:

- a. As mulheres jogam videogame melhor do que os homens
- b. Os homens jogam videogame melhor do que as mulheres

- c. Homens e mulheres jogam videogame igualmente bem
- d. Videogame não é para mulher

Respostas:

- a. Concordo totalmente
 - b. Concordo
 - c. Neutro
 - d. Discordo
 - e. Discordo totalmente
-

Resposta Múltipla

31) Ao jogar online, você diria que:
Selecione mais de uma alternativa, se necessário.

- a. Já utilizei um nickname/apelido masculino em um jogo online
 - b. Já utilizei um nickname/apelido sem identificação de gênero em um jogo online
 - c. Nunca utilizei um nickname/apelido masculino ou sem identificação de gênero quando joguei online
 - d. Nunca joguei online
-

Aberta Obrigatória

32) Por qual (is) motivo (s) você decidiu utilizar um nickname/apelido masculino e/ou sem identificação de gênero?

Matriz de Resposta Única

33) Considerando o ambiente da casa que você morou até os 17 anos, o quanto você concorda ou discorda com as frases a seguir:

Linhas:

- a. Eu fui incentivado(a) pela minha mãe (ou figura materna) a jogar videogame desde criança
- b. Eu fui incentivado(a) pelo meu pai (ou figura paterna) a jogar videogame desde criança
- c. A minha mãe (ou figura materna) não gostava quando eu jogava videogame

- d. O meu pai (ou figura paterna) não gostava quando eu jogava videogame
- e. Eu jogava videogame escondido quando era criança
- f. Eu jogava videogame escondido quando era adolescente

Respostas:

- a. Concordo totalmente
 - b. Concordo
 - c. Neutro
 - d. Discordo
 - e. Discordo totalmente
-

Matriz de Resposta Única

34) Ainda considerando o ambiente da casa que você morou até os 17 anos, o quanto você concorda ou discorda com as frases a seguir:

Linhas:

- a. Meu irmão podia jogar videogame por mais tempo do que eu
- b. Minha irmã podia jogar videogame por mais tempo do que eu
- c. Quando eu era criança, um adulto me dava um joystick enquanto ele jogava, mas meu joystick ficava desligado e eu tinha a ilusão de estar jogando
- d. Eu não podia jogar videogame quando criança porque meu pai (ou figura paterna) não deixava
- e. Eu não podia jogar videogame quando criança porque minha mãe (ou figura materna) não deixava
- f. Meu pai (ou figura paterna) achava que videogame era “coisa de menino”
- g. Minha mãe (ou figura materna) achava que videogame era “coisa de menino”

Respostas:

- a. Concordo totalmente
- b. Concordo
- c. Neutro
- d. Discordo

e. Discordo totalmente

Matriz de Resposta Única

35) De 1 a 5, o quanto as situações abaixo contribuem para AUMENTAR a sua ansiedade ao jogar um jogo de videogame:

Linhas:

- a. Ser observado (a) por um homem enquanto estou jogando
- b. Ser observado (a) por mais de um homem enquanto estou jogando
- c. Ser observado (a) por uma mulher enquanto estou jogando
- d. Ser observado (a) por mais de uma mulher enquanto estou jogando
- e. Competir com um homem enquanto estou jogando
- f. Competir com mais de um homem enquanto estou jogando
- g. Competir com uma mulher enquanto estou jogando
- h. Competir com mais de uma mulher enquanto estou jogando
- i. Ter um homem jogando no mesmo time que eu
- j. Ter uma mulher jogando no mesmo time que eu

Respostas:

- a. 5 - Muito ansioso (a)
 - b. 4
 - c. 3
 - d. 2
 - e. 1 - Pouco ansioso (a)
-

ANEXO B – Tabela 1 – Associação entre gênero e acesso ao videogame

Pergunta a ser respondida:

Dos itens abaixo, selecione o (s) que tinha (m) na sua casa na infância, adolescência e atualmente:

Até os 12 anos

Variáveis	Total	Feminino	Masculino	X ²	p	Existe associação?
Videogame portátil	30	15	15	0	1	Não
Playstation	67	24	43	6,94	0,008	Sim
Nintendo	69	32	37	0,471	0,493	Não
Computador	109	65	44	6,35	0,012	Sim
Xbox	14	4	10	2,7	0,101	Não
Celular	94	56	38	5,02	0,025	Sim
Mega Drive	35	8	27	11,7	< 0,001	Sim
Master System	22	9	13	0,785	0,376	Não
Sega Saturn	9	4	5	0,115	0,735	Não

