

Trabalho de Graduação

A representatividade das mulheres nos jogos eletrônicos

AUTOR: Matheus da Costa Oliveira

ORIENTADOR: Adriana da Silva Jacinto

Sumário

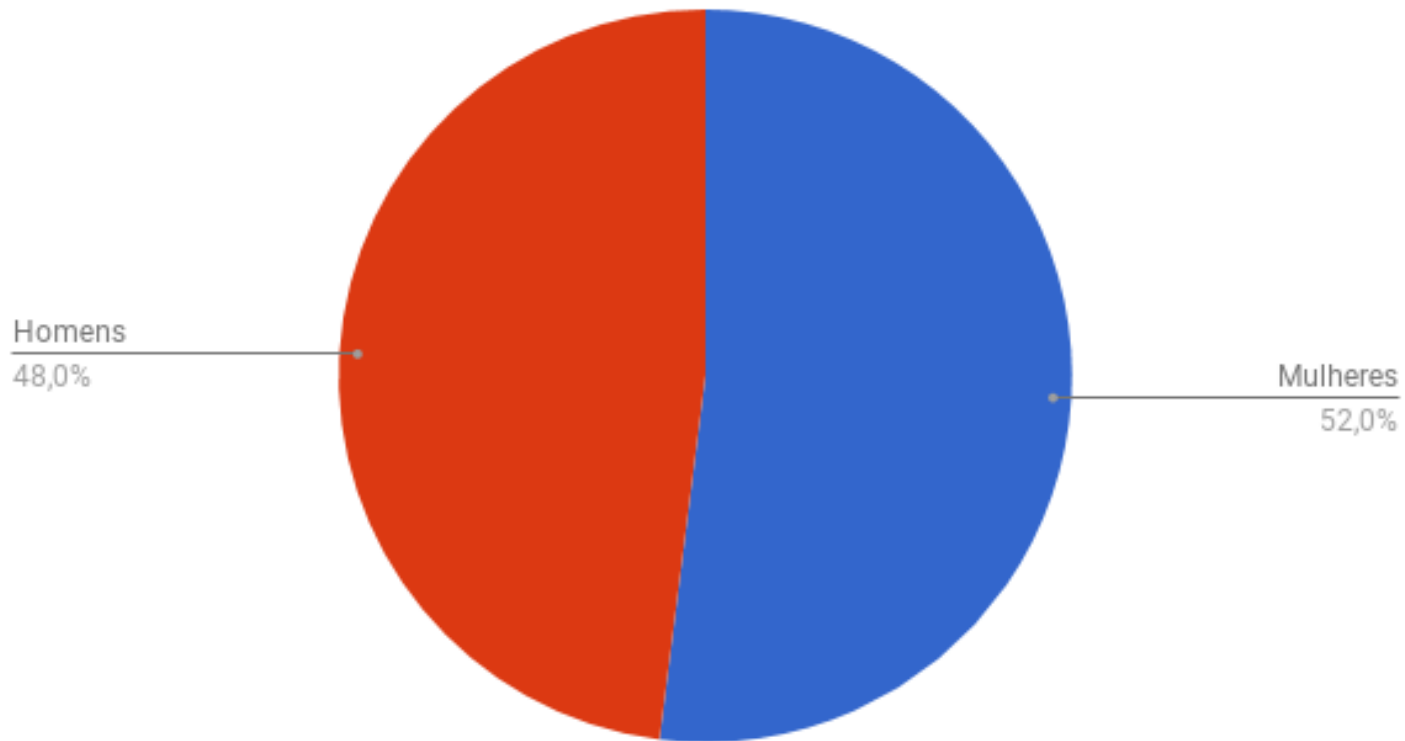
- Introdução
- Objetivo
- Fundamentação Teórica
- Desenvolvimento
- Considerações Finais
- Referências

- Introdução

- Objetivo
- Fundamentação Teórica
- Desenvolvimento
- Considerações Finais
- Referências

Introdução

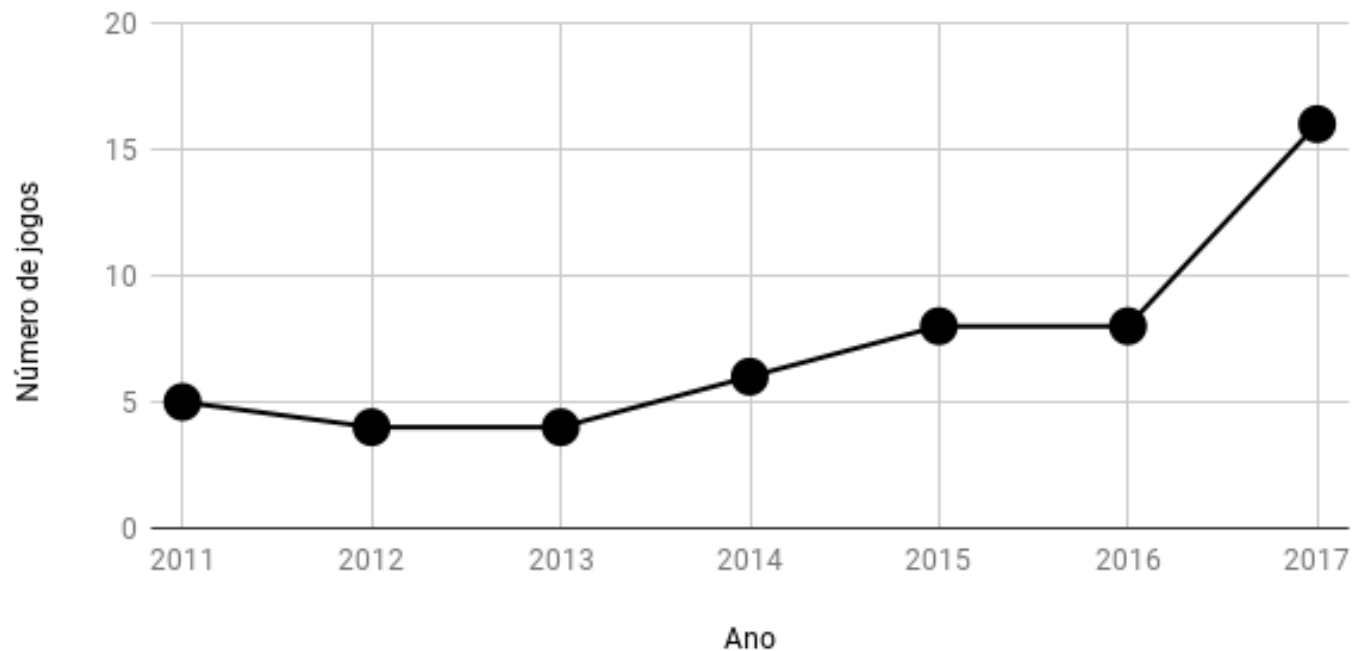
Porcentagem de jogadores por gênero



(NEWZOO, 2013)

