

Camille Alves, Isabelle Ribeiro Araújo, Raissa Kaline Lima Pinto, Marcio James Soares Guimarães e Fabiane Rodrigues Fernandes *

* **Camille Alves** - Graduanda em Design pela UFMA, bolsista FAPEMA de iniciação científica no LABDesign/DEDET/CCET/UFMA.
camille.alves@discente.ufma.br
ORCID 0009-0004-2303-6441

Isabelle Ribeiro Araújo - Graduanda em Design pela UFMA.
isabelle.araujo@discente.ufma.br
ORCID 0009-0003-5796-1486

Raissa Kaline Lima Pinto - Graduanda em Design pela UFMA, bolsista CNPQ de iniciação científica no Tato Ativo/DEDET/CCET/UFMA
raissa.lima@discente.ufma.br
ORCID 0009-0009-5032-1973

Marcio James Soares Guimarães - Professor Adjunto do DEDET/CCET/UFMA. Coordena o Tato Ativo [@tato-ativo], Grupo de Pesquisa Design Inclusivo. Doutorado em Design pela UNESP/Bauru.
marcio.guimaraes@ufma.br
ORCID 0000-0002-3964-006X

Fabiane Rodrigues Fernandes - Professora Adjunta do DEDET/CCET/UFMA. Coordena o LABDesign [@labdesign.ufma] com ênfase em experiência e inovação. Doutorado em Design pela UNESP/Bauru.
fabiane.fernandes@ufma.br
ORCID 0000-0002-8604-7752

Percepção do grau de sexualização no design de personagens femininas em jogos contemporâneos

Resumo A imagem feminina nas mídias é constantemente objeto de polêmicas e discussões devido aos seus possíveis impactos na percepção masculina e feminina. Ela é constante em todas as formas de narrativas, inclusive no mundo dos jogos digitais, em que há estereótipos sexistas para personagens femininas. Este artigo buscou entender o grau de sexualização feminina de forma descritiva-normativa de jogos contemporâneos, por meio da análise de presença ou ausência de sexualização em partes do corpo, definidas por uma revisão de literatura: tronco, busto, membros inferiores e nádega/quadril. Por meio de um check-list, cinco personagens mais jogadas de Street Fighter, Mortal Kombat, League of Legends e Genshin Impact foram avaliadas e concluiu-se que essas produções utilizam de técnicas recorrentes de destaque anatômico intencional e usam de vestimentas para sexualização, além de constantemente destacarem a região da pelve e do colo. Esses resultados podem servir de referência metodológica para a análise de características que sexualizam mulheres, a fim de orientar produções e discussões para modificar o cenário atual.

Palavras chave jogos, game art, personagens femininas, sexualização

Perception of the rate of sexualization in the design of female characters in contemporary games

Abstract *The female image in the media is constantly the subject of controversy and publicized because of how this possible impacts on male and female perception. It is constant in all forms of narratives, including in the world of video games, where there are sexist stereotypes for female characters. This article aimed to understand the degree of female sexualization in a descriptive-normative way in contemporary games, through the analysis of the presence or absence of sexualization in parts of the body, defined by a literature review: torso, bust, lower limbs and buttock/hip. Through a checklist, five most played characters from Street Fighter, Mortal Kombat, League of Legends and Genshin Impact were evaluated and it was concluded that these productions use recurring techniques of intentional anatomical emphasis and they use clothing for sexualization, in addition to constantly emphasize the pelvis and neck region. These results serve as a methodological reference for the analysis of characteristics that sexualize women, in order to guide productions and discussions to modify the current scenario.*

Keywords *games, game art, female characters, sexualization.*

Percepción del índice de sexualización en el diseño de personajes femeninos en los juegos contemporáneos

Resumen *La imagen femenina en los medios es constantemente objeto de controversia y publicidad debido a cómo esto puede afectar la percepción masculina y femenina. Es una constante en todas las formas de narrativa, incluso en el mundo de los videojuegos, donde existen estereotipos sexistas sobre los personajes femeninos. Este artículo tuvo como objetivo comprender el grado de sexualización femenina de manera descriptiva-normativa en los juegos contemporáneos, a través del análisis de la presencia o ausencia de sexualización en partes del cuerpo, definidas a partir de una revisión de la literatura: torso, busto, miembros inferiores y glúteos. /cadera. A través de un checklist se evaluaron los cinco personajes más interpretados de Street Fighter, Mortal Kombat, League of Legends y Genshin Impact y se concluyó que estas producciones utilizan técnicas recurrentes de énfasis anatómico intencional y utilizan vestimenta para la sexualización, además de enfatizar constantemente la región de la pelvis y el cuello. Estos resultados sirven como referencia metodológica para el análisis de las características que sexualizan a las mujeres, con el fin de orientar producciones y discusiones para modificar el escenario actual.*

Palabras clave *juegos, arte del juego, personajes femeninos, sexualización*

Introdução

Estereótipos de gênero têm sido introduzidos na sociedade por um longo período e permeiam diversos setores sociais. A representação de personagens femininas altamente estereotipadas, tanto nas telas de cinema e televisão quanto nas páginas de histórias em quadrinhos e no universo dos jogos (PORTAL ESPM, 2019). Como destacado por Leal (2016.), majoritariamente, a mulher é retratada nos jogos com vestimentas reduzidas e sexualizadas, além de possuir características físicas distorcidas da realidade. Isso implica na criação de personagens com traços externos perfeitos e biotipos inatingíveis, como rostos simétricos, cabelos perfeitos e dimensões exageradas de seios, quadris, nádegas e cintura. Segundo um estudo publicado pela Universidade de Indiana, atualmente apenas 42% das personagens femininas nos jogos desempenham papéis de maior relevância, deixando as demais mais suscetíveis à objetificação sexual (PORTAL ESPM, 2019).

