

Referências dos 81 Estudos Primários Relevantes

Eixo 1: Mulher como Desenvolvedora de Jogos		
[1]	Periódico	Kafai, Y. B., & Burke, Q. (2014). Beyond Game Design for Broadening Participation: Building New Clubhouses of Computing for Girls. <i>GenderIT</i> , p. 1 - 8.
[2]	Periódico	Miller, S. B., & Webb, D. C. (2015). Game Design: Whose game works at the end of the day. <i>GenderIT</i> , pg. 53 - 56.
[3]	Periódico	De Carvalho, C. V., Cerar, S., Rugelj, J., Tsalapatas, H., & Heidmann, O. (2020). Addressing the gender gap in computer programming through the design and development of serious games. <i>IEEE Revista Iberoamericana de Tecnologias Del Aprendizaje</i> , p. 1- 11.
[4]	Conferência (workshop)	Soares, A. L., Ferreira, M. E. A., & Lima, D. A. (2021). "Experience report and data visualization to evaluate a game programming project aimed for girls using Scratch tool". Anais do XXVII Workshop de Informática na Escola (WIE), p. 43 - 52.
[5]	Conferência (workshop)	Saccol, A., Castanho, C., Silva, E., Spies, E., & Alves, V. (2019). "Gurias Digitais: Inclusão de Meninas na Área de TI". Anais do XIII Women in Information Technology (WIT), p. 194 - 198.
[6]	Conferência (simpósio)	Costanzi, N. R., Koga, A., & Brandão, A. (2022). "Prototipação com Design Participativo de um Jogo Digital sobre Igualdade de Gênero". Anais Estendidos do XXI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGAMES), p. 388 - 397.
[7]	Conferência (workshop)	Júnior, W., Santos, L., Manzano, A., Farias, A., Souza, T., Badji, I., Prietch, S., & Resmini, R. (2019). "Techno Girls: oficinas de programação de jogos para estudantes de escolas públicas". Anais do XIII Women in Information Technology (WIT), p. 11 - 20.
[8]	Conferência (workshop)	Yamashita, V. T., Ferreira, M. R., Lauschner, L., Nunes, E., Quintela, B. de M., & Oliveira, A. M. de (2023). "Pensamento Computacional e Jogos Digitais: Possibilidades para despertar a motivação das meninas para o estudo de programação no ensino superior". Workshop de Pensamento Computacional e Inclusão (WPCI), p. 117 - 126.
Eixo 2: Mulher como Participante de Eventos de Jogos		
[9]	Conferência (workshop)	Dutra, C. L. F., & Gama, K. (2018). "Participação feminina em game jams: um estudo sobre igualdade de gêneros em maratonas de desenvolvimento de jogos". Anais do XII Women in Information Technology (WIT), p. 1 - 5.
[10]	Conferência (simpósio)	Silva, T. S. C. da, Dutra, C. L. F., & Macena, C. (2022). "Mudando o jogo: uma análise sobre o impacto de uma game jam com protagonismo feminino". Anais Estendidos do XXI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGAMES), p. 371 -