Introdução

Jogos com personagens femininas jogáveis entre os 100 mais vendidos



(VGCHARTZ, 2017)

Introdução

- Reflexo da sociedade;
- Presença pequena na indústria de jogos;

- Introdução
- **Objetivo**
- Fundamentação Teórica
- Desenvolvimento
- Considerações Finais
- Referências

Objetivo

- Estimular a reflexão sobre a representação das mulheres no meio dos jogos de videogame;
- Levantar dados demonstrando a representatividade das mulheres, com foco na área de tecnologia e desenvolvimento de jogos;

Objetivo

- Demonstrar a importância e a evolução da representação feminina;
- Projetar e implementar um jogo que colabore na reflexão proposta neste trabalho.

- Introdução
- Objetivo
- **Fundamentação Teórica**
- Desenvolvimento
- Considerações Finais
- Referências

Fundamentação Teórica

- Mulheres no cinema;
- Grande diferença no número de papéis e de presença na indústria cinematográfica;

(SMITH; CHOUEITI; PIEPER, 2014)

Fundamentação Teórica

- Nos videogames, personagens tinham majoritariamente a figura de prêmio;

Fundamentação Teórica



Fundamentação Teórica



Fundamentação Teórica

- Mudanças significativas só vão ocorrer com a personagem Lara Croft;
- Embora pioneira e símbolo até hoje, Lara era sexualizada;

Fundamentação Teórica



Fundamentação Teórica

- Década de 2000 com personagens secundárias e sexualizadas;
- Década de 2010 com aumento de personagens femininas jogáveis.

(LYNCH; TOMPKINS; DRIEL; FRITZ; 2016. VGCHARTZ, 2017)

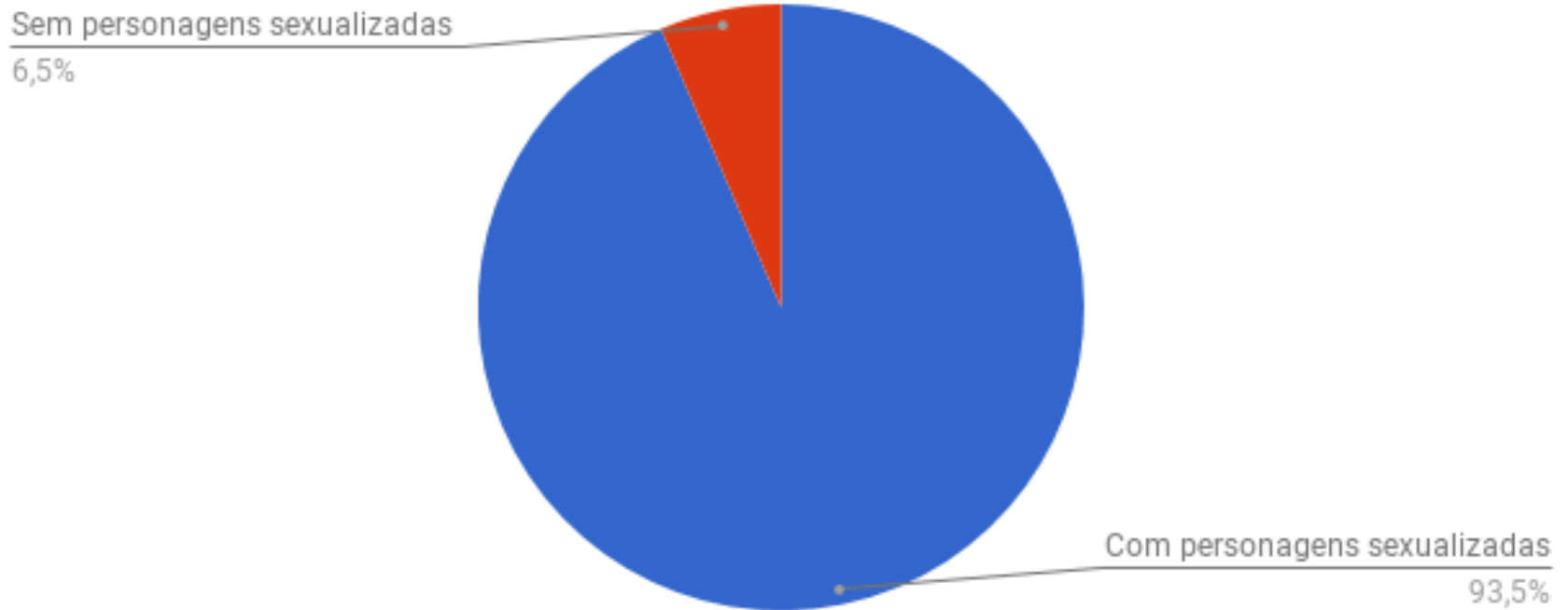
Fundamentação Teórica



(VGCHARTZ, 2017)

Fundamentação Teórica

Proporção de jogos com personagens sexualizadas desde 1985



(LYNCH; TOMPKINS; DRIEL; FRITZ; 2016)

Fundamentação Teórica



Fundamentação Teórica



Fundamentação Teórica



Fundamentação Teórica

- Responsabilidade ética;
- Mudança de *status quo*;