Essa problemática remonta à representação feminina no universo das artes ao final do século XIX, quando artistas como Alphonse Mucha e Jules Cheret começaram a apresentar as primeiras imagens de mulheres em poses sensuais para posters de espetáculos teatrais e em embalagens de produtos. A massificação desse tipo de representação, juntamente com o posterior surgimento das pin-ups, colaborou na perpetuação do estereótipo em torno das personagens femininas. Os posters e peças gráficas comerciais criados por esses pioneiros influenciaram a produção de calendários que apresentavam silhuetas idealizadas pela imaginação masculina da época nas primeiras décadas do século XX (MONDO MODA, 2015, n.p).

A década de 1940 testemunhou uma proliferação de pin-ups, ilustrações de mulheres em poses sensuais e sedutoras criadas predominantemente por autores do sexo masculino, destinadas a serem afixadas como pôsteres por soldados britânicos e americanos durante a Segunda Guerra Mundial. Ao representar a visão masculina, essas imagens perpetuaram a estigmatização do papel da mulher na sociedade contemporânea, relegando-as a objetos sexuais e eróticos. As pin-ups continuaram a exercer um forte apelo na cultura pop até os dias atuais, contribuindo para a comercialização da sensualidade feminina como um produto de consumo (BARROS, 2018).

De modo similar, de acordo com dados do Interactive Software Federation of Europe (2012), os videogames representam uma das formas mais populares de entretenimento midiático, sendo consumidos principalmente por jogadores com uma média de 35 anos de idade. No entanto, vários gêneros de jogos contemporâneos, como simulações, jogos de luta e aventuras, representam as mulheres de maneira sexualizada (DOWNS; SMITH, 2010). Múltiplos estudos documentaram os impactos negativos das imagens veiculadas na mídia tradicional, redes sociais e, em particular, nos videogames, na percepção que as mulheres têm de si mesmas e de seus corpos, como exposto por Ward (2016), entre outros estudos relevantes.

Segundo Skowronski et al. (2021), a sexualização ocorre quando a valorização de uma pessoa se baseia predominantemente em seu apelo sexual, negligenciando suas outras características. Isso acontece quando uma pessoa é tratada como um objeto sexual, quando a sexualidade é inadequadamente imposta (por exemplo, no caso de crianças) ou quando a atratividade física de uma pessoa é equiparada à sua sensualidade. No contexto dos videogames, as personagens femininas são frequentemente sub-representadas e usualmente sexualizadas.

Uma análise feita por Downs e Smith (2010) revelou que, em uma amostra de 20 jogos analisados, apenas em 14% desses as personagens eram mulheres e, entre elas, 41% eram retratadas com roupas sexualmente provocantes e outras 43% foram representadas parcialmente ou totalmente nuas, em comparação com 11% e 4% dos personagens masculinos, respectivamente. Quando se trata de proporções irrealistas, Downs e Smith (2010) apontam que as mulheres eram mais propensas do que os homens (25% versus 2%) a serem representadas com padrões de corpo irreais. Esse aspecto é congruente com várias análises de conteúdo que documentam a sexualização persistente das personagens femininas nos videogames, especialmente em jogos mais populares.

Nesse contexto, o objetivo primordial deste estudo é compreender qual o grau de apelo sexual existente nas personagens femininas de jogos contemporâneos.

Fundamentação teórica

A criação de jogos digitais envolve uma equipe multidisciplinar composta por profissionais com expertise em diversas áreas, incluindo design de jogo, programação, arte de jogo, design de som, criação de interface (UI/UX), entre outras. Ao atuar em equipe, o game designer usualmente é um tipo de desenvolvedor que toma decisões e ajuda os demais a se comunicarem para formar um produto coerente. Segundo Sheel (2008), a principal habilidade que alguém nesse cargo precisa é ouvir, ou seja, dar voz aos membros do projeto, ao público do potencial jogo, ao cliente e às demais pessoas que interferem na criação, para assim poder analisar as ideias com o intuito de ser mais assertivo.

Embora o termo “*game designer*” muitas vezes seja associado à pessoa que lidera a equipe, todos os profissionais envolvidos, independentemente de sua especialização, desempenham papéis fundamentais no design do jogo. Isso ocorre porque os jogos exigem uma comunicação eficaz entre todos os colaboradores, com compartilhamento constante de ideias, atitudes recorrentes em atividades de design (SCHELL, 2008).