Dos 13 aos 17 anos

Variáveis	Total	Feminino	Masculino	X ²	p	Existe associação?
Videogame portátil	23	12	11	0,0471	0,828	Não

Playstation	102	38	64	10	0,002	Sim
Nintendo	46	27	19	1,64	0,2	Não
Computador	186	105	81	8,15	0,004	Sim
Xbox	33	12	21	2,76	0,097	Não
Celular	200	115	85	13,5	< 0,001	Sim
Mega Drive	22	4	18	9,61	0,002	Sim
Master System	11	4	7	0,849	0,357	Não
Sega Saturn	7	3	4	0,746*	1	Não

Atualmente

Variáveis	Total	Feminino	Masculino	X²	p	Existe associação?
Videogame portátil	27	15	12	0,366	0,545	Não
Playstation	99	39	60	6,65	0,01	Sim
Nintendo	28	17	11	1,42	0,234	Não
Computador	231	118	113	0,471	0,493	Não
Xbox	69	32	37	0,471	0,493	Não
Celular	265	138	127	3,91	0,048	Sim
Mega Drive	6	3	3	1*	1	Não
Master System	6	3	3	1*	1	Não

Sega Saturn	1	0	1	-	-	-
Respondentes	300	150	150			

*Com correção de Fisher

ANEXO C – Tabela 2 – Associação entre gênero e posse de videogame na infância

Pergunta a ser respondida:

Quem era/eram o (s) dono (s) dos itens selecionados anteriormente na sua INFÂNCIA (até os 12 anos)? Considere dono (s), não a (s) pessoa (s) que comprou/compraram, mas aquele (s) que se identificava (m) como dono (s) do objeto.

Videogame Portátil						
Variáveis	Total	Feminino	Masculino	X ²	p	Existe associação?
Irmão (s)	11	5	6	0,0944	0,759	Não
Eu	19	9	10	0,0562	0,813	Não
Playstation						
Variáveis	Total	Feminino	Masculino	X ²	p	Existe associação?
Irmão (s)	28	13	15	0,158	0,691	Não
Eu	43	12	31	9,8	0,002	Sim
Nintendo						
Variáveis	Total	Feminino	Masculino	X ²	p	Existe associação?
Irmão (s)	27	12	15	0,366	0,545	Não
Eu	51	22	29	1,16	0,282	Não

Xbox						
Variáveis	Total	Feminino	Masculino	X ²	p	Existe associação?
Irmão (s)	4	1	3	0,33*	0,622	Não
Eu	9	1	8	0,12*	0,036	Não
Mega Drive						
Variáveis	Total	Feminino	Masculino	X ²	p	Existe associação?
Irmão (s)	8	2	6	0,325*	0,282	Não
Eu	27	5	22	11,8	< 0,001	Sim
Master System						
Variáveis	Total	Feminino	Masculino	X ²	p	Existe associação?
Irmão (s)	5	3	2	1,51*	1	Não
Eu	14	3	11	0,259*	0,052	Não
Sega Saturn						
Variáveis	Total	Feminino	Masculino	X ²	p	Existe associação?
Irmão (s)	1	1	0	0**	1	Não
Eu	7	3	4	0,746*	1	Não
Computador						
Variáveis	Total	Feminino	Masculino	X ²	p	Existe associação?

Mãe	38	23	15	1,93	0,165	Não
Pai	42	25	17	1,77	0,183	Não
Irmão (s)	25	19	6	7,37	0,007	Sim
Irmã (s)	14	8	6	0,3	0,584	Não
Eu	70	41	29	2,68	0,101	Não

Celular

Variáveis	Total	Feminino	Masculino	X ²	p	Existe associação?
Mãe	34	20	14	1,19	0,274	Não
Pai	28	16	12	0,63	0,427	Não
Irmão (s)	12	7	5	0,347	0,556	Não
Irmã (s)	12	9	3	3,13	0,077	Não
Eu	69	41	28	3,18	0,075	Não
Respondentes	300	150	150			

*Com correção de Fisher

**Com correção de Yates

ANEXO D – Tabela 3 – Associação entre gênero e posse de videogame na adolescência

Pergunta a ser respondida:

Quem era/eram o (s) dono (s) dos itens selecionados anteriormente na sua ADOLESCÊNCIA (dos 13 aos 17 anos)? Considere dono (s), não a (s) pessoa (s) que comprou/compraram, mas aquele (s) que se identificava (m) como dono (s) do objeto.

