

Garotas no Game: Como a Arte e o Design Contribuem Para a Presença Feminina No Cenário dos Jogos

Ana Paula M. Leite ⁽¹⁾ e Juliana M. Leite ⁽²⁾

Resumo: O seguinte artigo tem por objetivo analisar a história da arte e do design e a forma como essas ciências se conectam com os jogos e sua evolução até o surgimento das máquinas.

A origem dos games é descrita através de uma linha do tempo mais recente, se comparado aos outros conceitos definidos que vem a integrar na concepção de novos produtos e serviços nesse mundo digital. O fato impactante, é que a presença feminina se mostra de forma ainda mais tardia dentro do contexto dessa tecnologia.

O projeto de pesquisa a seguir busca meios de analisar o desenvolvimento dos jogos digitais e como os conceitos de arte e design, ligados à essa tecnologia, presente no dia a dia da sociedade, podem influenciar na presença e expansão das mulheres no universo dos games.

Palavras-chave: Design - Arte - Jogos Digitais - Presença Feminina - Tecnologia - Mídias e Tecnologias Digitais - Comunicação - Entretenimento - Cultura - Experiência do Usuário

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 333]

⁽¹⁾ **Ana Paula M. Leite**, Brasileira graduada em Design pela Universidade Nove de Julho, em São Paulo. Atuação em projetos científicos de Ui e Ux Design para publicação no Actas de Diseño pela Universidade de Palermo. Pós-graduada em Jogos Digitais pela Universidade Anhembi Morumbi, cursou Design de Produtos Digitais pela Escola Britânica de Artes Criativas e Tecnologia. Experiência profissional na área gráfica, lidando com identidades visuais, design de embalagens e materiais de publicidade.

⁽²⁾ **Juliana M. Leite**, Brasileira estudante de Design na Universidade São Judas Tadeu, em São Paulo. Curso Fotografia na Escola Britânica de Artes Criativas e Tecnologia. Artista e ilustradora independente. Experiência profissional na área gráfica, desenvolvendo materiais para mídias sociais e identidades visuais.

Introdução

A tecnologia é, de fato, um conceito que se desenvolve e se adapta junto à sociedade em que está inserida. Ela evolui conforme as necessidades das pessoas que a utilizam. É certo afirmar que a era da internet revolucionou a essência do uso das novas tecnologias, possibilitando a comunicação em uma velocidade jamais imaginada décadas atrás. Claro, essa mudança trouxe também novas maneiras de se utilizar as ferramentas desenvolvidas anteriormente como uma forma de agilizar tarefas.

O estudo de implementação foi aprimorado, agregando ideais da arte e do design, tendo por finalidade cativar o público, transformando-se também num meio de entretenimento. Não demorou para que os jogos digitais ganhassem força nesse novo mundo, e claro, com eles, novos adeptos.

O mercado dos jogos digitais segue em constante evolução em escala mundial, seja como forma de entretenimento ou uma nova categoria de esportes. Muito se discute sobre a presença feminina nesse universo que, antigamente, poderia ser mínima, mas tem conquistado espaço e força de forma acelerada.

O presente artigo visa explorar as possibilidades que os conceitos de arte e design agregam ao mercado atual de games e como tal fato contribui para a adesão cada vez maior de mulheres adeptas a esse universo virtual com grandes novas oportunidades.

Arte e Design

Muito se debate sobre as diferenças e semelhanças entre arte e design. Dois conceitos distintos que podem caminhar unidos.

A arte está presente no cotidiano do ser humano desde a pré história, está gravada até os dias de hoje em cavernas ou apresentada em forma de utensílios, que um dia, pertenceram a sociedades extintas, mas que seguem registrando períodos históricos e passando ensinamentos para aqueles que vieram depois.

Mas afinal, o que é arte? De acordo com o dicionário de Oxford, arte é a “*produção consciente de obras, formas, ou objetos voltada para a concretização de um ideal de beleza e harmonia ou para a expressão da subjetividade humana*”.