O aspecto visual desempenha um papel fundamental na comunicação imediata dentro dos jogos. Associada a um design eficiente, a parte visual é responsável por transmitir a narrativa, as mecânicas e as respostas da interação entre o jogador e o jogo (SALEN, ZIMMERMAN, 2012). Dessa

forma, o *game artist* possui grande responsabilidade na representação do conceito do jogo e na maneira como o público reage a ele.

Ainda que se possua informações limitadas sobre as expectativas do cliente ou da equipe em relação aos personagens, o *game artist* pode realizar uma pesquisa aprofundada para garantir que a audiência compreenda a mensagem que cada personagem deseja comunicar. Conforme Sheel (2008, p. XIII) ressalta, na atividade de design é necessário ver tudo o que é produzido por lentes e se fazer vários questionamentos para garantir que há coerência no que é criado. Isso envolve fazer perguntas críticas para tomadas de decisões, como: a arte do personagem comunica claramente sua identidade e papel no jogo?

Até mesmo os personagens que não possuem uma narrativa própria desenvolvida precisam ser projetados por meio de pesquisas sólidas, especialmente quando representam seres humanos. Embora os videogames sejam relativamente recentes em comparação com outras formas de entretenimento, eles se destacam por conceder aos jogadores uma liberdade de interação ativa, uma vez que o progresso no jogo depende da participação do jogador.

No universo dos jogos, o *male gaze*¹ diante de personagens femininas pode se dar de diversas formas, mas no caso da sexualização, há problemáticas e consequências que são observadas desde os primeiros contatos na vida dos jogadores. Crianças são frequentemente expostas ao mundo dos personagens de animações e aplicativos e possuem um contato direto e afetivo com *video games*. Nesse contexto, a representação inadequada de personagens femininas e a sexualização delas podem ocorrer de diversas maneiras, com impactos significativos, especialmente em crianças. As crianças têm uma exposição precoce e direta a personagens de animações, aplicativos e videogames e estabelecem uma conexão afetiva com esses personagens, elas são parte integrante da sociedade de consumo e tendem a adotar comportamentos e padrões que observam nos adultos, o que influencia profundamente sua percepção de mundo e memória, como afirma Amaral (2016).

Essa exposição precoce a personagens sexualizadas perpetua a ideia de que as mulheres ideais devem se conformar às expectativas e padrões de uma visão masculina. Isso não só afeta a visão das crianças, mas também dos adultos, normalizando a objetificação sexual das mulheres na indústria dos videogames e reforçando as pressões sociais sobre as mulheres para se conformarem a padrões comportamentais e físicos (MEDEIROS, 2023).

Os arquétipos frequentemente são expressos na *game art* por meio da sexualização, tal como ocorre noutras formas de entretenimento segundo Medeiros (2023), entre os atuais e usuais: da *femme fatale*, ou seja, uma sedutora a se temer; da garota dos sonhos, existente apenas a serviço de melhorar a vida do homem; da mulher fria, confiante e bem sucedida e da *cool girl*, que é sensual, magra, que nunca reclama e se passa pela mulher que os homens querem que ela seja. Essas imagens são facilmente identificadas por meio de uma estética sexualizada.

Em suma, o designer e o artista desempenham um papel fundamen-

tal na definição de como o público de diferentes idades percebe as mulheres ideais. A exposição constante a estéticas que objetificam o corpo feminino normaliza essa representação na sociedade, fazendo com que seja vista como comum e aceitável. No entanto, é crucial reconhecer que isso é uma problemática que reduz a mulher a um mero produto comercializável e deve ser abordada com a devida seriedade.

Presença feminina no mercado como jogadoras

As mulheres constituem uma parcela significativa dos consumidores da indústria de videogames. Segundo o estudo *Essential Facts About The Computer And Video Game Industry* (ESA, 2014, *apud* SALÁFIA, *et. al.*, 2018), nos Estados Unidos, onde a maioria da população declarou ser jogadora naquele ano, 48% dela afirmou ser do sexo feminino, e a idade média dos jogadores foi de 31 anos. Esse estudo revelou ainda, que mulheres com mais de 18 anos representavam 36% do mercado, enquanto garotos com 18 anos ou menos eram responsáveis por apenas 17%. Apesar dessa substancial presença feminina no mercado de jogos como jogadoras, os desenvolvedores ainda direcionam a maior parte de seus esforços para criar jogos voltados primordialmente ao público cis hétero masculino, solteiro e ávido por tecnologia.

Nesse cenário, muitos desses jogos perpetuam uma visão equivocada das mulheres, como evidenciado em muitos títulos contemporâneos nos quais as narrativas oferecem representações limitadas ou deturpadas das personagens femininas, relegando-as frequentemente ao papel de meros objetos, prêmios a serem conquistados ou fardos a serem carregados (SALÁFIA *et.al.* 2018). Um exemplo clássico disso é na franquia *Super Mario*, em que a princesa Peach deve aguardar que seu salvador, o personagem Mario, a resgate. Dessa forma, os jogos sempre foram moldados para um mercado voltado ao sexo masculino como seu público-alvo principal, o que, desde o princípio resulta em produtos em que o homem é um destemido herói e a mulher um objeto a ser conquistado (SANTOS; SOARES, 2021, p. 50).