Videogame Portátil

Variáveis	Total	Feminino	Masculino	X²	p	Existe associação?
Irmão (s)	9	6	3	2,04	0,501	Não
Eu	16	6	10	1,06	0,304	Não

Playstation

Variáveis	Total	Feminino	Masculino	X²	p	Existe associação?
Irmão (s)	45	19	26	1,28	0,258	Não
Eu	66	15	51	25,2	< 0,001	Sim

Nintendo

Variáveis	Total	Feminino	Masculino	X²	p	Existe associação?
Irmão (s)	18	13	5	3,78	0,052	Não
Eu	37	20	17	0,277	0,598	Não

Xbox

Variáveis	Total	Feminino	Masculino	X²	p	Existe associação?
Irmão (s)	10	5	5	0	1	Não
Eu	27	6	21	9,16	0,002	Sim

Mega Drive

Variáveis	Total	Feminino	Masculino	X²	p	Existe associação?
Irmão (s)	10	1	9	0,106*	0,019	Sim

Eu	15	2	13	6,98*	0,006	Sim
Master System						
Variáveis	Total	Feminino	Masculino	X²	p	Existe associação?
Irmão (s)	3	2	1	2,01*	1	Não
Eu	8	2	6	0,325*	0,281	Não
Sega Saturn						
Variáveis	Total	Feminino	Masculino	X²	p	Existe associação?
Irmão (s)	2	1	1	1*	1	Não
Eu	3	1	2	0,498*	1	Não
Computador						
Variáveis	Total	Feminino	Masculino	X²	p	Existe associação?
Mãe	56	35	21	4,3	0,038	Sim
Pai	49	32	17	5,49	0,019	Sim
Irmão (s)	45	26	19	1,28	0,258	Não
Irmã (s)	34	20	14	1,19	0,274	Não
Eu	141	76	65	1,62	0,203	Não
Celular						
Variáveis	Total	Feminino	Masculino	X²	p	Existe associação?

Mãe	66	43	23	7,77	0,0005	Sim
Pai	48	30	18	3,57	0,059	Não
Irmão (s)	29	19	10	3,09	0,079	Não
Irmã (s)	21	15	6	4,15	0,042	Sim
Eu	175	102	73	11,5	< 0,001	Sim
Respondentes	300	150	150			

*Com correção de Fisher

ANEXO E – Tabela 4 – Associação entre gênero e acesso ao videogame atualmente

Pergunta a ser respondida:

ATUALMENTE, quem é/são o (s) dono (s) dos itens selecionados anteriormente? Considere dono (s), não a (s) pessoa (s) que comprou/compraram, mas aquele (s) que se identifica (m) como dono (s) do objeto.

Videogame Portátil						
Variáveis	Total	Feminino	Masculino	X ²	p	Existe associação?
Eu	18	8	10	0,236	0,627	Não
Irmão (s)	4	4	0	2,28**	0,131	Não
Namorado (a)	1	1	0	0**	1	Não
Cônjuge	2	2	0	0,503**	0,478	Não
Filho (s)	3	1	2	0,498*	1	Não
Playstation						

Variáveis	Total	Feminino	Masculino	X²	p	Existe associação?
Eu	71	19	52	20,1	< 0,001	Sim
Irmão (s)	19	8	11	0,506	0,477	Não
Namorado (a)	5	3	2	1,51*	1	Não
Cônjuge	17	13	4	5,05	0,025	Sim
Filho (s)	9	4	5	0,115	0,635	Não

Nintendo

Variáveis	Total	Feminino	Masculino	X²	p	Existe associação?
Eu	16	9	7	0,264	0,607	Não
Irmão (s)	5	4	1	4,07	0,371	Não
Namorado (a)	1	1	0	0**	1	Não
Cônjuge	5	3	2	1,51*	1	Não
Filho (s)	2	1	1	1*	1	Não

Xbox

Variáveis	Total	Feminino	Masculino	X²	p	Existe associação?
Eu	43	11	32	12	< 0,001	Sim
Irmão (s)	11	8	3	2,75	0,218	Não
Namorado (a)	4	1	3	0,33*	0,622	Não
Cônjuge	9	8	1	8,35*	0,036	Sim

Filho (s)	5	3	2	1,51*	1	Não
-----------	---	---	---	-------	---	-----

Mega Drive

Variáveis	Total	Feminino	Masculino	X²	p	Existe associação?
Eu	4	1	3	3,03*	0,622	Não
Irmão (s)	0	0	0	-	-	-
Namorado (a)	0	0	0	-	-	-
Cônjuge	2	2	0	0,503**	0,478	Não
Filho (s)	0	0	0	-	-	-

Master System

Variáveis	Total	Feminino	Masculino	X²	p	Existe associação?
Eu	4	1	3	0,33*	0,622	Não
Irmão (s)	0	0	0	-	-	-
Namorado (a)	0	0	0	-	-	-
Cônjuge	2	2	0	0,503**	0,478	Não
Filho (s)	0	0	0	-	-	-