O ato de fazer arte pode ser definido como meio de comunicação. Pode-se exemplificar essa linha de pensamento retornando ao exemplo descrito, a arte rupestre. Os desenhos em paredes das cavernas eram uma forma de comunicação na era pré-histórica.

Existem variadas concepções a respeito do ato de desenhar nas paredes das cavernas num período tão distante. Há a evidência do uso dos desenhos em paredes das cavernas como forma de informação na era pré-histórica, as quais seriam projetadas como forma de alerta aos perigos locais, desde a presença de animais silvestres, até representações das condições climáticas.

Há ainda especulações voltadas ao mundo místico, na qual acredita-se que as imagens representadas dentro dessas cavernas estariam relacionadas a poder e ambição. Tal estudo pode ser definido pelo historiador *E.H. Gombrich* em sua obra “*A História da Arte*”:

“[...] A explicação mais provável para essas pinturas rupestres ainda é a de que se trata das mais antigas relíquias da crença universal no poder produzido pelas imagens; dito em outras palavras, parece que esses caçadores primitivos imaginavam que, se fizessem uma imagem da sua presa - e até a espicaçassem com suas lanças e machados de pedra -, os animais verdadeiros também sucumbiriam ao seu poder”.

Tudo isso são apenas suposições que, ainda assim, ajudam a compreender melhor a evolução da arte e suas compreensões diversas. O fato é que, as obras de arte continuam desempenhando seu papel dentro da comunicação e podem representar diferentes mensagens para diferentes receptores, conquistando múltiplas funções e personalidades, de acordo com a imaginação do artista e de seu público. Como cita *Gombrich*:

“[...] Muitas obras de artistas destinam-se a desempenhar um papel nesses estranhos rituais, e nesse caso o que importa não é a beleza da pintura ou escultura, segundo nossos padrões, mas se ela “funciona”, ou seja, se a pintura ou escultura pode desincumbir-se da mágica requerida. Além disso, os artistas trabalham para gente da sua própria tribo, que sabe exatamente o que cada forma ou cada cor pode significar. [...]”

É possível então compreender, de forma sucinta, o que é arte e como ela surgiu. *Mas, onde o design se encaixa?*

De certa forma, o conceito de arte e design apresentam-se interligados no contexto histórico. A tradução livre para a palavra da língua inglesa é “projeto”, ou seja, está relacionada ao ato de projetar, esboçar ou representar. No entanto, sua origem é do latim, sendo uma releitura do termo “designare”, que expressa significado semelhante.

Donald A. Norman, um dos maiores nomes no ramo, apresenta em seu livro sua definição para esse novo termo relacionado ao contexto que conhecemos hoje.

“O design é na verdade um ato de comunicação, o que significa ter um profundo conhecimento e compreensão da pessoa com quem o designer está se comunicando”.

Assim como a arte, o design também está ligado à comunicação. Há registros de épocas passadas em que essa palavra era comum às pessoas. Porém, o uso do termo “design” manifesta-se definitivamente com o surgimento da revolução industrial, na Inglaterra.

O período é marcado por grandes avanços tecnológicos com a implementação das fábricas e modo de produção em grande escala, deixando o contexto de arte e passando ao contexto industrial.

Um significativo marco da história é o surgimento da Bauhaus, a escola alemã que revolucionou o ensino de artes, arquitetura e design. Fundada em 1919, em Weimar, pelo arquiteto *Walter Gropius*, foi onde grandes nomes surgiram, sendo alguns dos mais marcantes femininos, como *Marianne Brandt* e *Anni Albers*.

Nesse momento, diversas referências surgem. Uma fase marcada por utensílios, decorações móveis e técnicas que seriam lembradas por muito tempo e se mantêm presentes no dia a dia moderno, como a poltrona “Barcelona” de *Mies van der Rohe e Lilly Reich*.