Esse padrão de representação feminina em situações de perigo e como incapaz é comumente retratado nos jogos. Enquanto isso, personagens masculinos superaram seus desafios usando suas habilidades para se salvarem por meio de suas próprias ações. Esse desequilíbrio na representação causa o desenvolvimento de estereótipos de gênero, reforçando desigualdades e prejudicando experiências dentro dos jogos.

Grimes acredita que na maior parte dos jogos as personagens são feitas para a escopofilia masculina, ao invés de propiciar uma identificação feminina. Mostra que as personagens são vistas como atrativas para o sexo masculino: são caucasianas, tem formas curvilíneas, e as roupas deixam o corpo à mostra, em conformidade com os ideais de beleza do mundo ocidental (FORTIM, MONTEIRO, 2013, p.246).

Essa observação demonstra como o corpo das mulheres e sua representação nos jogos são frequentemente moldados para atender às expectativas de um público masculino selecionado que influencia a indústria de jogos atual. Apesar do aumento da inclusão de personagens femininas ao decorrer do tempo, muitas delas ainda são desenvolvidas com o foco na hipersexualização, perpetuando uma abordagem inadequada que carrega consigo implicações negativas. Isso contribui para reforçar a nociva crença de que o papel das personagens femininas nos jogos é principalmente satisfazer o desejo masculino.

Jogos contemporâneos e o *character* design

Não é possível reduzir a definição da mulher e de sua aparência a uma única perspectiva. O corpo curvilíneo frequentemente é explorado como objeto de desejo no mundo do entretenimento, entretanto é necessário considerar que sexualizar nos jogos não está na forma do corpo da personagem em si, mas à maneira intencional pela qual ela é apresentada a fim de torná-la atraente e comercial.

A representação da figura humana, com ou sem realismo gráfico, exige que os designers considerem questões morais, éticas e legais que permeiam a sociedade. Historicamente, a exploração do apelo sexual tem sido uma estratégia lucrativa e recorrente, especialmente quando se trata de representações femininas em jogos. Muitos dos desenvolvedores, até os dias de hoje, adotam essa abordagem ou fazem modificações para torná-la menos explícita. A criação da estética de personagens humanos em videogames envolve uma série de fatores, incluindo as tecnologias disponíveis, o tempo dedicado ao projeto, a plataforma de lançamento, a abordagem do jogo e, entre outros, o público-alvo.

A influência de uma *game art* vai além dos jogadores e atinge a comunidade que consome e interage com os produtos e anúncios relacionados. Em muitos casos, a imagem de um jogo se torna amplamente reconhecida, mesmo entre aqueles que nunca jogaram o título em si. Um exemplo notável é o personagem Mario, cuja estética não busca realismo, mas sim uma abordagem lúdica e fantasiosa que se encaixa perfeitamente na proposta de seus jogos.

Ao criar personagens femininas, é necessário ir além da análise da proposta estética. Isso ocorre porque a escolha de sexualizar personagens femininas em jogos pode resultar em uma série de consequências negativas, como pressões auto impostas, objetificação, representações de violência e a normalização desses problemas na sociedade.

Para explorar como essa dinâmica se manifesta na indústria de jogos, foram selecionados alguns dos títulos mais relevantes das últimas quatro décadas, abrangendo *Street Fighter* (1987), *Mortal Kombat* (1992), *League of Legends* (2009) e *Genshin Impact* (2020). Essa seleção seguiu critérios seme-

lhantes aos de Lynch et al. (2016) para seleção de games que envolvam sexualização: a existência de personagens femininas jogáveis, humanóides ou com aparência humana, que foram originadas como game art e não representações de produtos externos e que não sejam propositalmente eróticos. Para analisar como a imagem feminina é demonstrada, foram utilizados exemplos, sendo estes as cinco personagens mais jogada conforme os sites *Capcom* (para *Street Fighter*), *Entoin*, *TechTudo* e *NextGenGame* (para *Mortal Kombat*), *League of graphs* (para *League of Legends*) e *GenshinLab* (para *Genshin Impact*). O uso de três fontes para *Mortal Kombat* se deu pela ausência de uma única referência fixa, por isso foram levantados os nomes mais recorrentes e sua ordem de aparição nas listas.

Figura 1 Personagens mais jogadas do *Street Fighter* e *Mortal Kombat*

Fonte Os autores (2023) com informações de *Capcom* (2023) e *Entoin*, *TechTudo* e *NextGenGame* (2023)



Como franquia mais antiga entre as analisadas, a história de *Street Fighter* acompanhou as evoluções com o passar dos anos desde sua versão em arcade até sua inserção em consoles atuais e computadores. *Street Fighter* partiu da *pixel art* e do uso de *sprites*ⁱⁱ para personagens tridimensionais, com maior proximidade com o mundo real, entretanto, ainda manteve sua característica marcante de destaque anatômico.

Criado como uma resposta direta à sua concorrente da época, *Street Fighter II*, a franquia buscou trazer controles mais simples e moldes digitalizados – filmagem de atores que se assemelham ao figurino e enredo proposto para determinado personagem; na qual exibem de forma explícita, uma luta repleta de violência sangrenta e ações brutais, causando controvérsias desde o seu ano de publicação.

Ao longo das múltiplas iterações da série, os personagens passaram por diversas mudanças, especialmente aqueles que têm uma longa história na franquia, como é o caso da personagem Kitana.