Computador

Variáveis	Total	Feminino	Masculino	X²	p	Existe associação?
Eu	213	108	105	0,146	0,703	Não

Irmão (s)	26	14	12	0,168	0,681	Não
Irmã (s)	17	13	4	5,05	0,025	Sim
Namorado (a)	10	6	4	0,414	0,52	Não
Cônjuge	24	15	9	1,63	0,202	Não
Filho (s)	7	4	3	1,34*	1	Não
Celular						
Variáveis	Total	Feminino	Masculino	X²	p	Existe associação?
Eu	262	136	126	3,01	0,083	Não
Irmão (s)	27	15	12	0,366	0,545	Não
Irmã (s)	12	10	2	5,26*	0,035	Sim
Namorado (a)	10	5	5	0	1	Não
Cônjuge	31	18	13	0,899	0,343	Não
Filho (s)	14	9	5	1,1	0,2754	Não
Respondentes	300	150	150			

*Com correção de Fisher
 **Com correção de Yates

ANEXO F – Tabela 5 – Associação entre gênero e uso de videogame

Pergunta a ser respondida:

Com que frequência você costumava/costuma jogar videogame nos períodos abaixo:

Até os 12 anos

Variáveis	Total	Feminino	Masculino	X²	p	Existe associação?
Diariamente	72	22	50	16,5	0,006	Sim
Algumas vezes por semana	106	56	50			
Uma vez por semana	22	11	11			
Algumas vezes por mês	19	13	6			
Uma vez por mês	5	1	4			
Menos de uma vez por mês	26	16	10			

Dos 13 aos 17 anos

Variáveis	Total	Feminino	Masculino	X²	p	Existe associação?
Diariamente	84	23	61	23,1	< 0,001	Sim
Algumas vezes por semana	105	56	49			
Uma vez por semana	24	14	10			
Algumas vezes por mês	24	13	11			
Uma vez por mês	7	4	3			
Menos de uma vez por mês	12	10	2			

Atualmente

Variáveis	Total	Feminino	Masculino	X²	p	Existe associação?
Diariamente	84	23	61	23,8	< 0,001	Sim

Algumas vezes por semana	105	56	49
Uma vez por semana	24	14	10
Algumas vezes por mês	24	13	11
Uma vez por mês	7	4	3
Menos de uma vez por mês	12	10	2
Respondentes	300	150	150

ANEXO G - Tabela 6 – Associação entre gênero e acesso à lan houses

Pergunta a ser respondida:

Você frequentava Lan Houses para jogar videogame?

Variáveis	Total	Feminino	Masculino	X²	p	Existe associação?
Sim	119	37	82	28,2	< 0,001	Sim
Não	181	113	68			
Respondentes	300	150	150			

ANEXO H - Tabela 7 – Associação entre gênero e acesso limitado à lan houses

Pergunta a ser respondida:

Por qual (is) motivo (s) você NÃO frequentava Lan Houses para jogar videogame?

Variáveis	Total	Feminino	Masculino	X²	p	Existe associação?
Meu pai (ou figura paterna) não me deixava ir	24	13	11	0,806	0,369	Não

Minha mãe (ou figura materna) não me deixava ir	20	10	10	1,48	0,224	Não
Preferia jogar em casa	95	54	41	0,604	0,125	Não
Não me sentia bem-vindo (a) na Lan House para jogar videogame	25	19	6	2,28	0,131	Não
Não tinha dinheiro para gastar na Lan House	78	51	27	1,25	0,536	Não
Respondentes	181	113	68			

ANEXO I - Tabela 8 – Efeito do gênero na preferência entre capas de jogos de videogame

Pergunta a ser respondida:

O quanto você gostou da capa deste jogo? (escala likert de 1 a 5)

	Feminino	Masculino	Teste T		Homogeneidade		
Variáveis	Média	Média	T	p	Tem efeito?	Levenne	Significante?
Capa 1	4,17	4,31	1,63	0,102	Não	0,183	Não
Capa 2	3,31	3,92	5,11	< 0,001	-	0,001	Sim
Base	150	150					

ANEXO J - Tabela 9 – Associação entre gênero e elementos satisfatórios

Pergunta a ser respondida:

Do que você mais gostou na capa do jogo? Por favor, seja o mais detalhista possível.