Diferente da arte que pode mostrar-se de forma abstrata, expressar emoções, o design se conecta com o ideal de resolver problemas. Um dos principais objetivos é a função. Um projeto de design precisa ser desenvolvido com foco no público alvo, tornando a informação clara, sem desentendimentos ou duplo sentidos, a não ser que seja ele proposital e condizente com o escopo em questão. Um lema marcante para o design trabalhado e defendido pela Bauhaus, que vem a definir de maneira prática tal linha de pensamento, é “*a forma segue a função*”.

Apesar de seguirem caminhos distintos, a arte e o design lidam com a comunicação dentro de uma sociedade, seja ela de forma abstrata ou objetiva. Suas diferenças não são motivos de afastamentos, uma vez que os dois conceitos podem seguir a mesma trilha da comunicação. A partir do final do século XX, é notável o crescimento acelerado de novas tecnologias, dando origem ao que se denomina hoje como “*era da informação*”. Grandes avanços surgiram graças à internet e claro, a arte e o design também desfrutaram de tal evolução.

“Os designers de hoje produzem mais que logotipos e caixas de cereal matinal; eles criam situações que estimulam a mente e o corpo ao longo do tempo”.

Os Jogos e a Tecnologia

“O que são jogos? São coisas no sentido de artefatos? São modelos comportamentais ou simulações de situações sociais? São vestígios de antigos rituais ou ritos mágicos? É difícil e até mesmo curioso quando se tenta responder à pergunta ‘o que são jogos’, pois se presume que os jogos são muitas coisas e, ao mesmo tempo, os jogos específicos são diferentes entre si - mas eles são?”

Assim como a arte, os jogos estão presentes há tempos na história da humanidade. Desde a Grécia antiga, há registros sobre a realização de atividades associadas a eventos religiosos. Eram gravados em pinturas e esculturas. Nesta época, porém, mulheres eram proibidas de assistir ou participar.

Com o tempo, os jogos passaram a se tornar parte da sociedade e incluir a todos. Esportes passaram a aderir a modalidades femininas, possibilitando sua participação e competição. As Olimpíadas são, de fato, um dos principais eventos esportivos do mundo. Na atualidade, conceitos de paz e inclusão são levados em consideração, apesar de ter sido apenas em 2012 que todos os países participantes levaram mulheres para a competição.

Com o desenvolvimento da sociedade e o passar do tempo, novas tecnologias definiram o curso que esse conceito tomaria. Surgiram assim jogos de apostas, de tabuleiros e competições esportivas. Eles estão presentes em diferentes momentos históricos e são praticados por diversos povos e classes sociais de todas as idades.

Para facilitar a explicação da pergunta inicial: “o que são jogos?”, *Katie Salen e Eric Zimmerman* buscam, através de pesquisas e experimentações de distintos modelos, definir o termo de forma prática, contextualizando atividades que variam desde quebra-cabeças até esportes:

“Um jogo é um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que resulta em um resultado quantificável”.

É possível compreender, acerca da definição, que um jogo trata-se de uma simulação, um mundo com objetivos a serem conquistados e regras a serem seguidas.

A história dos jogos eletrônicos, no entanto, começa em meados de 1958, com o game “*Tennis for Two*”, desenvolvido por *Willy Higinbotham*. Após a invenção e popularização, surgem os fliperamas e, posteriormente, os consoles. A internet foi, entretanto, o fator decisivo para uma grande mudança de cenário. Deixou-se de lado a necessidade de um lugar físico para jogar e eles passaram a ocupar espaço no dia a dia das pessoas ao redor do mundo.

À medida que a tecnologia avança, novas formas de jogar surgem. Hoje, por exemplo, fala-se de jogos em realidade virtual, em que o jogador utiliza um dispositivo que permite a visualização de cenas do universo virtual à sua frente.

Sim, é concebível a afirmação de que, conforme as ideias da comunidade, os games se tornam presentes no cotidiano. Tornam-se um meio de entretenimento, seja de forma solo ou praticados em grupos. Estejam eles em consoles ou fliperamas.

“Para jogar um jogo, um grupo de jogadores aceita as limitações das regras por causa do prazer que um jogo pode proporcionar”.