		379.
[11]	Conferência	Ferraz, C., & Gama, K. (2019). "A Case Study About Gender Issues in a Game Jam". Proceedings of the International Conference on Game Jams (ICGJ), p. 1 - 8.
[12]	Periódico	Kennedy, H. W. (2018). Game Jam as Feminist Methodology. <i>Games and Culture</i> , p. 1 - 20.
[13]	Conferência	Paganini, L., Ferraz, C., Gama, K., & Alves, C. (2021). "Promoting Game Jams and Hackathons as more Women-Inclusive Environments for Informal Learning". IEEE Frontiers in Education Conference (FIE), p. 1 - 9.
[14]	Conferência (workshop)	Viana, V. S. J., Oliveira, Y. M. de, Lima, G. V., Silva, L. G. da, Aquino, S. A. B. de M., & Freire, T. P. (2023). "Aprendendo através de jogos: Relato de experiência de uma oficina para o desenvolvimento de jogos 2D com meninas no projeto de extensão Mermãs Digitais". Anais do XVII Women in Information Technology (WIT), p. 457 - 462.
[15]	Conferência (workshop)	Silva, G. B., Silva, T. R. de M. B., & Vieira, M. D. (2020). "Competições de programação para meninas do ensino médio: Afinal, era apenas uma questão de propósito!". Anais do XIV Women in Information Technology (WIT), p. 189 - 193.
Eixo 3: Temática de Mulher em Narrativas de Jogos		
[16]	Conferência (workshop)	Briceño, A. J. L., Silvestre, A. S. S., Castro, B. P., Soares, H. E. F., Oliveira, T. A., Silva, T. P., Araujo, A. P. F., Castanho, C. D., Koike, C. C., Holanda, M., & Oliveira, R. B. (2021). "Mundo Bit Byte: Um jogo digital para disseminar o conhecimento sobre personalidades femininas na Computação". Anais do XV Women in Information Technology (WIT), p. 121 - 130.
[17]	Periódico	Araujo, A., Briceño, A. J. L., Silvestre, A. S. S., Castro, B. P., Castanho, C. D., Koike, C. C., Marcilio, F. S., Soares, H. E. F., Holanda, M., Sarmet, M. M. Oliveira, R. B., Oliveira, T. A., & Silva, T. P. (2022). Mundo Bit Byte - A digital mobile game to disseminate female personalities that made history in Computing. <i>Journal on Interactive Systems</i> , p. 419 - 429.
[18]	Conferência (simpósio)	Duarte, S. I. M., Pinheiro, R. G., Bacchin, C. T., Machado, M. C., & Ishitani, L. (2021). "Sucesso4me: projeto de um jogo para atrair mulheres para a área de Computação". Anais Estendidos do XX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames), p. 218 - 227.
[19]	Conferência	Yañez, A. G. B., Alonso-Fernandez, C., & Fernandez Manjon, B. (2020). "Review of serious games to educate on gender equality". Eighth International Conference on Technological Ecosystems for Enhancing Multiculturality, p. 662 - 668.
[20]	Conferência	Yañez, A. G. B., Alonso-Fernández, C., & Fernández-Manjón, B. (2023). Acceptance Evaluation of a Serious Game to Address

		Gender Stereotypes in Mexico. In <i>Learning Technologies and Systems</i> , p. 229 - 240, Springer International Publishing.
[21]	Conferência (simpósio)	Santos, L. C. M. dos, Oliveira, D. M. de, Rocha, R. B., Souza, A. C. dos S., & Machado, A. de O. (2021). "Mariazinha da Penha: Um Jogo Educacional sobre a Lei Maria da Penha". Anais Estendidos do XX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames), p. 509 - 518.
[22]	Conferência (simpósio)	Santos, L. C. M. dos, Filho, J. T. C., Cavalcanti, J. P. L., & Santos, M. A. I. M. dos. (2020). "Liberte a Rosa: jogo enigmático com reflexão sobre relacionamentos abusivos". Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital (SBGames), p. 673 - 681.
[23]	Conferência (simpósio)	Rios, J. A., Santos, L. C. M., Santos, M. A. M., Conceição, D. B. B. da, Heck, C. de L., Moreno, L. A., & Paes, L. de O. (2022). "A história da baiana Rozete e o acarajé de ouro: preservando elementos histórico-culturais por meio de um jogo digital". Anais Estendidos do XXI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames), p. 148 - 157.
[24]	Conferência	Molinari, V. L., & Pinheiro, P. (2016). "InsideOut: o roteiro de um jogo sobre feminismo". Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, p. 1 - 10.
[25]	Conferência (workshop)	Silva, N. P. da, Jang, J. de J., & Amaral, V. O. (2020). "Magnet: exposing abusive relationships with interactive narrative". Anais do I Workshop sobre as Implicações da Computação na Sociedade, p. 145 - 152.
[26]	Conferência (workshop)	Silva, J. R. de O., & Machado, L. (2020). "Avaliando a presença espacial e autopresença em um jogo baseado em Realidade Virtual". Anais Estendidos do XXII Simpósio de Realidade Virtual e Aumentada (SVR), p. 20 - 24.
[27]	Periódico	Almeida, L. R., Machado, L. S., Medeiros, A. T., Coelho, H. F. C., Andrade, J. M., & Moraes, R. M. (2018). The Caixa de Pandora Game. <i>Computers in Entertainment</i> , p. 1 - 13.
[28]	Periódico	Silva, J. R. de O., Félix, Z. C., Almeida, L. R. de, Medeiros, A. T., & Machado, L. dos S. (2018). Redesign do Serious Game Caixa de Pandora para Dispositivos Móveis. <i>Comunicações Em Informática</i> , p. 9 - 9.
[29]	Conferência (simpósio)	Carvalho, T. V. de, & Machado, L. dos S. (2019). "Avaliando a Presença Espacial e Auto Presença quanto ao aprendizado no domínio afetivo". Anais Estendidos do XXI Simpósio de Realidade Virtual e Aumentada (SVR), p. 13 - 14.
[30]	Conferência (simpósio)	Almeida, L. R. de, Machado, L. S., & Medeiros, A. T. (2013). "Caixa de Pandora: desenvolvendo afetividade e cognição em um serious game para o enfrentamento da violência contra a mulher". Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital (SBGames), p. 23 - 32.