Capa 1

Elementos	Feminino	Masculino	X²	p	Tem associação?
Cenário	33	35	0,0761	0,783	Não
Qualidade da imagem	31	39	1,19	0,275	Não
Empoderamento	14	7	2,51	0,113	Não
Aventura	22	23	0,0261	0,872	Não
Roupas	15	5	5,36	0,021	Sim
Ferramentas	3	10	3,94*	0,047	Sim
Chamativo	7	9	0,264	0,607	Não
Destaque da personagem	11	19	2,37	0,124	Não
Não está sexualizada	11	4	3,44	0,064	Não
Realismo	12	10	0,196	0,658	Não
Representatividade feminina	15	3	0,185*	0,006	Sim

Capa 2

Elementos	Feminino	Masculino	X²	p	Tem associação?
Cenário	4	8	1,39	0,239	Não
Qualidade da imagem	35	31	0,311	0,577	Não
Empoderamento	3	7	2,39*	0,335	Não
Aventura	2	6	3,07*	0,282	Não

Roupas	3	8	2,75*	0,218	Não
Ferramentas/armas	9	16	2,14	0,144	Não
Chamativo	2	2	0*	1	Não
Destaque da personagem	5	16	6,2	0,012	Sim
Realismo	4	4	0	1	Não
Representatividade feminina	16	4	7,71	0,005	Sim
Ação	11	16	1,02	0,313	Não
Clássico/nostálgico	2	13	6,38*	0,006	Sim
Sexy	2	2	0*	1	Não
Respondentes	150	150			

*Com correção de Fisher

ANEXO K - Tabela 10 – Associação entre gênero e elementos insatisfatórios

Pergunta a ser respondida:

Do que você menos gostou na capa do jogo? Por favor, seja o mais detalhista possível.

Capa 1					
Elementos	Feminino	Masculino	X ²	p	Tem associação?
Cenário	5	8	0,721	0,395	Não
Qualidade da imagem	17	13	0,593	0,441	Não
Poucas informações sobre o jogo	5	6	0,0944	0,759	Não

Armas	5	3	0,593	0,723	Não
Pouco chamativa	1	5	5,11*	0,214	Não
Mudaram muito a estética	1	2	2,01*	1	Não
Personagem fraca	0	2	0,503**	0,478	Não

Capa 2

Elementos	Feminino	Masculino	X ²	p	Tem associação?
Cenário	5	4	0,115	0,735	Não
Qualidade da imagem	19	12	1,76	0,184	Não
Poucas informações sobre o jogo	2	3	0,203*	0,652	Não
Armas	5	1	2,72*	0,099	Não
Está sexualizada	51	18	20,5	<0,001	Sim
Não mostra o rosto	12	8	0,857	0,355	Não
Respondentes	150	150			

*Com correção de Fisher

**Com correção de Yates

ANEXO L - Tabela 11 – Efeito do gênero em aspectos referentes as capas do jogo

Pergunta a ser respondida:

Pensando na capa apresentada, o quanto você concorda ou discorda com as frases a seguir (escala likert de 1 a 5):

Feminino	Masculino	Teste T	Homogeneidade
----------	-----------	---------	---------------

Variáveis	Média	Média	T	p	Tem efeito?	Levenne	Significante?
A capa do jogo despertou o meu interesse de jogá-lo							
Capa 1	3,67	4,05	3,289	0,001	-	0,048	Sim
Capa 2	2,99	3,6	4,261	< 0,001	Sim	0,718	Não
A personagem da capa está sexualizada							
Capa 1	1,77	1,71	-0,507	0,613	-	0,048	Sim
Capa 2	3,87	3,35	-3,717	< 0,001	-	0,011	Sim
A personagem da capa representa uma mulher empoderada							
Capa 1	4,23	4,02	-1,973	0,049	Sim	0,781	Não
Capa 2	3,48	3,83	2,706	0,007	-	0,005	Sim
Base	150	150					

ANEXO M - Tabela 12 – Associação entre gênero e preferência entre capas de jogos

Pergunta a ser respondida:

Comparando as duas capas que você avaliou, qual delas você prefere?

Variáveis	Total	Feminino	Masculino	X ²	p	Existe associação?
Capa 1	223	117	106	2,11	0,146	Não
Capa 2	77	33	44			
Respondentes	300	150	150			

ANEXO N - Tabela 13 – Efeito do gênero na reprodução de estereótipos

Pergunta a ser respondida:

O quanto você concorda com as frases abaixo (escala likert de 1 a 5):

Feminino		Masculino		Teste T		Homogeneidade	
Média		Média		T	p	Tem efeito?	Levenne Significante?
As mulheres jogam videogame melhor do que os homens							
2,71		2,63		-0,667	0,505	Não	0,806 Não
Os homens jogam videogame melhor do que as mulheres							
2,24		2,67		3,713	< 0,001	Sim	0,438 Não
Homens e mulheres jogam videogame igualmente bem							
4,18		4,03		-1,318	0,189	Não	0,172 Não
Videogame não é para mulher							
1,17		1,24		0,907	0,265	Não	0,153 Não
Base	150		150				