No entanto, para atrair o público da época, principalmente o pú-

blico masculino dos anos 90, muitas das personagens femininas foram retratadas com trajes escassos ou quase inexistentes. Além disso, essas personagens perdiam pedaços de roupa durante a luta quando sofriam dano físico, o que contribuía para estereotipar ainda mais os aspectos físicos das personagens femininas.

Figura 2 Personagens mais jogadas de *League of Legends* e *Genshin Impact*

Fonte Os autores (2023) com informações de *League of Graphs* (2023) e *GenshinLab* (2023)



Para promover a introdução de novos campeões, a empresa Riot Games compartilha, fora do ambiente do jogo, imagens de concept art e vídeos do processo evolutivo da produção de algumas skins. Essa abordagem reflete a importância da game art dos personagens como elemento identitário e atraente nesse tipo de produção.

No site da desenvolvedora Riot Games, é possível encontrar relatórios anuais que detalham as ações sociais apoiadas pela empresa e as causas que ela defende. A empresa destaca sua política de trabalho, que enfatiza a não tolerância a discriminações de qualquer natureza, incluindo o sexismo. Essa postura sugere que a Riot Games reconhece seu público feminino e busca promover respeito em relação a ele. Entretanto, a prática de sexualizar mulheres por meio de personagens, mesmo quando elas representam profissões, não é uma forma de representatividade, mas sim uma violação da imagem das mulheres. Recentemente a própria empresa enfrentou recentemente um processo movido por ex-funcionárias que alegaram terem sido vítimas de discriminação e sexismo, resultando em um pagamento de indenização.

É relevante considerar a vontade das jogadoras de escolherem personalidades de mesmo gênero, mesmo com a estética recorrente dada a elas: de acordo com a equipe da Riot, 97% das jogadoras optam por personagens femininas. Isso significa que, apesar das preocupações com o

design das personagens, elas ainda desejam participar desse universo oferecido pelo jogo. Elas querem experimentar a jogabilidade, criar cosplays, competir profissionalmente e interagir com a comunidade, assim como muitos outros jogadores também fazem.

No caso do Genshin Impact, é possível adquirir os personagens jogáveis tanto através do sistema de compra, quanto por meio de conquistas ao realizar determinadas missões. Atualmente, conta com um total de 64 personagens, sendo 44 deles somente skins femininas, o que, em um primeiro momento, aparenta mostrar que é um jogo com ótima representatividade. Entretanto, não somente o fator numérico abre brechas para as problemáticas de sexualização feminina como a própria vestimenta das personagens ocasiona no questionamento: o intuito final do design character é de fato contextualizar as personagens de acordo com seu local de origem e história, ou somente agradar o público masculino?

Por conseguinte, os termos de serviço do jogo incluem disposições relacionadas à proibição de conteúdo obsceno, vulgar, difamatório, calunioso, assediador e discursos de ódio direcionados por questões de raça, etnia ou gênero em suas plataformas, no entanto, à luz das várias preocupações relacionadas às personagens femininas no jogo Genshin Impact, é necessário questionar se esses termos são eficazes na criação de um ambiente saudável e seguro para as jogadoras. Isso ocorre dado que muitos dos discursos de ódio, discriminação e assédio disseminados por usuários, são provenientes de homens e direcionados principalmente às mulheres, que buscam uma experiência de jogo livre de estereótipos e representações sexualizadas.

Metodologia

Quanto ao objetivo trata-se de uma pesquisa exploratória que se inicia com o levantamento bibliográfico sobre os eixos temáticos: jogos contemporâneos, personagens femininas e apelo sexual. Quanto à abordagem do problema trata-se de uma pesquisa qualitativa sobre a compreensão das características femininas que resultam em apelo sexual nos jogos contemporâneos. Quanto aos procedimentos técnicos, fará uso de um protocolo de análise de similares para determinar o grau de sexualização de personagens femininas de quatro jogos digitais.

Foram selecionados quatro jogos contemporâneos com base em GenshinLab, League of Graphs, Entoin, TechTudo e NextGenGame, sendo eles: Street Fighter, Mortal Kombat, League of Legends e Genshin Impact. Para avaliar o grau de sexualização das personagens nos quatro jogos escolhidos, foi utilizado um modelo descritivo-normativo de análise de similares, que visou a caracterização e a determinação do grau de sexualização das personagens femininas nos jogos.

A análise de similares é vista como base para formular e executar estratégias eficazes com base em escolhas e validações de respostas, pois trata-se de um modelo de análise que produz descobertas e recomenda-

ções sobre os eventos analisados, desenvolvendo proposições. Tem como característica classificação e síntese de dados que são comparados entre si. A apresentação de dados pode ocorrer de forma gráfica, por tabela, resumo ou esquema visual que permita a disseminação dos resultados obtidos (FLEISHER; BENSOUSSAN, 2007).

Neste artigo o modelo descritivo-normativo utilizado tem como estratégia para análise o nível de sexualização das personagens femininas nos jogos contemporâneos, definido entre presença ou ausência de sensualização intencional no design de personagem, seguindo critérios obtidos através de uma revisão de literatura.