A história é reescrita constantemente. O que eram consideradas atividades religiosas, hoje é praticado como passatempo. Pesquisas realizadas por grandes estudiosos e instituições afirmam, inclusive, que o ato de jogar pode vir a trazer benefícios para o desenvolvimento de habilidades de lógica e coordenação motora aos usuários.

É notável a atenção principalmente de jovens quando o assunto são games. Mas, a partir de qual momento é possível discutir sobre a presença feminina nesse cenário?

Elas nos Games

Até o momento, é possível realizar uma breve análise acerca dos conceitos de arte e design e entender sobre a origem e o desenvolvimento dos jogos. A ideia de a arte e os jogos se relacionarem em determinados momentos na história da humanidade é um tópico de grande importância para que se compreenda a relevância de sua influência nas sociedades presentes. Ao referir-se a jogos digitais, é possível traçar uma linha do tempo a partir de épocas mais recentes, desde o início das máquinas. É de conhecimento geral que a presença feminina nos jogos se apresenta de forma tardia, fato esse que começou a ganhar importância com os eventos históricos decorrentes e o desenvolvimento de tecnologias.

A pesquisa “*Mulheres no Controle*”, realizada pela “*Pesquisa Gamer Brasil*” no ano de 2024, aponta que cerca de 50,9% da população gamer do Brasil é composta por mulheres, ou seja, são a maioria. Mas por que então ainda há grande receio por esse gênero no cenário dos jogos digitais?

Para auxiliar no processo de estudos, foi realizada uma pesquisa com cerca de 30 mulheres brasileiras que desfrutaram de jogos como forma de lazer ou mesmo como trabalho. É evidente que, apesar do avanço, discriminações sobre a presença feminina nesse universo são registradas.

Após a análise de dados coletados, é possível perceber que mais de 66% das pessoas entrevistadas afirmam já ter tido algum problema por ser uma mulher. Tal discriminação se mostra em forma de machismo e até mesmo assédio.

Apesar dos problemas que a comunidade enfrenta diariamente, sua extensão vem tomando amplas proporções, principalmente pela divulgação e incentivo de empresas e grandes nomes dos games. Uma análise aprofundada a partir dos resultados da pesquisa mostra que grande parte das garotas que tomaram a iniciativa de entrar para esse universo, veem nos jogos certa identificação, seja por conta do gênero, gameplay e até mesmo a arte e o design trabalhados no projeto.

“Hoje, praticamente qualquer serviço é também uma experiência. O design de serviços se tornou um campo especializado que adapta os processos de negócios às necessidades e aos desejos dos usuários”.

A identificação pode ser um ponto forte a ser considerado, uma vez que contribui para o incentivo por meio da experiência do usuário. Jogos com personagens mulheres se tornaram presentes no mercado, apesar de ainda serem considerados a minoria. O primeiro jogo a trazer uma protagonista feminina em forma humana, no entanto, carrega o título de “*Wabbit*”, criado pela programadora *Van Mai* para a empresa “*Apollo*”. Sim, não apenas a personagem é uma mulher, mas também sua desenvolvedora, o que evidencia a presença desse grupo não apenas nas telas, mas também fora delas.

As protagonistas femininas e personagens jogáveis se mostram presentes nos mais diversos gêneros de games, sejam eles aventura, estratégia ou FPS (First Person Shooters).

Vencedor de mais de 500 prêmios “*Jogo do Ano*”, “*The Last of Us*” é um dos jogos mais premiados da história, e não é por menos, já que a série de dois jogos é aclamada por suas fortes características envolvendo narrativa, personagens e jogabilidade. “*The Last of Us II*” leva o título de maior vencedor na história do “*The Game Awards*”, sendo premiado em seu ano de estreia em sete categorias, sendo elas: “*Jogo do Ano*”, “*Melhor Direção*”, “*Melhor Narrativa*”, “*Melhor Design de Áudio*”, “*Inovação em Acessibilidade*”, “*Melhor Jogo de Ação e Aventura*” e “*Melhor Atuação*” (Laura Bailey como Abby).