ANEXO O - Tabela 14 – Efeito do gênero na reprodução de estereótipos no ambiente familiar

Pergunta a ser respondida:

Considerando o ambiente da casa que você morou até os 17 anos, o quanto você concorda ou discorda com as frases a seguir (escala likert de 1 a 5):

Feminino		Masculino		Teste T		Homogeneidade	
Média		Média		T	p	Tem efeito?	Levenne Significante?

Fui incentivado(a) pela minha mãe (figura materna) a jogar videogame desde criança						
2,14	2,14	0,6868	0,493	Não	0,45	Não
Fui incentivado(a) pelo meu pai (figura paterna) a jogar videogame desde criança						
2,15	2,25	0,6972	0,493	Não	0,973	Não
Minha mãe (figura materna) não gostava quando eu jogava videogame						
2,42	2,84	3,0908	0,002	Sim	0,523	Não
Meu pai (figura paterna) não gostava quando eu jogava videogame						
2,33	2,66	2,4954	0,0013	Sim	0,964	Não
Eu jogava videogame escondido quando era criança						
1,72	2,43	5,1616	< 0,001	-	< 0,001	Sim
Eu jogava videogame escondido quando era adolescente						
1,77	2,21	3,1892	0,002	-	0,009	Sim
Meu irmão podia jogar videogame por mais tempo do que eu						
2,68	2,43	- 1,2157	0,226	-	0,022	Sim
Meu irmão podia jogar videogame por mais tempo do que eu						
2,68	2,43	- 1,2157	0,226	-	0,022	Sim
Minha irmã podia jogar videogame por mais tempo do que eu						
1,86	2,33	2,2019	0,03	-	0,038	Sim

Quando eu era criança, um adulto me dava um joystick enquanto ele jogava, mas meu joystick ficava desligado e eu tinha a ilusão de estar jogando						
2,08	2,09	0,0904	0,928	Não	0,191	Não
Não podia jogar videogame quando criança porque meu pai (figura paterna) não deixava						
1,94	2,37	1,2198	0,231	Não	0,509	Não
Não podia jogar videogame quando criança porque minha mãe (figura materna) não deixava						
1,9	2,42	1,4537	0,156	Não	0,337	Não
Meu pai (figura paterna) achava que videogame era “coisa de menino”						
1,9	2,42	3,9983	< 0,001	Sim	0,274	Não
Minha mãe (figura materna) achava que videogame era “coisa de menino”						
1,93	2,43	3,6018	< 0,001	Sim	0,133	Não
Base	150	150				

ANEXO P - Tabela 15 – Associação entre gênero e subgêneros de jogos de videogame

Pergunta a ser respondida:

Os subgêneros de jogos de videogame abaixo estão organizados por ordem alfabética de acordo com o gênero principal (ação, tiro, aventura, estratégia etc.), selecione os que você costumava/costuma jogar nos períodos abaixo:

Até os 12 anos						
Variáveis	Total	Feminino	Masculino	X²	p	Existe associação?
Ação arcade	96	31	65	17,7	< 0.001	Sim

Ação furtiva	28	2	26	0,0649*	< 0.001	Sim
Aventura de ação	97	35	62	11,1	< 0.001	Sim
Beat'em Up	32	5	27	16,9	< 0.001	Sim
Drama interativo	16	1	15	0,0608*	< 0.001	Sim
Luta	144	60	84	7,69	0,006	Sim
Plataforma	169	79	90	1,64	0,2	Não
FPS	45	5	40	32	< 0.001	Sim
Shmups	29	3	26	10,2*	< 0.001	Sim
TPS	56	15	41	14,8	< 0.001	Sim
Aventura Gráfico	22	9	13	0,785	0,376	Não
Battle Royale	23	4	19	10,6	0,001	Sim
MOBA	9	1	8	0,12*	0,036	Sim
MMO	20	5	15	5,36	0,021	Sim
MMORPG	17	5	12	3,06	0,08	Não
RPG	31	9	22	6,08	0,014	Sim
Sobrevivência/Terror	45	10	35	16,3	< 0.001	Sim
Baseado em Turnos	8	1	7	0,138*	0,067	Não
Defesa da Torre	14	1	13	0,0712*	0,001	Sim
RTS	15	1	14	0,06568*	< 0.001	Sim