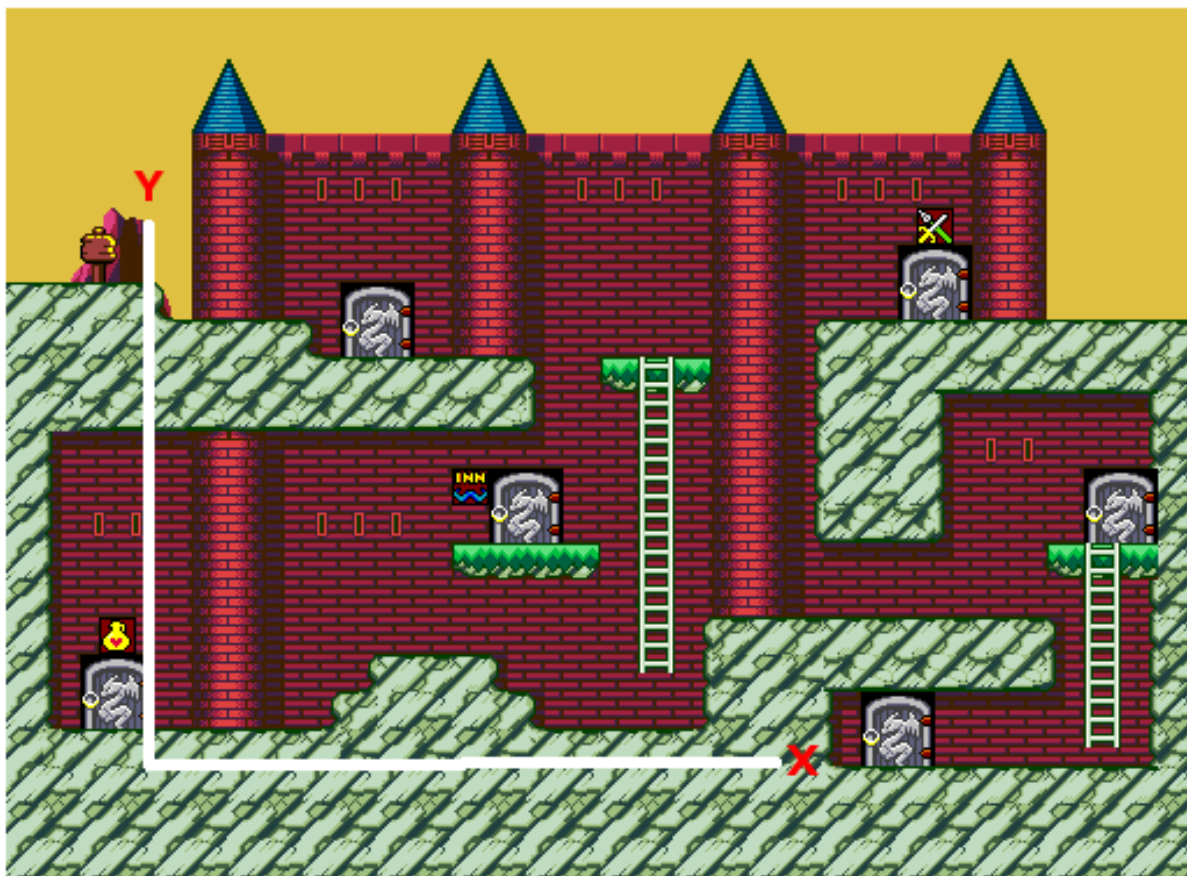
(ZORRILLA, 2013)

Fundamentação Teórica

- Jogos de plataforma 2D;
- Movimentação X/Y;

(REYNO; CUBEL, 2008)

Fundamentação Teórica



Fundamentação Teórica

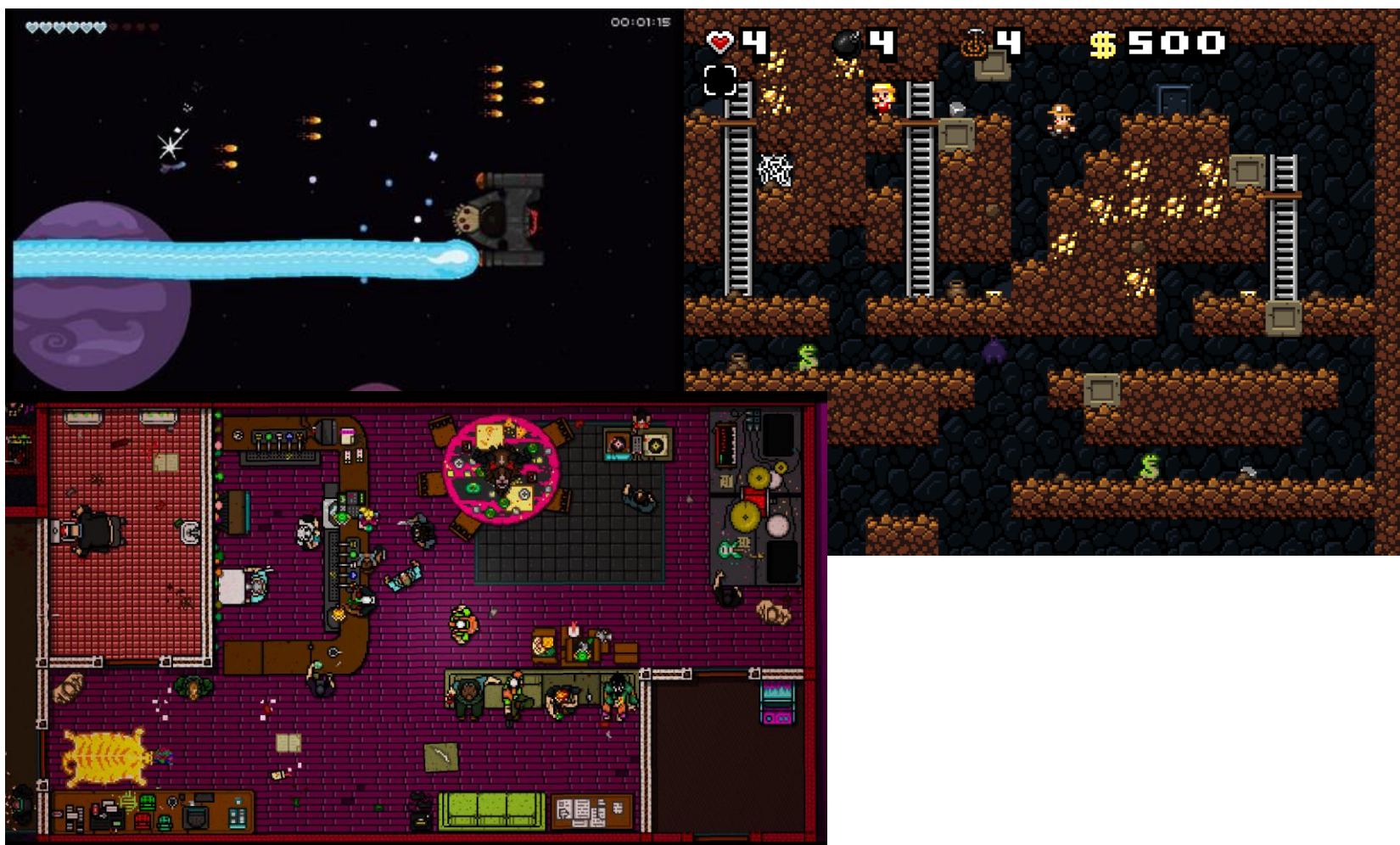


- Introdução
- Objetivo
- Fundamentação Teórica
- **Desenvolvimento**
- Considerações Finais
- Referências

