

QUESTIONÁRIO PERFIL DE MULHERES JOGADORAS BRASILEIRAS

SECÃO 1: TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Olá! Muito prazer! 💜

Nós nos chamamos [Omitido para Revisão] e [Omitido para Revisão], e atualmente somos alunas do [Omitido para Revisão].

Estamos desenvolvendo uma pesquisa para a disciplina de Interação Humano-Computador (IHC) sobre o perfil de mulheres jogadoras de jogos digitais no Brasil e suas preferências em relação à categoria e interface dos mesmos. Nossa pesquisa tem como título: "Perfil de Mulheres Jogadoras Brasileiras e as Interfaces de Jogos Digitais".

Vimos aqui pedir sua ajuda! Neste formulário existem três seções: a primeira, sobre suas características pessoais, e seu perfil de jogadora; a segunda sobre sua preferência de jogos; e a terceira sobre sua preferência em interfaces de jogos digitais. O tempo aproximado para responder ao formulário é de aproximadamente 15 minutos.

Caso você concorde em participar, deve estar ciente que para essa pesquisa foram selecionados instrumentos curtos, de resposta simples e objetiva. A qualquer momento você pode desistir se assim o desejar. Além disso, o questionário é totalmente anônimo, de forma que, você não será identificado em nenhuma publicação que essa pesquisa possa resultar. Você terá todas as informações que solicitar sobre esta pesquisa e, os resultados estarão à sua disposição quando finalizada.

Caso surjam dúvidas durante a resposta das perguntas, ou caso queira saber mais sobre a nossa pesquisa, você pode entrar em contato conosco pelos e-mails ([Omitido para Revisão]]):



Desde já, agradecemos muito a sua participação!
Ela é muito importante para a nossa pesquisa! 🥹

*** Indicação Questões Obrigatórias**

SECÃO 2: PERFIL DE PESSOA JOGADORA

Nesta seção estão descritas questões sobre dados pessoais de cada jogadora e sobre o perfil das mesmas, como por exemplo o tipo de pessoa jogadora.

(1) Qual sua idade? *

18 anos à 24 anos; 25 anos à 30 anos; 31 anos à 35 anos; 36 anos à 40 anos; Acima de 40 anos.

(2) Em qual região do Brasil você reside? *

Centro-Oeste; Norte; Nordeste; Sudeste; Sul; Não resido no Brasil.

(3) Qual é o seu estado civil? *

Solteira; Namorando/Noiva; Casada; Outros.

(4) Qual é o seu nível de escolaridade? *

Ensino Fundamental Incompleto; Ensino Fundamental Completo; Ensino Médio Incompleto; Ensino Médio Completo; Ensino Superior Incompleto; Ensino Superior Completo; Pós-Graduação (Especialização, Mestrado ou Doutorado) Cursando; Pós-Graduação (Especialização, Mestrado ou Doutorado) Completo.

(5) Você trabalha? Seja em formato CLT, PJ, e afins *

Sim; Não.

(6) Você prefere jogar em grupo, ou sozinha? *

Em Grupo; Sozinha; Não tenho Preferência.

(7) Qual plataforma de jogos você mais utiliza? *

Console (Xbox, Playstation, Nintendo Switch); Computador; Celular.

(8) Com que frequência você joga jogos digitais semanalmente? *

1 vez por semana; 2 vezes por semana; 3 vezes por semana; 4 vezes por semana ou mais.

São descritos em artigos científicos que as pessoas jogadoras possuem algumas características em comum, de forma a descrever categorias, sendo elas:

- Seeker, ou Exploradora, corresponde a pessoas que são curiosas sobre o mundo do jogo, onde seu comportamento de curiosidade é recompensado por encontrar coisas interessantes. Esse tipo de pessoa jogadora se interessa por geografia, cenário do jogo e exploram as possibilidades, sendo atentos a detalhes. Os jogos favoritos são mundos abertos e narrativas com lindos cenários;
- Survivor, ou Sobrevivente, corresponde a pessoas que possuem uma apreciação à temática de terror e da experiência a ele associada. Os jogos favoritos são, especialmente, os que provocam fortes emoções, como os jogos de Survival Horror;

- Daredevil, ou Audaciosa, corresponde a pessoas que buscam uma gratificação pela emoção em situações de risco, perseguição, altura e alta velocidade. Destaca-se que há uma distinção entre os dois últimos tipos: enquanto Sobrevivente busca sensações aterrorizantes, o Audacioso busca uma experiência positiva através da emoção. Os jogos favoritos costumam ser os de corrida e simulações;
 - Conqueror, ou Conquistadora, corresponde a pessoas que buscam desfrutar da derrota de seus inimigos mais difíceis, insistindo na vitória, inclusive sobre outros jogadores. Os jogos favoritos são os de combate e violência;
 - Mastermind, ou Comandante, corresponde a pessoas que apreciam resolver quebra-cabeças. Este tipo prefere puzzles, jogos de raciocínio, ou jogos de estratégia;
 - Achiever, ou Colecionadora, corresponde a pessoas que são motivadas por realizações de objetivos em longo prazo. Preferem jogos que possuam conclusão final, (como em RPGs). Também gostam de colecionar coisas e “platinar” o jogo (completar tudo), portanto gostam de jogos complexos e com objetivos variados;
 - Socialiser, ou Socializadora, corresponde a pessoas que interagem e se gratificam com as pessoas. Este tipo gosta de jogar junto com outros jogadores, seja na mesma sala, seja em jogos online.
-

(9) De acordo com os tipos apresentados, qual você acredita se identificar mais? *

Exploradora; Sobrevivente; Audaciosa; Conquistadora; Comandante; Colecionadora; Socializadora; Não Consegui me Identificar.