Corrida	88	31	57	10,9	< 0.001	Sim
Voo	8	1	7	0,138*	0,067	Não
Construção/Gerenciamento	28	14	14	0	1	Não
Quebra-cabeças	61	35	26	1,67	0,197	Não
Simulação de Bichos de Estimação	16	10	6	1,06	0,304	Não
Simulação de Vida	45	22	23	0,0261	0,872	Não
Esportes	64	12	52	31,8	< 0.001	Sim
Dança	24	10	14	0,725	0,394	Não
Música/Ritmo	49	18	31	4,12	0,042	Sim
Festa	11	4	7	0,849	0,357	Não
Não jogava na infância	50	31	19	3,46	0,063	Não

Dos 13 aos 17 anos

Variáveis	Total	Feminino	Masculino	X²	p	Existe associação?
Ação arcade	103	33	70	20,2	< 0,001	Sim
Ação furtiva	51	7	44	32,3	< 0,001	Sim
Aventura de ação	110	38	72	16,6	< 0,001	Sim
Beat'em Up	30	4	26	17,9	< 0,001	Sim
Drama interativo	39	12	27	6,63	0,01	Sim

Luta	120	51	69	4,5	0,034	Não
Plataforma	145	70	75	0,334	0,563	Não
FPS	71	16	55	28,1	< 0,001	Sim
Shmups	21	6	15	4,15	0,042	Sim
TPS	64	20	44	11,4	< 0,001	Sim
Aventura Gráfico	20	8	12	0,857	0,355	Não
Battle Royale	34	4	30	22,4	< 0,001	Sim
MOBA	25	3	22	0,119*	< 0,001	Sim
MMO	26	7	19	6,06	0,014	Sim
MMORPG	21	5	16	6,2	0,013	Sim
RPG	43	13	30	7,85	0,005	Sim
Sobrevivência/Terror	64	19	45	13,4*	< 0,001	Sim
Baseado em Turnos	17	1	16	0,0566*	< 0,001	Sim
Defesa da Torre	14	2	12	0,156*	0,011	Sim
RTS	24	2	22	0,0791	< 0,001	Sim
Corrida	69	22	47	11,8	< 0,001	Sim
Voo	13	1	12	0,0777*	0,003	Sim
Construção/Gerenciamento	38	17	21	0,482	0,487	Não
Quebra-cabeças	63	39	24	4,52	0,033	Sim

Simulação de Bichos de Estimação	16	10	6	1,06	0,304	Não
Simulação de Vida	69	43	26	5,44	0,02	Sim
Esportes	68	17	51	22	< 0,001	Sim
Dança	48	31	17	4,86	0,027	Sim
Música/Ritmo	54	25	29	0,361	0,548	Não
Festa	14	6	8	0,3	0,584	Não
Não jogava na adolescência	44	30	14	6,82	0,009	Sim
Atualmente						
Variáveis	Total	Feminino	Masculino	X²	p	Existe associação?
Ação arcade	71	25	46	8,14	0,004	Sim
Ação furtiva	46	6	40	29,7	< 0,001	Sim
Aventura de ação	94	30	64	17,9	< 0,001	Sim
Beat'em Up	23	2	21	0,0835*	< 0,001	Sim
Drama interativo	57	17	40	11,5	< 0,001	Sim
Luta	85	24	61	22,5	< 0,001	Sim
Plataforma	89	43	46	0,144	0,705	Não
FPS	80	19	61	30,1	< 0,001	Sim
Shmups	14	2	12	0,156*	0,011	Sim

TPS	60	11	49	30,1	< 0,001	Sim
Aventura Gráfico	19	4	15	6,8	0,009	Sim
Battle Royale	65	20	45	12,3	< 0,001	Sim
MOBA	30	12	18	1,33	0,248	Não
MMO	38	12	26	5,91	0,015	Sim
MMORPG	29	10	19	3,09	0,079	Não
RPG	50	14	36	11,6	< 0,001	Sim
Sobrevivência/Terror	64	20	44	11,4	< 0,001	Sim
Baseado em Turnos	22	1	21	0,0415*	< 0,001	Sim
Defesa da Torre	16	4	12	4,23	0,04	Sim
RTS	19	3	16	0,172*	0,003	Sim
Corrida	65	17	48	18,9	< 0,001	Sim
Vôo	15	2	13	0,143*	0,006	Sim
Construção/Gerenciamento	37	22	15	1,51	0,219	Não
Quebra-cabeças	85	56	29	12	< 0,001	Sim
Simulação de Bichos de Estimação	23	14	9	1,18	0,278	Não
Simulação de Vida	62	41	21	8,13	0,004	Sim
Esportes	65	15	50	24,1	< 0,001	Sim