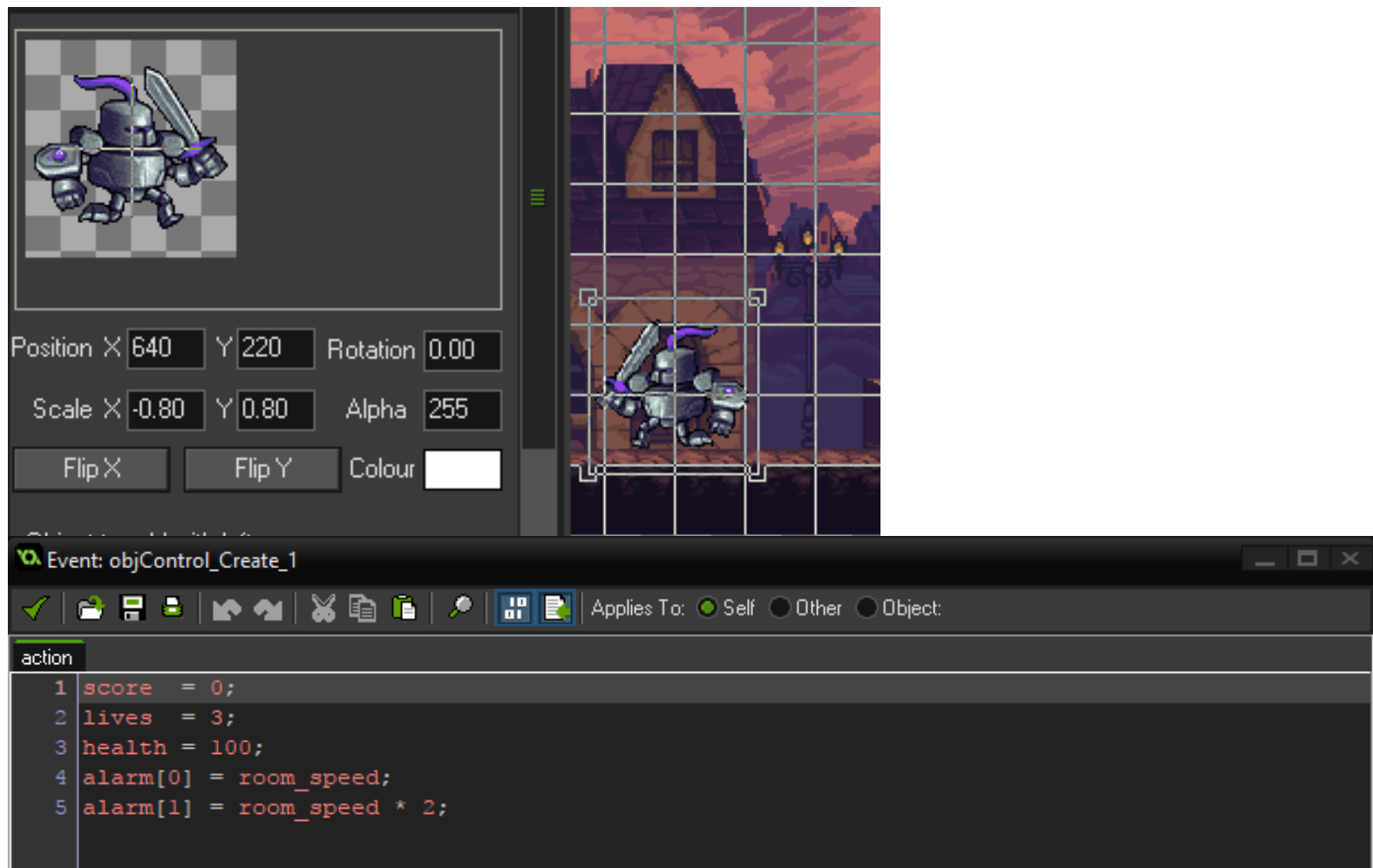
Desenvolvimento

- Game Maker;
- Comunidade e documentação;