Sem dúvidas, a série de jogos desenvolvida pela “*Naughty Dogs*” esbanja qualidades, mas o que seria do jogo sem um visual atraente? *Neil Druckmann* e *Craig Mazin* não deixam a desejar na criação do universo do jogo, que faz com que seus jogadores sejam transportados para um Estados Unidos arrasado pela pandemia do vírus *cordyceps*. A ambientação da obra convida a vivenciar cidades como Kansas City, Jackson e Seattle numa versão pós-apocalíptica carregada por detalhes. Detalhes que, muitas vezes, podem passar despercebidos.

A arte visual do jogo junto das outras categorias de narrativa e áudio fazem o jogador mergulhar na obra, tornando-se uma experiência completamente imersiva e emocional, mesmo quando presenciada do conforto de casa. Não é atoa que (alerta de spoiler) quando a protagonista, Ellie, encontra um violão e canta “*Take On Me*” em meio a um mundo tão perturbado, os fãs são atingidos por diversas emoções diante daquele breve momento de tranquilidade. Cena que, inclusive, não faz parte da história principal do jogo, sendo prestigiada apenas quando a protagonista é guiada até certo cenário e, assim, encontrando o instrumento. Ponto extra para o time de experiência do usuário.

Por muito tempo o protagonismo nos jogos foi direcionado ao sexo masculino, deixando a presença feminina para personagens secundários ou, em muitos dos casos, simplesmente o par romântico do guerreiro principal. Claro, também há uma presença masculina significativa em “*The Last of Us*” com Joel Miller, que é o personagem que introduz esse universo e o protagonista do primeiro jogo. Mas, conforme a jornada é apresentada até a chegada, principalmente, do segundo jogo, fica claro a representatividade do gênero feminino dentro da obra.

No mundo pós-apocalíptico de “*The Last of Us*” não há espaço para sexualização e homens e mulheres lutam igualmente pela sobrevivência, mas, mesmo assim, é na segunda parte do jogo que a presença feminina é destacada.

Em “*The Last of Us II*”, o cargo de protagonismo é passado para Ellie Williams, que deixa de lado a figura delicada e “frágil” da mulher. Diferente do que é transmitido em diversos outros jogos, em “*The Last of Us*” Ellie é representada como uma personagem de personalidade forte: inteligente, valente e perspicaz. Claro que a presença feminina não é resumida apenas por Ellie, mas inclui ainda sua parceira, Dina, sua rival, Abby e mais diversas outras mulheres apresentadas durante a trama.

A hipersexualização de personagens femininas é um caso que tem sido trabalhado no cinema, na TV e também nos jogos. O recente sucesso da empresa “Netflix”, a série “*Arcane*” se mostrou um ótimo exemplo dessa tarefa. A produção inspirada no famoso “*League of Legends*” da “*Riot Games*”, traz alguns dos maiores personagens com visuais repaginados. A série conquistou 4 prêmios das cinco categorias em que concorria no “Emmy”, em 2022. Dentre elas estão “*Melhor Animação*”, “*Melhor Direção de Arte*”, “*Melhor Design de Cenários*” e “*Melhor Roteiro de Cores*”.

O cenário e enredo da série se apresentam baseados em movimentos artísticos como a Art Nouveau, caracterizada pela presença feminina forte, fazendo jus à história da obra, que tem como protagonistas duas irmãs poderosas. É possível notar os detalhes em paredes, compostas por grafites extremamente chamativos e sutis formas, tatuagens e roupas. Cada detalhe sobre as cidades apresentadas e histórias contadas trazem, de alguma forma, uma referência a um movimento.

Os figurinos dos personagens também recebem atenção especial da equipe de design, como é o caso da personagem Vi, que teve seu corset e calças justas trocados por uma jaqueta vermelha e calças volumosas. É deixado de lado o conceito de uma mulher nos padrões de beleza inalcançáveis e hipersexualizados para abrir espaço à uma mulher de aparência prática e confortável, mas sem esquecer de sua força e determinação. Sua construção visual e histórica apresenta ao público uma garota cativante aos olhos de todos. Uma personagem que não se deixa intimidar, mas que ainda sim mostra seu lado feminino.