Padovani et al. (2009) caracterizam os modelos descritivos como sendo aqueles que examinam o fenômeno sem emitir julgamento sobre sua correção, enquanto os modelos normativos empregam “regras” para avaliar a qualidade do fenômeno examinado.

Para a análise comparativa do grau de sexualização das personagens femininas dos jogos selecionados, a equipe determinou os critérios a serem avaliados com base em Lynch (2016) e Sloan (2015).

Para atingir o objetivo da pesquisa, o quadro 1 apresenta os passos adotados:

Quadro 1 Procedimentos adotados na pesquisa

Fonte As autoras, 2023

Etapas adotadas	Descrição/Critério
Identificação de quatro jogos atuais	Conter personagens femininas jogáveis com forma humana, que não são representações de produtos externos e que não sejam propositalmente eróticos. Selecionar jogos que tivessem uma data de lançamento significativa afim de entender como produções mais antigas e atuais atuam
Identificar personagens femininas	Selecionar as cinco personagens mais jogadas de cada <i>game</i> com base nos sites
Definir características de sexualização das personagens	Com base em dados obtidos em uma revisão de literatura
Definir as variáveis do <i>check-list</i>	Criar o protocolo de avaliação, definindo graus de sexualização de personagens femininas
Analisar as personagens	Analisar 20 personagens femininas através do <i>check-list</i>
Refletir sobre os dados obtidos	Tabular os dados e discutir os achados

Desenvolvimento

Foram agrupadas imagens de cada personagem na plataforma Figma, que colabora na organização de quadros relacionando imagens e textos, e cada personagem foi analisada por meio de uma tabela com os critérios do Quadro 2. Para o tronco, busto, membros inferiores e nádega, a avaliação buscou avaliar entre presença (1) e ausência de sexualização nas partes da anatomia de cada personagem. Para entender especificamente a influência da indumentária na composição desses membros e regiões do corpo, foi levantado quais partes de suas estruturas são destacadas pela vestimenta. Quanto ao realce anatômico buscou-se compreender quais das métricas de estrutura física são mais trabalhadas no reforço da ideia do sensual. Essas métricas foram colocadas com base no critério de análise de personagens do artigo de Lynch (2016) em que quatro áreas do corpo foram observadas: seios, nádegas, cintura e região das pernas. Além de a compreensão da influência da estrutura do corpo ser fundamentada nos estudos do livro “Virtual Character Design” (SLOAN, 2015). Por fim, foram definidas 6 métricas: tronco, busto, membros inferiores, nádega/quadril, indumentária e realce anatômico como evidencia o Quadro 2.

Quadro 2 Critérios de análise de personagens femininas

Fonte As autoras, 2023

Métrica	Descrição
Tronco	Analisa se o jogo sensualiza a personagem por meio do tronco (com foco em abdômen), considerando ainda a cintura.
Busto	Analisa se o jogo sensualiza a personagem por meio do busto (região torácica)
Membros inferiores	Analisa se o jogo sensualiza a personagem por meio dos membros inferiores (pernas e especialmente coxas).
Nádega/quadril	Analisa se o jogo sensualiza a personagem por meio da nádega e da dimensão do quadril com a proporção dela.
Indumentária	Analisa que vestimentas e adereços da personagem contribuem para realçar as partes do corpo analisadas.
Realce anatômico	Reconhece as partes do corpo que foram destacadas intencionalmente, aumentadas ou reduzidas com referência à anatomia humana real como proposta por Sloan (2015).

Com as métricas definidas, cada personagem foi analisada separadamente, utilizou-se de referência, inclusive, pôsteres e *trailers* de divulgação, *sprites*, animações e *concept arts*. Os resultados foram gerados por jogo e depois de forma geral, para se estender os casos isolados (Figura 3) e depois de forma geral (Figura 4)