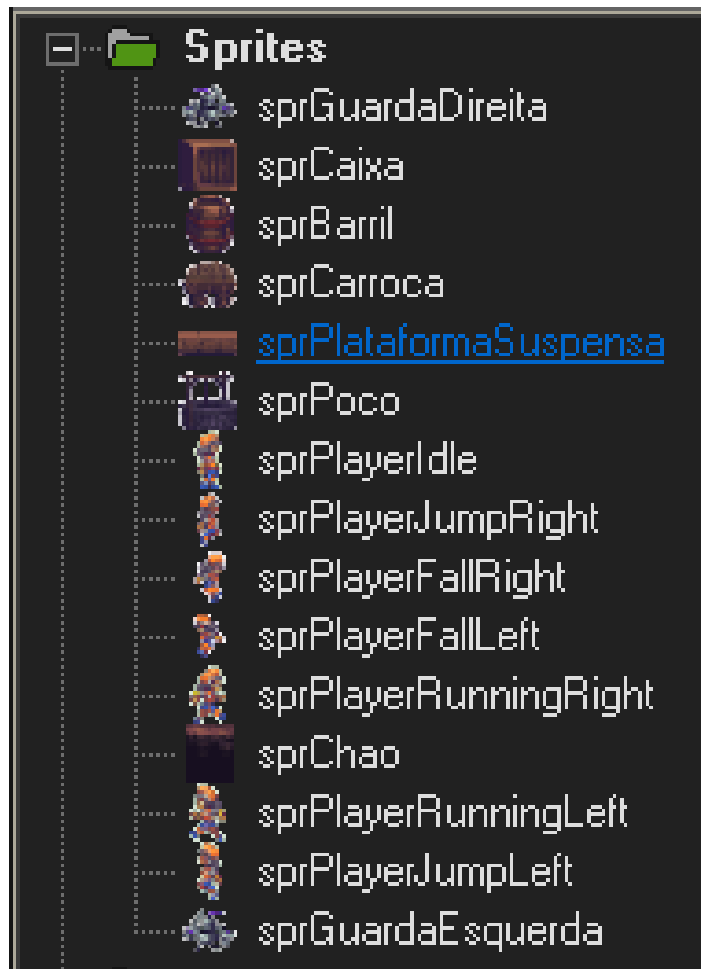
Desenvolvimento



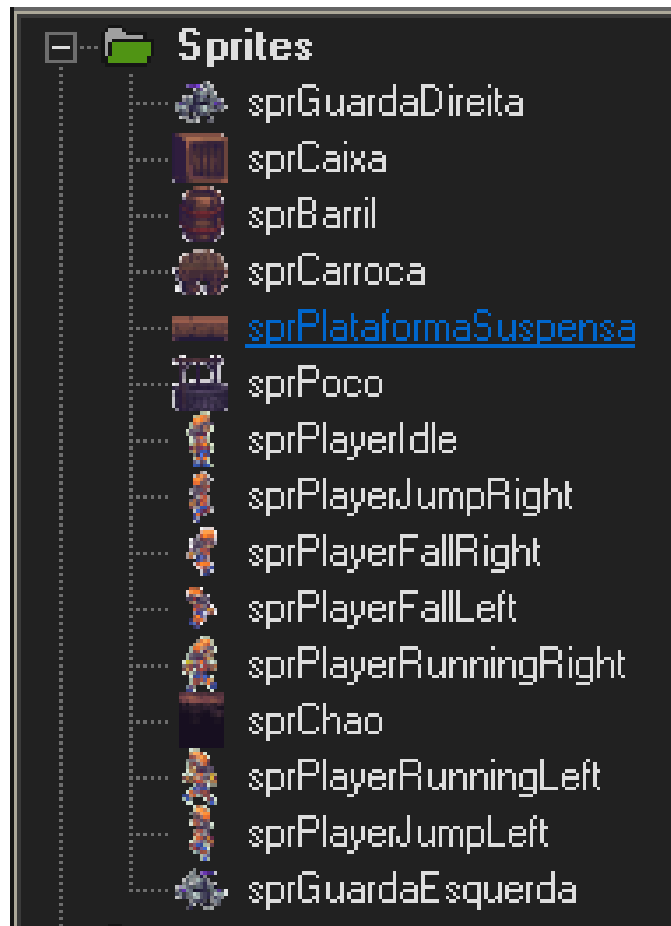
Desenvolvimento



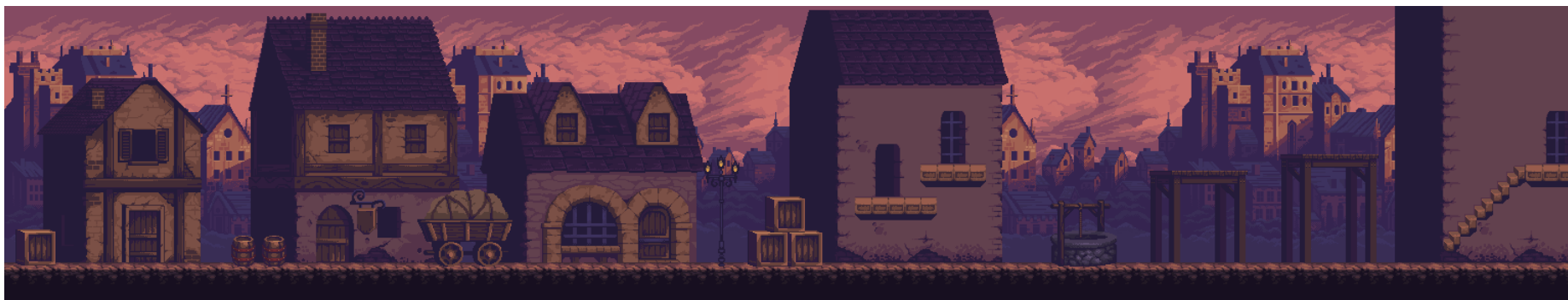
Desenvolvimento



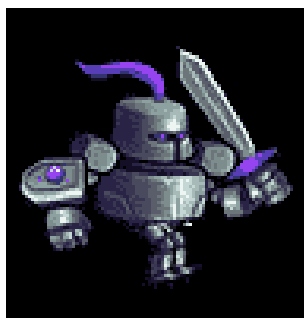
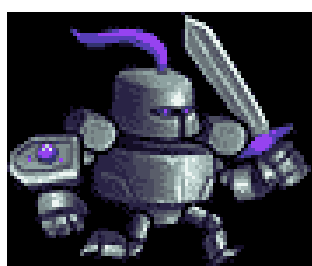
Desenvolvimento



Desenvolvimento



Desenvolvimento



Desenvolvimento



Desenvolvimento



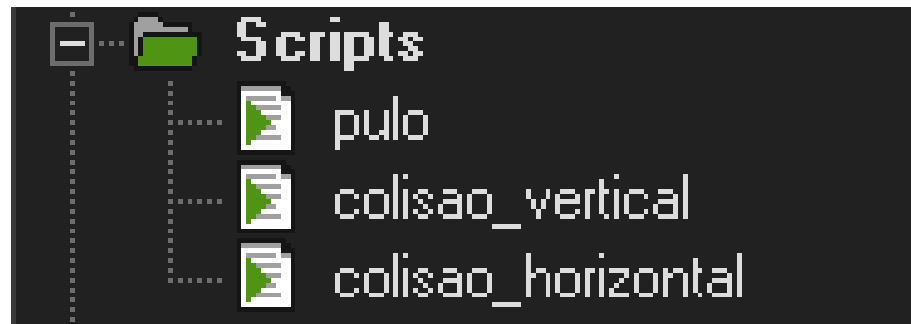
Desenvolvimento

Events:	Actions:
<ul style="list-style-type: none">CreateStep	<ul style="list-style-type: none">1 Inicializar variáveis
<ul style="list-style-type: none">CreateStep	<ul style="list-style-type: none">1 Movimentação e colisão horizontal2 Pulo e colisão vertical3 Colisão com morte4 Objetivo