Os novos conceitos conquistaram os fãs e acabaram aderidos pela produtora do jogo, que introduziu também novos campeões jogáveis, ampliando as opções femininas que surtiram grande impacto entre os telespectadores, como é o caso da personagem Mel Medarda, que cativou os fãs não só por sua beleza, mas também por intelecto e poder.

“*League of Legends*” já trazia um grande leque de figuras femininas antes mesmo de “*Arcane*”. Entretanto, se torna evidente nas mídias sociais e eventos a influência da série entre os fãs. É importante ressaltar que os títulos aqui citados são apenas alguns exemplos que trazem a presença feminina marcante. São jogos que vem causando infinitas discussões nos últimos anos devido a suas adaptações para a TV, fato esse que contribui para a divulgação em maior escala na sociedade, não se limitando apenas aos games.

Grandes nomes do mercado trazem esse conceito de forma notável, como é o caso também da coleção de jogos da personagem *Lara Croft*, produzido pela “*Crystal Dynamics*”, e “*Horizon Forbidden West*”, produzido pela “*Guerrilla Games*”.

Não são os únicos exemplos a se citar, mas com certeza se tornaram os mais marcantes. Outras desenvolvedoras tem buscado por incluir protagonistas femininas em suas franquias também, como é o caso de “*Assassin’s Creed*”, da empresa “*Ubisoft*”, que começou investindo em jogos com dois protagonistas, um masculino e um feminino, como é o caso de “*Assassin’s Creed Syndicate*”, onde é necessário jogar com os dois personagens para chegar ao final da história, e passou a oferecer outros títulos com a possibilidade de escolher seu personagem jogável, como é o caso do “*Assassin’s Creed Odyssey*”. A franquia conta ainda com títulos mais antigos que, apesar de por vezes esquecidos, trazem também mulheres protagonistas, como o chamado “*Assassin’s Creed China*”, que foi projetado em uma jogabilidade diferente dos maiores títulos da coleção, trazendo um game em vista plana, ou seja, lateral, podendo agregar até mesmo um sentimento de nostalgia nos grandes fãs da franquia.

Diante da análise apresentada, se torna evidente a importância do trabalho do designer no desenvolvimento de um game. A narrativa deve ser projetada de forma a cativar o público alvo, assim como a jogabilidade do produto ofertado. Após a pesquisa, nota-se que o ponto principal na escolha por um novo título é justamente o enredo, que não fica muito à frente do gameplay. Visto que o gênero preferido alcançado a partir dos resultados das entrevistas é “*ação e aventura*”, tais pontos se tornam ainda mais importantes. A construção de uma história que, de certa forma, prende o telespectador e o convida para uma aventura fora do comum para o seu dia a dia é de extrema importância. Grande parte dos consumidores desse mercado buscam nos produtos um meio de sair da rotina e descansar, enquanto desfrutam de mundos e personagens que poderiam ser impossíveis na vida real. Os jogos podem ser uma forma de escapar da realidade por alguns instantes e desfrutar de novas experiências, sem deixar o conforto do sofá.

Com a realização da pesquisa envolvendo mulheres que buscam por jogos em seu cotidiano, é possível afirmar que a arte, assim como o design, é valiosa na construção de novos universos. É notável a busca por um estilo diferente que, muitas vezes, foge do conceito de realismo. Um fato interessante a se notar não apenas no mercado dos jogos, mas também no cinema, é o grande sucesso que as animações têm conquistado. Não se resume apenas a crianças, mas também é apreciada entre adolescentes e adultos. Investir em temáticas ligadas a movimentos artísticos ou estilos culturais é uma prática que vem se tornando cada vez mais comum no ramo do entretenimento.