(10) Se você se identificou com mais de um tipo de pessoa jogadora, descreva os demais

[Resposta Curta]

(11) Você já vivenciou situações de discriminação de gênero enquanto jogava online? *

Sim; Não.

(12) Se você respondeu sim para a questão anterior, pode compartilhar alguma experiência?

[Resposta Longa]

SECÃO 3: CARACTERÍSTICAS DE JOGOS FAVORITOS

Nesta seção serão descritas algumas características de jogos digitais, como por exemplo possuir exploração, e alguns tipos de jogos, como por exemplo jogos de exploração.

Características de Jogos Digitais

- Colaboração: Refere-se à capacidade dos jogadores de trabalhar em equipe para alcançar objetivos comuns no jogo. Isso pode ser alcançado por meio de ações coordenadas, compartilhamento de recursos e estratégias de equipe;
- Desafios Apropriados: Os jogos devem oferecer desafios que sejam adequados ao nível de habilidade do jogador. Desafios muito fáceis podem se tornar entediantes, enquanto desafios muito difíceis podem ser frustrantes. É importante equilibrar a dificuldade para manter os jogadores engajados;
- Diversão: Os jogos digitais devem proporcionar entretenimento e prazer aos jogadores. A diversão pode vir de várias formas, como competição, exploração, resolução de quebra-cabeças, dentre outros exemplos.
- Exploração: Os jogos muitas vezes oferecem mundos ou ambientes para serem explorados. A exploração permite que os jogadores descubram novos locais, itens e informações no jogo, adicionando profundidade e interesse;
- Habilidade: Os jogadores precisam desenvolver habilidades para progredir no jogo. Isso pode envolver habilidades físicas (como destreza manual em jogos de ação) ou habilidades cognitivas (como estratégia e tomadas de decisões);
- Interação Social: Muitos jogos digitais envolvem interação social, seja por meio de jogabilidade cooperativa ou competitiva. Os jogadores podem se comunicar, formar alianças, competir uns contra os outros e interagir de várias maneiras;
- Narrativa Rica: A narrativa em jogos envolve uma história envolvente e muitas vezes ramificada que guia a experiência do jogador. Uma narrativa rica pode criar um mundo imersivo e cativante;
- Personagens Envolventes: Personagens bem desenvolvidos e envolventes são essenciais para criar empatia e conexão emocional com os jogadores. Os jogadores devem se importar com os personagens e entender suas motivações;
- Personalização: Muitos jogos permitem que os jogadores personalizem seus personagens, equipamentos ou ambientes. Isso ajuda os jogadores a sentirem-se investidos na experiência do jogo;
- Personagens e Protagonistas do Gênero Feminino: A inclusão de personagens femininos como protagonistas em jogos é uma tendência importante para a diversidade e representação. Isso pode criar histórias e experiências mais inclusivas e refletir a diversidade da comunidade de jogadores.

(13) Dentre as características descritas, qual(is) você tem preferência em jogos digitais? *

Colaboração; Desafios Apropriados; Diversão; Exploração; Habilidade; Interação Social; Narrativa Rica; Personagens Envolventes; Personalização; Personagens e Protagonistas Femininos; Não tenho Preferência.

Tipos de Jogos Digitais

- Jogos de Ação, enfatizam a velocidade, a destreza e a reação rápida do jogador. Eles geralmente envolvem combates intensos, movimentação rápida e elementos de tiro. Exemplo: Call of Duty;
- Jogos de Aventura, contam histórias cativantes e muitas vezes envolvem exploração, resolução de quebra-cabeças e tomada de decisões que afetam o enredo. Exemplo: The Legend of Zelda: Breath of the Wild;
- Jogos Casuais, são projetados para serem de fácil acesso e entendimento, geralmente não exigem um grande comprometimento de tempo. Eles são adequados para uma ampla variedade de jogadores, independentemente do nível de experiência em jogos, idade ou perfil. Exemplo: Candy Crush Saga;
- Jogos de Esportes, simulam esportes reais e permitem que os jogadores participem de competições esportivas, como futebol, basquete, corrida, entre outros. Exemplo: FIFA;
- Jogos de Estratégia, exigem planejamento e tomada de decisões estratégicas. Eles podem envolver estratégia em tempo real (RTS) ou por turnos. Exemplo: Civilization VI;
- Jogos de Fantasia, são caracterizados por cenários e elementos que se afastam da realidade e envolvem elementos como magia, criaturas místicas, mundos imaginários e conceitos que não existem no mundo real. Exemplo: The Elder Scrolls V: Skyrim;
- Jogos de RPG (Role-Playing Games), frequentemente enfatizam o desenvolvimento de personagens, a exploração de mundos fictícios, a interação com outros personagens e a tomada de decisões que moldam a experiência do jogo. Eles oferecem uma sensação de imersão e liberdade no papel que o jogador escolhe interpretar, tornando cada experiência única. Exemplo: The Witcher 3: Wild Hunt;
- Jogos de Simulação, recriam situações da vida real, como simulações de vida, simulações de veículos ou simulações de negócios. Exemplo: The Sims;
- Jogos de Puzzle, desafiam os jogadores com quebra-cabeças e enigmas a serem resolvidos. Eles exigem raciocínio lógico e criatividade. Exemplo: Tetris;
- Party Games, são projetados para serem jogados em grupos e geralmente enfatizam a diversão social e interativa. Exemplo: Mario Kart.