Figura 3 Regiões mais sexualizadas e análise da indumentária e anatomia por jogo

Fonte Os autores, 2023

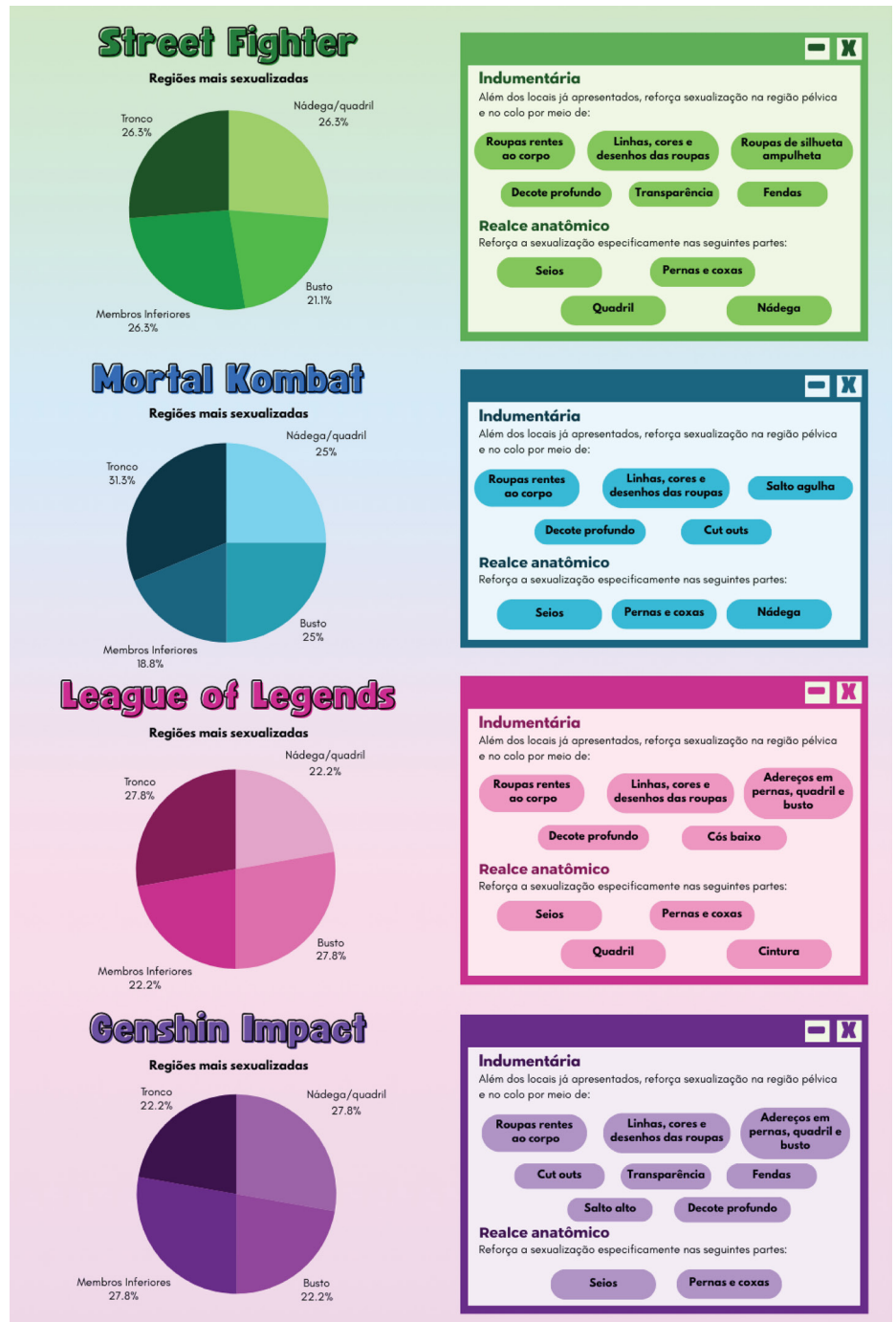


Figura 4 Análise geral dos jogos

Fonte Os autores, 2023



Os dados obtidos mostram que os quatro casos analisados possuem proximidade quanto à abordagem. Entretanto, destacam-se padrões: *Street Fighter* mostrou-se bastante diverso quanto às estruturas físicas e as roupas reforçam ainda mais as partes dos corpos apontadas; *Mortal Kombat*, por ser historicamente uma franquia que busca realismo gráfico, utiliza menos do artifício de realce anatômico, apoiando-se mais nas vestimentas para sensualizar; *League of Legends* tem como mais perceptível o uso das roupas para sensualizar mulheres; *Genshin Impact* utiliza do realce nos membros inferiores e no quadril em todas as personagens de forma notória pela exposição de pele e uso de acessórios.

Nas métricas gerais, percebe-se que em todos os jogos, além das áreas levantadas para o estudo, as regiões pélvica e do colo foram focos de realce. No caso da pelve, isso ocorre utilizando dos artifícios principalmente de roupas rentes ao corpo, com linhas que se voltam para a região, com recortes na roupa que expõem os quadris e cores em alto contraste. Sobre o colo, a exposição total ou parcial por meio, por exemplo, de *cut outs* ⁱⁱⁱ, decotes, adornos chamativos, cores fortes e transparência. Além disso, resalta-se que houve um equilíbrio relativo entre as áreas mais sexualizadas, o que indica que são todas regiões em que, estrategicamente, a *game art* é produzida para sensualizar, uma estratégia usual de jogos contemporâneos, sejam de franquias consolidadas que passaram por várias gerações de consoles e arcade, sejam de jogos mais atuais e que sofrem constantes atualizações de personagem.

Considerações finais

Os casos estudados mostram que a existência de um quantitativo significativo de personagens femininas não simboliza, necessariamente, uma boa representatividade. Retratar mulheres requer entender que a estereotipia feminina de imagens sexualizadas reforçam padrões de beleza inalcançáveis, pois colocam mulheres em certos pedestais. Mostram que as mulheres admiráveis, influentes, bonitas e poderosas são aquelas com características comuns em produções como *Street Fighter*, *Mortal Kombat*, *League of Legends* e *Genshin Impact*. No aspecto da anatomia, com quadris largos, cintura fina, pernas compridas, seios e nádega grande, com pouca gordura e muita massa muscular. Já no viés da vestimenta, com exposição de pele por meio de cortes, decotes e fendas, tecidos transparentes, materiais que contornam e demarcam curvas já destacadas fisicamente e uso de adornos, cores e acessórios que chamam a atenção para regiões do seu corpo.