As novas tecnologias permitem que os desenvolvedores explorem cada vez mais estilos diferenciados e construam narrativas envolventes e gameplays cativantes combinadas a estilos artísticos inusitados. O estudo de cada projeto de forma individual é primordial para o êxito da obra construída. É vital o conhecimento acerca do usuário final, no caso os jogadores e jogadoras, para definir o caminho a se seguir e garantir que o resultado final seja bem recebido aos olhos dos consumidores.

Assim sendo, é compreensível a necessidade de estudos sobre o universo feminino nos games, a fim de encontrar os melhores caminhos a se tomar na produção e divulgação dos jogos. É preciso entender as necessidades e desejos desse público, melhorando a experiência oferecida.

É visível como as personagens desses jogos tendem, de alguma forma, gerar identificação entre as jogadoras, que se inspiram nelas e em suas histórias. Buscam por seu próprio espaço no mundo e não se deixam abater.

A identificação e a divulgação podem ser peças fundamentais para o quebra cabeça. Num mundo onde produtos e serviços conquistam o público pela experiência do usuário, é fundamental que tais pontos sejam trabalhados para alcançar os objetivos e cativar as jogadoras que buscam por um meio de entretenimento que as acolha e façam sentir-se bem enquanto desfrutam de uma história em conjunto com cenários bem construídos e uma gameplay de qualidade.

“Uma boa história vai além da representação de uma emoção à distância. Ela nos faz sentir uma carga emocional”.

Conclusão

Após estudos acerca da origem dos jogos até a chegada da internet, é correto afirmar que essa atividade datada desde antes da Grécia antiga passou por grandes mudanças na história da humanidade. Com a chegada dos computadores, os games conquistaram também o mundo virtual, podendo ser acessados não somente em fliperamas, mas também da casa de cada jogador. O número de adeptos começou a expandir e, com eles, o mercado.

A arte e o design são ciências que caminham junto a sociedade e estão presentes em áreas diversas e, como não poderia faltar, nos jogos também. Seus estudos e implementação permitem que os produtos e serviços ofertados cativem o público desejado, o que, é claro, envolve também o público feminino, que vêm expandindo horizontes nesse universo dos jogos digitais.

A inclusão de narrativas voltadas a esse público contribuiu para sua expansão. As mulheres, que há séculos atrás eram excluídas dos jogos, conquistaram seu espaço não somente como jogadoras, mas também como desenvolvedoras, roteiristas, programadoras e outras diversas profissões que esse mercado permite explorar.

É fato que, em pleno século XXI, as mulheres ainda sofrem nesse universo por conta de seu gênero. Porém, o século conhecido como “*A Era da Informação*” permite a conexão dessa sociedade e promove o apoio por meio de projetos sociais e movimentos de inclusão.

A presença feminina tem evoluído com o passar dos anos, e se torna claro que muito se deve às mulheres que buscaram fazer seu nome em lugares dominados anteriormente por homens. Movimentos artísticos que levam como características elementos voltados ao gênero e grandes projetos na história da indústria, mostram como é não apenas possível, mas fundamental sua presença na sociedade e no mercado.

A importância de um bom projeto de design em conjunto ao trabalho artístico, agrega valor ao jogo. Cativar esse público com elementos e histórias motivadoras é o objetivo principal, é o que irá contribuir para a experiência do usuário e garantirá que se torne um sucesso no mercado.

Não apenas a construção dos games em si é relevante, mas também a forma como é divulgado. O uso da publicidade nas mídias é uma grande ferramenta no século XXI, que pode e deve ser utilizada para a difusão de conteúdos criados para e por garotas no mundo dos jogos digitais.

Muito já foi conquistado e ainda há muito a conquistar. A arte e o design podem ser grandes aliados não somente para jogadoras, mas também para todas as profissionais e empresas que projetam esses games e levam identificação ao público, agregando experiências inesquecíveis que serão desfrutadas por gerações de garotas que buscam fazer parte do mundo dos games. Garotas que lutam pelo seu espaço e conquistam respeito no meio, inspirando novos talentos a crescerem com elas.