Eixo 4: Mulher como Personagem de Jogos

[31]	Conferência (simpósio)	Saláfia, J. S., Ferreira, N. B., & Nesteriuk S. (2018). "Os estereótipos em jogos de luta: da indumentária à hipersexualização de personagens femininas". Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital (SBGames), p. 225 - 232.
[32]	Conferência	Ansari, R., Jaffar, B. A., Riaz, S., Kaur, M. J., & Mushtaq, A. (2019). "Datamining to Alert the Formation of Women Objectification Stereotypes in Video Games". Amity International Conference on Artificial Intelligence (AICAI), p. 521 - 526.
[33]	Conferência (simpósio)	Araújo, G. P. C. de, & Pereira, G. da C. (2017). "Não se preocupem queridos, a cavalaria chegou: análise crítica do design das personagens de Overwatch". Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital (SBGames), p. 17 - 26.
[34]	Conferência (simpósio)	Bayde, L., Filho, F. E. P. R., & Araújo, G. P. C. de. (2019). "Da Inglaterra à Runeterra: representatividade feminina nos jogos como um reflexo da sociedade, com foco em League of Legends". Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital (SBGames), p. 710 - 719.
[35]	Conferência (simpósio)	Bristot, P. C., Pozzebon, E., & Frigo, L. B. (2017). "A Representatividade das Mulheres nos Games". Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital (SBGames), p. 862 - 871.
[36]	Conferência (simpósio)	Cerdera, C. P., & Lima, M. R. O. de. (2016). "Estereótipos de gênero em videogames: diálogos sobre sexismo, homofobia e outras formas de opressão na escola". Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital (SBGames), p. 955 - 961.
[37]	Conferência (simpósio)	Nesteriuk, S., Amorim, F., Liao, G., & Leão, S. (2016). "A indumentária nos jogos digitais: Incoerências nas representações femininas". Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital (SBGames), p. 272 - 280.
[38]	Conferência (simpósio)	Rosa, K. S., Ferreira, N. B., & Nesteriuk, S. (2018). "A jornada da heroína: outra abordagem da representação feminina nos games". Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital (SBGames), p. 240 - 243.
[39]	Conferência (simpósio)	Vieira, P. P., & Mota, R. R. da. (2018). "A Representação Feminina em Horizon Zero Dawn". Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital (SBGames), p. 694 - 703.
[40]	Conferência	Starks, K., Jones, C., & Katsikitis, M. (2014). "GameChange(H)er: How Nancy Drew Video Games Build Strong Girls". Proceedings of 28th International BCS Human Computer Interaction Conference (BCS-HCI), p. 130 - 140.
[41]	Conferência	Silva, D. E. da, Brandão, A. L., & Vittori, K. (2023). "Embracing Representation: Integrating Canoeing and Female Swimming Adapted Sports in a Digital Game Platform". Anais do XXXIV Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE), p. 618 -