Desenvolvimento

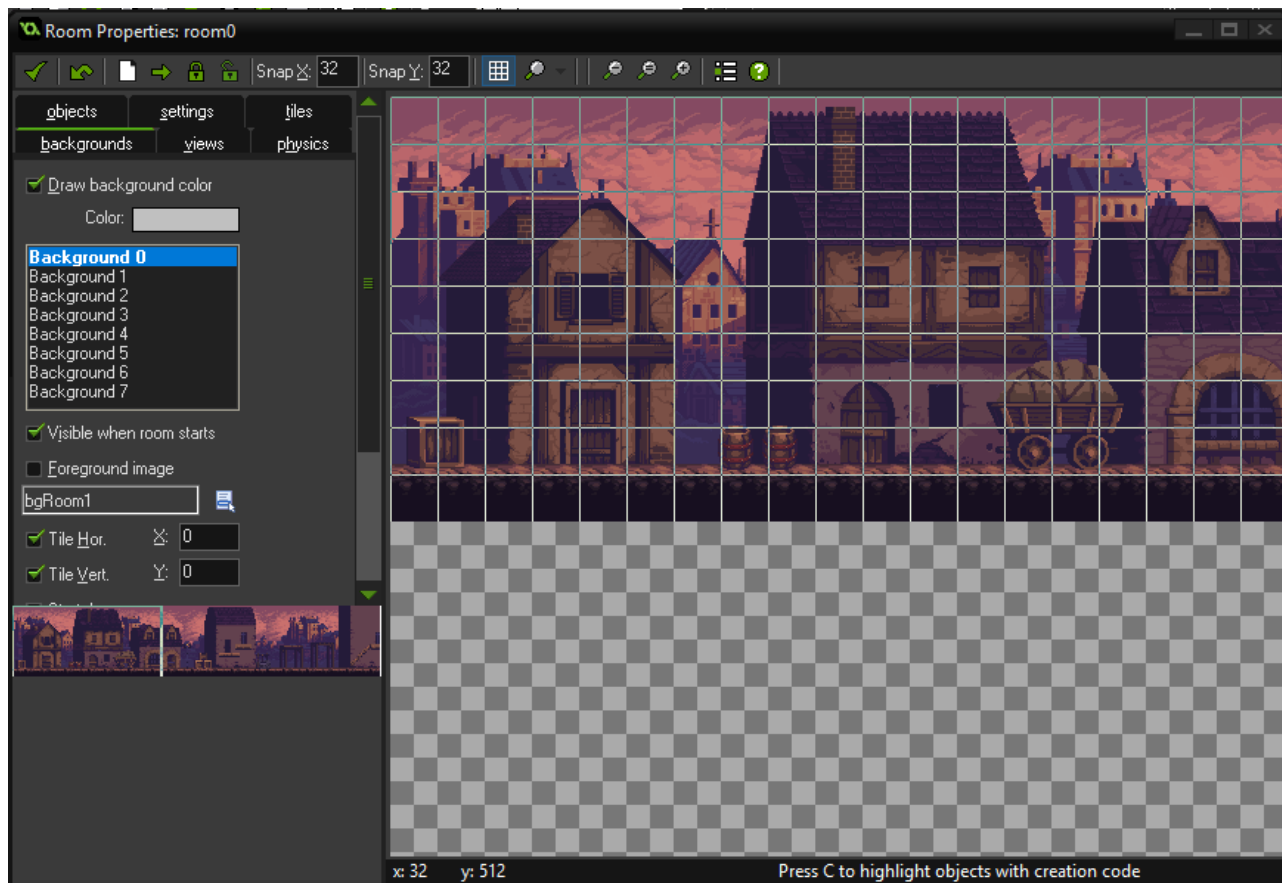
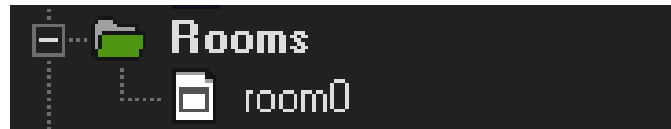
```
if (place_meeting(x+hsp,y,objCaixa))
{
    while(!place_meeting(x+sign(hsp),y,objCaixa))
    {
        x += sign(hsp);
    }
    is_colisao_horizontal = true;
}
```