Referências bibliográficas

- Gombrich, E.H. (Ernst Hans). (2011). *A História da Arte* (p. 42; 43). Rio de Janeiro: LTC.
- Norman, D. A. (2006). *O design do dia-a-dia* (p. 11). Rio de Janeiro: Rocco.
- Lupton, Ellen. (2020). *O design como storytelling* (p. 14). São Paulo: Gustavo Gili.
- Avedon, E. M. "The Structural Elements of Games". Em "Regras do Jogo". Ed. Salen & Zimmerman. (2012). São Paulo: Blucher.
- Afonso, Lucas. (2025). *Olimpíadas (Jogos Olímpicos)*. Brasil Escola. <<https://brasilecola.uol.com.br/educacao-fisica/olimpiadas.htm>.>
- Salen & Zimmerman. (2012). *Regras do Jogo* (p. 95). São Paulo: Blucher.
- Salen & Zimmerman. (2012). *Regras do Jogo* (p. 115). São Paulo: Blucher.
- Prata, Dori. (2022). *Van Mai e o início da representação feminina nos games*. MeioBit. <<https://meiobit.com/458274/van-mai-e-o-inicio-da-representacao-feminina-nos-games/>>
- Aparecida, Taís. (2024). *O jogo é delas! Maioria gamer no Brasil, mulheres conquistam espaço no meio*. TechTudo <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2024/03/o-jogo-e-delas-maioria-gamer-no-brasil-mulheres-conquistam-espaco-no-meio-edjogos.ghtml>>
- Lupton, Ellen. (2020). *O design como storytelling* (p. 71). São Paulo: Gustavo Gili.
- Lima, Diego. (2023). *TGA: Os jogos mais premiados na história do evento*. The Enemy. <<https://www.theenemy.com.br/home-the-enemy/tga-mais-premiados-historia#item-list-6>>
- Loureiro, Jorge. (2020). *Como The Last of Us: Part 2 muda a imagem das personagens femininas nos videojogos*. Euro Gamer.

<<https://www.eurogamer.pt/como-the-last-of-us-part-2-muda-a-imagem-das-personagens-femininas-nos-videojogos>>

Redação GE. (2022). LoL: Arcane vence Emmy 2022 em quatro categorias. Globo Esportes. <<https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/2022/09/04/lol-arcane-vence-emmy-2022-em-quatro-categorias.ghtml>>

Aidar, Laura. (2019). Art Nouveau. Toda Matéria. <<https://www.todamateria.com.br/art-nouveau/>>

Lupton, Ellen. (2020). O design como storytelling (p. 56). São Paulo: Gustavo Gili.

Abstract: The aim of the following article is to analyze the history of art and design and how these sciences connect with games and their evolution up to the emergence of machines. The origin of games is described through a more recent timeline, compared to the other defined concepts that have come to integrate the conception of new products and services in this digital world. The striking fact is that the presence of women is shown even later in the context of this technology.

The following research project seeks ways of analyzing the development of digital games and how the concepts of art and design linked to this technology, present in society's daily life, can influence the presence and expansion of women in the gaming universe.

Keywords: Design - Art - Digital Games - Female Presence - Technology - Digital Media and Technologies - Communication - Entertainment - Culture - User Experience

Resumen: El objetivo de este artículo es analizar la historia del arte y el diseño y cómo estas ciencias se relacionan con los juegos y su evolución hasta la aparición de las máquinas. El origen de los juegos se describe a través de una cronología más reciente, en comparación con otros conceptos definidos que han venido a integrar la concepción de nuevos productos y servicios en este mundo digital. Lo llamativo es que la presencia de la mujer se muestra aún más tardía en el contexto de esta tecnología.

El siguiente proyecto de investigación pretende analizar el desarrollo de los juegos digitales y cómo los conceptos de arte y diseño vinculados a esta tecnología, presentes en la vida cotidiana de la sociedad, pueden influir en la presencia y expansión de la mujer en el universo de los juegos.

Keywords: Diseño - Arte - Juegos digitales - Presencia femenina - Tecnología - Medios y tecnologías digitales - Comunicación - Entretenimiento - Cultura - Experiencia de usuario