(14) Dentre os tipos de jogos digitais descritos, qual(is) você tem preferência? *

Jogos de Ação; Jogos de Aventura; Jogos Casuais; Jogos de Esportes; Jogos de Estratégia; Jogos de Fantasia; Jogos de RPG; Jogos de Simulação; Jogos de Puzzle; Party Games; Não tenho Preferência.

SEÇÃO 4: CARACTERÍSTICAS DE INTERFACE

Nesta seção serão descritas questões sobre elementos de interface dos jogos digitais de preferência, e jogos digitais preferidos.

(15) Você acredita que a indústria de jogos digitais deve criar jogos específicos para mulheres? *

Sim; Não.

(16) Se você respondeu sim à questão anterior, poderia explicar por quê?

[Resposta Longa]

(17) Na sua opinião, a maioria das personagens e protagonistas femininas nos jogos digitais são estereotipadas ou estão de acordo com a realidade? *

Estereotipadas; De acordo com a Realidade; Não tenho Opinião sobre o Assunto.

(18) Qual o seu jogo favorito levando em consideração a interface e a interação? Por quê? *

[Resposta Longa]

(19) Qual o tipo de dispositivo você tem preferência para jogar? *

Controles, Manetes e Joysticks; Mouse e Teclado; Tela Sensível ao Toque; Detector de Movimentos (como por exemplo Kinect).

(20) Qual o tipo de Gráfico de você tem preferência em jogos digitais? *

Jogos 2D; Jogos 3D; Não tenho Preferência.

Existem diversos elementos nos jogos que podem estar, ou não, visíveis à pessoa jogadora durante a jogabilidade, como por exemplo habilidades utilizadas, itens no inventário, entre outras questões. Pensando de forma geral, existem três formas que esses itens podem estar organizados:

- Visualização de Todos os Elementos do Jogo, em jogos do tipo MOBA e MMO's geralmente é necessário possuir vários menus na tela para indicar as habilidades do personagem utilizado, itens, missões, entre outras questões. Exemplos de jogos que possuem esse tipo de visualização são: League of Legends, Dota 2, Runescape, entre outros.
- Visualização Parcial dos Elementos do Jogo, em algumas categorias de jogos, como o de simulação, alguns menus são deixados na tela, como por exemplo na simulação de fazenda, que possuem as ferramentas para colheita e mineração, já outros menus, como o de missões e itens é necessário abrir uma nova janela. Exemplos de jogos que possuem esse tipo de visualização são: The Sims e Stardew Valley.
- Sem Visualização dos Elementos do Jogo, neste caso, é utilizado de menus auxiliares para praticamente todas as tarefas do jogo, podendo manter, por exemplo, apenas o mapa do jogo. Exemplos de jogos que possuem esse tipo de visualização são: Animal Crossing, Castle Crashers e Overcooked.

(21) Em um contexto geral, você tem preferência por jogos que possuem qual tipo de visibilidade de elementos do jogo? *

Visualização de Todos os Elementos do Jogo; Visualização Parcial dos Elementos do Jogo; Sem Visualização dos Elementos do Jogo; Não tenho Preferência.

Existem diversos elementos dentro de um jogo que podem, ou não, ser alterados de acordo com a pessoa jogadora, de forma que isso geralmente impacte na interface. Pensando em menus, cores de interface, organização dos itens e disposição de menus na tela, existem em geral, três formas possíveis:

- Personalização Total da Interface, onde podem ser alterados praticamente todos os itens do jogo sem necessidade de ferramentas externas, como por exemplo alocar em um espaço diferente, mudar tamanho de fonte, tamanho do menu, entre outras questões.
 - Personalização Parcial da Interface, em que neste caso, alguns menus podem ser por exemplo alocados em locais diferentes, porém em locais pré-definidos, ou não podem alterar tamanho de fonte, entre outras questões que podem variar de jogo para jogo.
 - Sem Personalização da Interface, neste caso, a forma como os menus são alocados, são bloqueados à pessoa jogadora, no máximo, ou nem isso, podendo alterar o tamanho desses menus e suas fontes.
-

(22) Em um contexto geral, você tem preferência por jogos que possuem qual tipo de personalização de interface? *

Personalização Total da Interface; Personalização Parcial da Interface; Sem Personalização da Interface; Não tenho Preferência.