		630.
[42]	Conferência (workshop)	Milson, A. L. S., Ribeiro, I. M. C. D., Andrade I. A., Gonçalves, J. M. M., Laboissiere, L. M., Ferreira, M. D., Dalip, D. H., Brandão, M. A., & Moro, M. M. (2020). "Elas na Ciência: Website com Jogos para Divulgar Personalidades Femininas". Anais do XIV Women in Information Technology (WIT), p. 10 - 19.
[43]	Conferência (simpósio)	Santos, L. C. M. dos, Silva, G. S., Lopes, A. C. A., Jesus, F. C. S. de, Pereira, G. C., Filho, R. A. de A. S., & Ferreira, T. S. de J. (2022). "Mask Rescue: A aventura de Nia na Tanzânia". Anais Estendidos da XXI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames), p. 765 - 774.
[44]	Conferência (simpósio)	Salzedas, L. A. S., & Lourencetti, L. A. (2021). "A Percepção dos Usuários sobre a Representatividade de Gênero no jogo Overwatch". Anais Estendidos do XX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames), p. 1045 - 1048.
[45]	Conferência (simpósio)	Passos, F., Vimieiro, A., & Arantes, P. (2022). "MULHERES NO APOCALIPSE: Imagens de controle e resistência em The Last of Us II". Anais Estendidos da XXI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames), p. 341 - 350.
[46]	Periódico	Mungioli, A. P. (2011). A Personagem Feminina nos Games do Século XXI: uma Análise dos 20 Jogos Mais Vendidos de 2011. <i>Revista Eletrônica CoMtempo</i> , p. 1 - 11.
[47]	Conferência (simpósio)	Fantini, L. C., & Rocha, I. (2020). "A representação contemporânea da mulher nos jogos AAA: por que Abby causou incômodo?". Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital (SBGames), p. 430 - 437.
[48]	Conferência (simpósio)	Gomes, V., & Sarinho, V. (2020). "Projeto AvaTEA: Desenvolvendo um Jogo para a Conscientização do Transtorno do Espectro Autista". Anais do XX Simpósio Brasileiro de Computação Aplicada à Saúde (SBCAS), p. 476-481.
Eixo 5: Mulher como Jogadora		
[49]	Conferência	Ruotsalainen, M., & Friman, U. (2018). "There Are No Women and They All Play Mercy": Understanding and Explaining (the Lack of) Women's Presence in Esports and Competitive Gaming". Proceedings of Nordic DiGRA 2018 Conference, p. 1 - 14.
[50]	Conferência	Shaer, O., Westendorf, L., Knouf, N., & Pederson, Claudia. (2017). "Understanding Gaming Perceptions and Experiences in a Women's College Community". Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, p. 1544-1557.
[51]	Periódico	Guercy, A. L. do N., & Ishitani, L. (2021). Digital game adaptations to attract more girls to play. <i>ISys - Brazilian Journal of Information Systems</i> , p. 5-44.
[52]	Conferência	AlSulaiman, S., & Horn, M. S. (2015). "Peter the Fashionista?:"

	(simpósio)	Computer Programming Games and Gender Oriented Forms". Proceedings of the 2015 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play (CHI PLAY '15), p. 185 - 195.
[53]	Conferência	Dele-Ajayi, O., Strachan, R., Pickard, A., & Sanderson, J. (2018). "Designing for All: Exploring Gender Diversity and Engagement with Digital Educational Games by Young People". 2018 IEEE Frontiers in Education Conference (FIE), p. 1 - 9.
[54]	Periódico	Desai, N., Zhao, R., & Szafron, D. (2017). Effects of Gender on Perception and Interpretation of Video Game Character Behavior and Emotion. <i>IEEE Transactions on Computational Intelligence and AI in Games</i> , p. 333 - 341.
[55]	Conferência	Fordham, J., Huang, K.-T., Strayer, C., & Ratan, R. (2014). "Girls getting played: Video game stereotype effects on gendered career perceptions". Proceedings of 4th International Academic Conference on Meaningful Play, p. 1 - 8.
[56]	Conferência (simpósio)	Fortim, I., Monteiro, L. de F., Sancassani, V., & Bengel, M. J. (2016). "A Tipologia das Jogadoras: Um estudo do público feminino gamer brasileiro". Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital (Proceedings of SBGames), p. 1312 - 1319.
[57]	Conferência	Gao, G., Min, A., & Shih, P. (2017). "Gendered design bias: Gender differences of in-game character choice and playing style in League of Legends". Proceedings of the Australian Conference on Computer-Human Interaction, p. 307 - 317.
[58]	Periódico	Hartmann, T., & Klimmt, C. (2006). Gender and Computer Games: Exploring Females' Dislikes. <i>Journal of Computer-Mediated Communication</i> , p. 910 - 931.
[59]	Periódico	Hosein, A. (2019). Girls' video gaming behaviour and undergraduate degree selection: A secondary data analysis approach. <i>Computers in Human Behavior</i> , p. 226 - 235.
[60]	Periódico	Ribeiro, G. C. B. (2019). O Sexismo nos Jogos Eletrônicos: Barreiras à Participação Feminina em League Of Legends. <i>Revista Discente Planície Científica</i> , p. 1 - 14.
[61]	Periódico	Schultheiss, D. (2017). "From the Weaker Sex to Hardcore Gaming": Female Gaming Patterns on the Internet. <i>Computers in Entertainment</i> , p. 1 - 8.
[62]	Periódico	Vermeulen, L., Castellar, E. N., Janssen, D., Calvi, L., & Van Looy, J. (2016). Playing under threat. Examining stereotype threat in female game players. <i>Computers in Human Behavior</i> , p. 377 - 387.
[63]	Periódico	Wasserman, J. A., & Rittenour, C. E. (2018). Who Wants to Play? Cueing Perceived Sex-Based Stereotypes of Games. <i>Computers in Human Behavior</i> , p. 252 - 262.
[64]	Periódico	Dindar, M. (2018). An empirical study on gender, video game play, academic success and complex problem solving skills. <i>Computers &</i>