Desenvolvimento

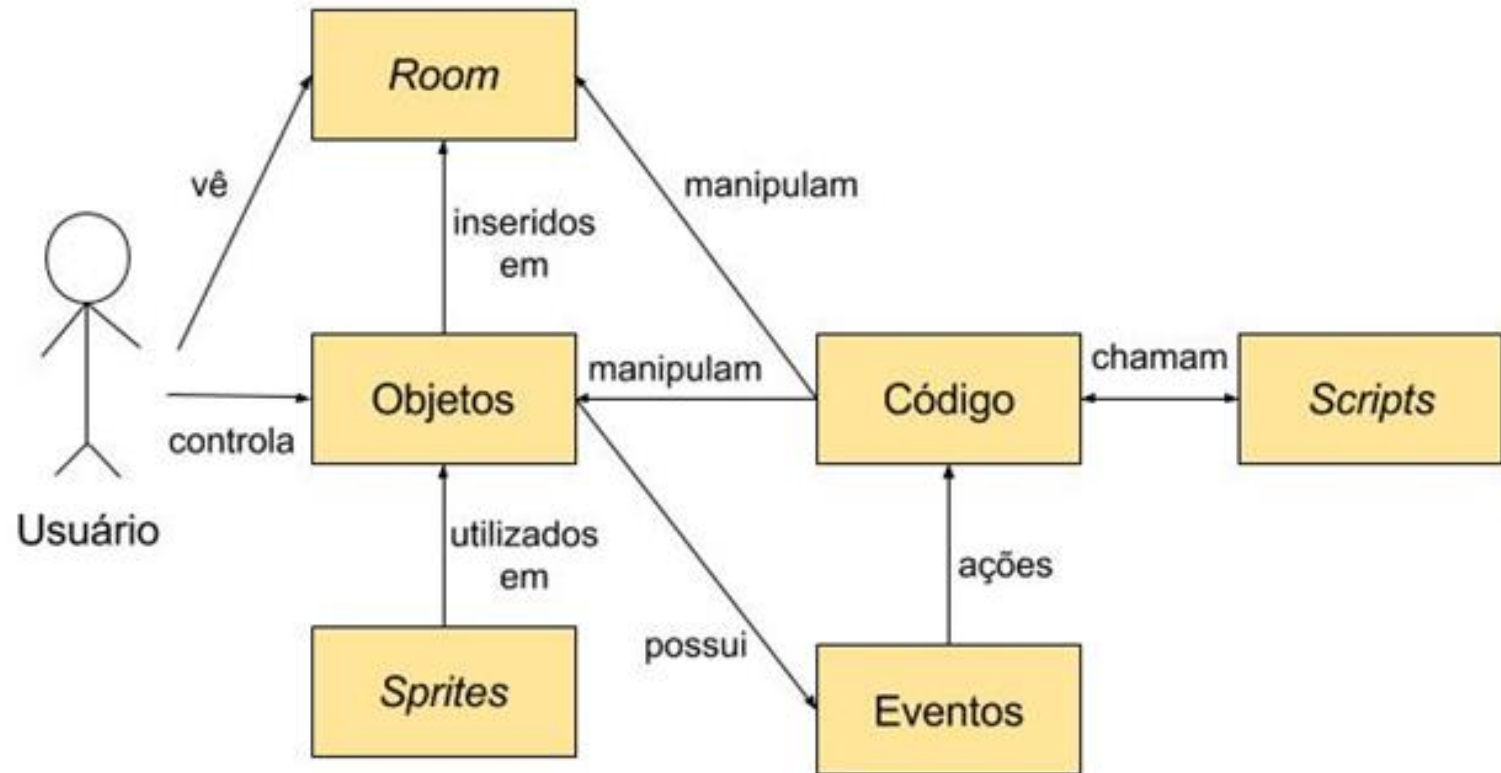


```
if (place_meeting(x, y+1, objChao)) { pulo() }  
else if (place_meeting(x, y+1, objCaixa)) { pulo() }  
else if (place_meeting(x, y+1, objBarril)) { pulo() }  
else if (place_meeting(x, y+1, objCarroca)) { pulo() }  
else if (place_meeting(x, y+1, objPlataformaSuspensa)) { pulo() }
```

Desenvolvimento



Desenvolvimento



Desenvolvimento

- Enredo;
- Correlação;

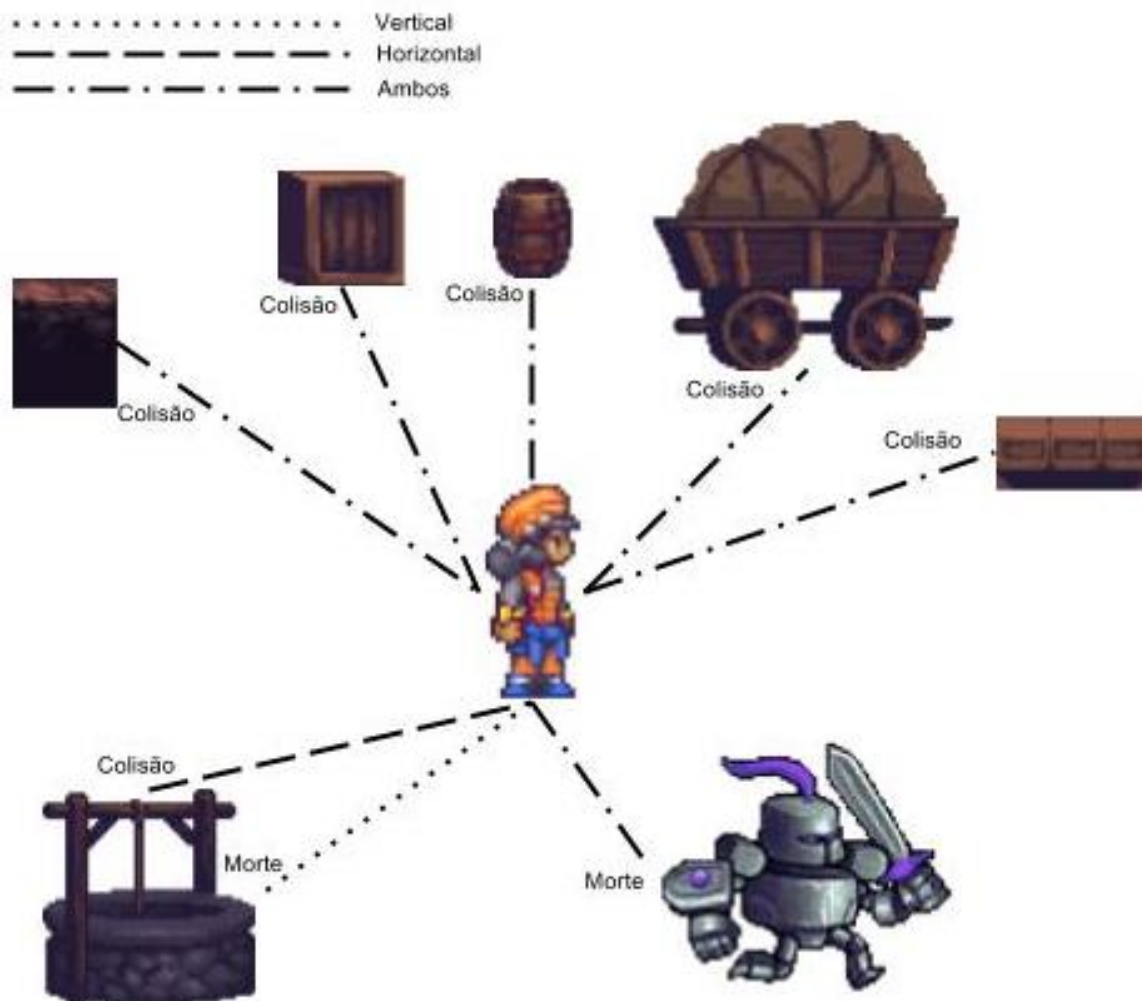
Desenvolvimento

- Movimentação da personagem principal;
- Movimentação automática dos inimigos;