Dança	55	36	19	6,43	0,11	Sim
Música/Ritmo	37	15	22	1,51	0,292	Não
Festa	14	9	5	1,2	0,274	Não
Respondentes	300	150	150			

*Com correção de Fisher

ANEXO Q - Tabela 16 – Multiplicidade de respostas

Multiplicidade de Respostas		
Variáveis	Feminino	Masculino
Infância	2,9	5,8
Adolescência	3,5	6,4
Atualmente	3,3	6,1
Respondentes	150	150

ANEXO R - Tabela 17 – Associação entre gênero e subgêneros de jogos de videogame favoritos

Pergunta a ser respondida:

Dos subgêneros de jogos que você costuma jogar ATUALMENTE, qual é o seu favorito?

Top 3 Feminino							
Gênero	Posição	Feminino	Posição	Masculino	X ²	p	Existe associação?
Quebra-cabeças	1°	27	8°	6	15	< 0,001	Sim
Simulação de Vida	2°	18	12°	2	10*	< 0,001	Sim

Dança	3°	17	13°	1	18,9*	< 0,001	Sim
Top 3 Masculino							
Gênero	Posição	Masculino	Posição	Feminino	X²	p	Existe associação?
Aventura de ação	1°	19	5°	10	3,09	0,079	Não
FPS	2°	18	7°	6	6,52	0,011	Sim
Esportes	3°	16	11°	2	0,114*	< 0,001	Sim
Base		150		150			

ANEXO S - Tabela 18 – Associação entre gênero e se considerar “gamer”

Pergunta a ser respondida:

Você se considerava/considera gamer (jogador hardcore) nos períodos abaixo?

Até os 12 anos						
Variáveis	Total	Feminino	Masculino	X²	p	Existe associação?
Sim	61	25	36	1,42	0,234	Não
Não	189	94	95			
Dos 13 até os 17 anos						
Variáveis	Total	Feminino	Masculino	X²	p	Existe associação?
Sim	105	39	66	6,77	0,009	Sim
Não	151	81	70			

Atualmente						
Variáveis	Total	Feminino	Masculino	X²	p	Existe associação?
Sim	101	38	63	9,33	0,002	Sim
Não	199	112	87			
Respondentes	300	150	150			

ANEXO T - Tabela 19 – Efeito do gênero na ansiedade durante partidas de videogame

Pergunta a ser respondida:

De 1 a 5, o quanto as situações abaixo contribuem para AUMENTAR a sua ansiedade ao jogar um jogo de videogame:

Feminino	Masculino	Teste T		Homogeneidade		
Média	Média	T	p	Tem efeito?	Levenne	Significante?
Ser observado (a) por um homem enquanto estou jogando						
2,71	2,42	-1,801	0,073	Não	0,629	Não
Ser observado (a) por mais de um homem enquanto estou jogando						
3,09	2,65	-2,551	0,011	Sim	0,567	Não
Ser observado (a) por uma mulher enquanto estou jogando						
2,2	2,64	2,861	0,005	Sim	0,051	Não
Ser observado (a) por mais de uma mulher enquanto estou jogando						
2,37	2,95	3,576	< 0,001	Sim	0,058	Não

Competir com um homem enquanto estou jogando						
2,81	3,01	1,311	0,191	Não	0,768	Não
Competir com mais de um homem enquanto estou jogando						
3,09	3,03	-0,413	0,68	Não	0,766	Não
Competir com uma mulher enquanto estou jogando						
2,43	2,97	3,679	< 0,001	Sim	0,441	Não
Competir com mais de uma mulher enquanto estou jogando						
2,59	3,11	3,468	< 0,001	Sim	0,123	Não
Base	150	150				

ANEXO U - Tabela 20 – Manipulação de gênero em jogos online

Pergunta a ser respondida (só por mulheres):

Ao jogar online, você diria que (selecione mais de uma alternativa, se necessário):

Afirmações	Feminino
Já utilizei um nickname/apelido masculino em um jogo online	24
Já utilizei um nickname/apelido sem identificação de gênero em um jogo online	56
Nunca utilizei um nickname/apelido masculino ou sem identificação de gênero quando joguei online	52

Nunca joguei online	28
Total	150

TABELA V - Tabela 21 – Motivos da manipulação de gênero em jogos online

Pergunta a ser respondida:

Por qual (is) motivo (s) você decidiu utilizar um nickname/apelido masculino e/ou sem identificação de gênero?

Motivos	Número de aparições
Misoginia	22
Assédio sexual	16
Sem motivo	8
Proteção da identidade	7
Neutralidade	4
Segurança	3