		<i>Education</i> , p. 39 - 52.
[65]	Periódico	Gorriz, C. M., & Medina, C. (2000). Engaging Girls With Computers Through Software Games. <i>Communications of the ACM</i> , p. 42 - 49.
[66]	Conferência (simpósio)	Machado, M. da C., Dias, J. S., & Ishitani, L. (2022). "Características de jogos que contribuem para meninas atingirem seus valores". Anais Estendidos da XXI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames), p. 118 - 127.
[67]	Conferência (simpósio)	Fortim, I., & Monteiro, L. F. (2013). "Choose your character: Mulheres e Personagens femininos nos videogames". Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital (SBGames), p. 14 - 22.
[68]	Conferência (simpósio)	Melo, R. C. da S., Delage, P. E. G. A., & Menezes, A. B. de C. (2021). "O machismo expresso nos eSports: As gamers no League of Legends competitivo". Anais Estendidos do XX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames), p. 1065 - 1068.
[69]	Conferência	Senna, S., Ramos, F. D., Lima, A., Raguze, T., & Junior, C. S. (2017). "A participação de mulheres no universo dos esportes eletrônicos". Gamepad – Seminário de games e tecnologia, p. 18 - 38.
[70]	Conferência (simpósio)	Grando, C. M., Gallina, L. M., & Fortim, I. (2013). "No Clube do Bolinha: Sentimentos e percepções a respeito da presença feminina nos games". Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital (SBGames), p. 152 - 159.
[71]	Periódico	Menti, D. C., & Araújo, D. C. de. (2017). Violência de Gênero contra Mulheres no Cenário dos eSports. <i>Revista Conexão - Comunicação e Cultura</i> , p. 77 - 88.
[72]	Conferência	Faria, C. M. de. (2019). "Mulheres nas partidas de League of Legends: como elas precisam se comportar para fazer parte da comunidade do jogo". 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, p. 1 - 13.
[73]	Conferência (simpósio)	Fortim, I., & Grando, C. M. (2012). "Attention whore! A percepção de jogadoras que se identificam como mulheres nas comunidades de MMOs". Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital (SBGames), p. 134 - 138.
[74]	Periódico	Pereira, L. G., Silva, M. N. da, Souza, V. P. de, & Rezende, Y. C. (2018). Hostilidade em jogos online: perspectiva feminina. <i>Múltiplos Olhares em Ciência da Informação</i> , p. 1 - 30.
[75]	Conferência	Gasoto, A. C. G., & Vaz, T. R. D. (2018). "A MULHER GAMER: uma análise da presença das mulheres nos jogos virtuais". II Encontro Internacional de Gestão, Desenvolvimento e Inovação (EIGEDIN), p. 1 - 21.
[76]	Periódico	Ratan, R. A., Taylor, N., Hogan, J., Kennedy, T., & Williams, D.

		(2015). Stand by Your Man: An Examination of Gender Disparity in League of Legends. <i>Games and Culture</i> , p. 438 - 462.
[77]	Periódico	Medrado, A. M. L., & Mendes, A. A. M. (2020). O Silêncio não é a Melhor Arma: Misoginia e Violência contra as Mulheres no Game League of Legends. <i>Animus - Revista Interamericana de Comunicação Midiática</i> , p. 143 - 165.
[78]	Conferência	Farias, V. R. de S. (2018). "POR QUE HÁ POUCAS MULHERES JOGANDO ONLINE? Espiral do silêncio e sexismo nos jogos online". Anais do 27º Encontro Anual da COMPÓS, p. 1 - 18.
[79]	Periódico	Ruvalcaba, O., Shulze, J., Kim, A., Berzenski, S. R., & Otten, M. P. (2018). Women's Experiences in eSports: Gendered Differences in Peer and Spectator Feedback During Competitive Video Game Play. <i>Journal of Sport and Social Issues</i> , p. 295 - 311.
[80]	Conferência (simpósio)	Diniz, G. R., Ferreira, J. C. V., & Regis, R. D. D. (2022). "Otome Games: mapeamento e análise exploratórios do perfil dos jogadores brasileiros". Anais Estendidos da XXI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames), p. 1197-1206.
[81]	Conferência	Gonçalves, G., Melo, M., & Bessa, M. (2018). "Virtual Reality Games: A Study About the Level of Interaction vs. Narrative and the Gender in Presence and Cybersickness". International Conference on Graphics and Interaction (ICGI), p. 1 - 8.