Desenvolvimento



Desenvolvimento



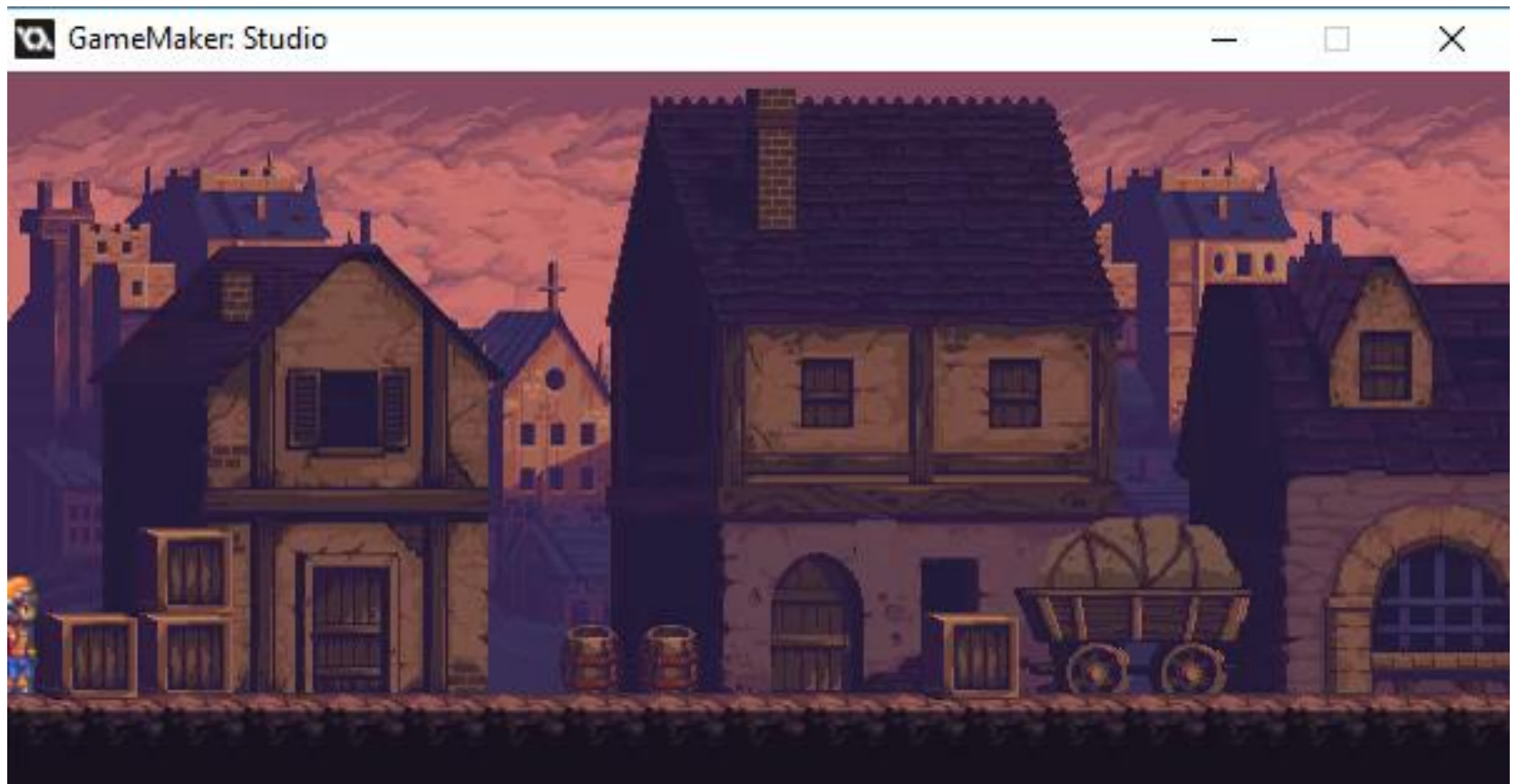
Desenvolvimento

```
if (place_meeting(x+hsp,y,objCaixa))
{
    while(!place_meeting(x+sign(hsp),y,objCaixa))
    {
        x += sign(hsp);
    }
    is_colisao_horizontal = true;
}
```

Desenvolvimento

- Objetivo do jogo;
- Estado de falha;

Desenvolvimento



- Introdução
- Objetivo
- Fundamentação Teórica
- Desenvolvimento
- Considerações Finais
- Referências

Considerações Finais

- Dificuldade em encontrar literatura e informações sobre o tema;
- Problemas com tamanho de sprites e colisões no GameMaker;

Considerações Finais

- Observações sobre a relação entre a representatividade e outros tópicos discutidos neste trabalho;
- Jogos sobre representatividade, a fim de alcançar uma maior conscientização e divulgação sobre o problema;

Considerações Finais

- Estudos sugerindo melhores aplicações do GameMaker, ou qualquer outro programa, em obras de impacto social.

- Introdução
- Objetivo
- Fundamentação Teórica
- Desenvolvimento
- Considerações Finais
- Referências

Referências

- **NEWZOO. Global Games Market Report Infographics.** Disponível em: <http://www.newzoo.com/infographics/global-games-market-report-infographics/>. Acessado em 25/08/2015.
- **VGCHARTZ. Platform Total Sales.** Disponível em: <http://www.vgchartz.com>. Acessado em 23/08/2017.

Referências

- SMITH, Stacy L.; CHOUEITI, Marc; PIEPER, Katherine. **Gender Bias Without Borders: An Investigation of Female Characters in Popular Films Across 11 Countries.** 2014.
- LYNCH, Teresa; TOMPKINS, Jessica E; DRIEL, Irene I. van; FRITZ, Niki. **Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games across 31 Years.** *Journal of Communication*, 2016.

Referências

- ZORRILLA, Michele. **Video Games and Gender**. Dissertação (Mestrado em Corporate and Professional Communication) - Radford University, Radford, 2013.
- REYNO, Emanuel Montero; CUBEL, José Á. Carsí. Model Driven Game Development: 2D Platform Game Prototyping. In: **GAMEON**. 2008. p. 5-7.

Muito Obrigado!

matheus0mco@gmail.com