Em suma, é necessário ressaltar que há uma responsabilidade e um compromisso ético e social dos desenvolvedores, sejam artistas, designers ou produtores de games. A forma com que tais imagens são constantemente reforçadas e reproduzidas com o passar dos anos e novos lançamentos de franquias de jogos, levantam ainda a discussão sobre a necessidade de haver mais mulheres na indústria como criadoras e não só como jogadoras. A existência dessas mulheres, que cresceram, muitas vezes, cercadas por um mundo que normaliza padrões inalcançáveis de beleza, reforça o *male gaze* e as conduzem a situações de preconceito e diferenciação de tratamento perante homens, pode contribuir para a criação de personagens que busquem romper, questionar e criticar a sociedade machista a que foram condicionadas. Isso é essencial para originar personalidades mais autênticas e que não são construídas com arquétipos.

Considera-se, ainda, que enquanto a indústria desenvolvedora produzir personagens moldados para atrair sexualmente, estará reafirmando a ideia de usar o corpo de uma mulher para lucrar, o que é um ato de violência, que alimenta o *male gaze* e reforça a ideia errônea de que mulheres que têm roupas e partes do corpo próximas as mencionadas no estudo como utilizadas para sexualização em jogos são meros objetos violáveis. Por isso, não são as roupas ou a estrutura física do corpo feminino que é sexualizado, afinal não há de fato um padrão de corpo, a sexualização está na proposta dos jogos de inseri-las sem condizer com cenário, história, contexto, idade, proposta, entre outros, tornando-as meras figuras sensuais que podem até se sobrepor a qualquer tentativa de inserir uma história para elas.

Além disso, a presente pesquisa pode ser utilizada como ferramenta de análise de personagens e, inclusive, ser funcional para a produção de jogos, visando avaliar se as personagens geradas respeitam a imagem de mulheres visualmente. A técnica de observar partes separadamente ajuda a compreender como a sexualização ocorre, especialmente por motivos de realces anatômicos e do uso da vestimenta. Considera-se finalmente que tornar até as pequenas criações não sexualmente apelativas é um passo es-

sencial e que levará anos para que os desenvolvedores se conscientizem em massa que respeitar mulheres e sua imagem não deve ser uma opção e sim um dever como profissional e cidadão.

Referências

AMARAL, Ana C. da S. **Consumo infantil: análise sobre a influência dos jogos eletrônicos na vida das crianças**. TCC de Administração. Porto Alegre. 2016.

BARROS, Ana Paula O. **A garota pin-up: objetificação e sexualização da mulher na contemporaneidade**. In: VII Seminário Corpo, Gênero e Sexualidade. Universidade Federal do Rio Grande, 19-21 SET, 2018. (<https://7seminario.furg.br/images/arquivo/335.pdf>)

DOWNES, E.; SMITH, S.L. **Keeping abreast of hypersexuality: A video game character content analysis**. In: Sex Roles, v. 62 (11-12), 2010, pp. 721-733. DOI: <https://doi.org/10.1007/s11199-009-9637-1>

Entertainment Software Association. **Essential Facts About the Computer and Video Game Industry**. Entertainment Software Association. 2014. (http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2014/10/ESA_EF_2014.pdf)

FLEISHER, C. S.; BENSOUSSAN, B. E. **Business and competitive analysis methods: effective application of new and classic**. New Jersey: FT Press, 2007.

FORTIM, Ivelise; MONTEIRO, Louise F. **Representações da figura feminina nos Videogames: A visão das jogadoras**. In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, XII, São Paulo, 16 a 18 out. 2013. Anais do XII do Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital. São Paulo: Sociedade Brasileira de Computação, 2013. p. 246-250.

Interactive Software Federation of Europe. **Videogames in Europe: Consumer study**. European summary report Ipsos MediaCT, Brussels, 2012. (<https://www.yumpu.com/en/document/view/50537698/report-interactive-software-federation-of-europe>)

LEAL, Pedro. **Objetificação e hipersexualização feminina no mundo dos jogos**. In: DEMOCRACIA, DIREITO E GÊNERO, 2016. (<https://democraciadireitoegenero.wordpress.com/2016/10/18/objetificacao-e-hipersexualizacao-feminina-no-mundo-dos-jogos>)

LYNCH, Teresa; TOMPKINS, Jessica E.; VAN DRIEL, Irene I.; FRITZ, Niki. **Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games across 31 Years**. In: Journal of Communication, v. 66, n. 4, 2016, p. 564-584. DOI <https://doi.org/10.1111/jcom.12237>.

MEDEIROS, Vana. **O que não fazer na criação de personagens femininas em roteiros**. EBAC Workshop. In: EBAC, 2023. (<https://ebaconline.com.br/webinars/audiovisual-workshop-2023-02-14-15-16>)

Media Studies. **The Male Gaze**. In: Media Studies. (<https://media-studies.com/male-gaze/>)

Mundo Moda. **A história das pin-ups – do século XIX aos dias atuais**. In: Mundo Moda, 2015. (<https://mondomoda.com.br/2015/10/15/a-historia-das-pin-ups>)

PADOVANI, S.; SPINILLO, C. G.; GOMES, Í. M. de A. **Desenvolvimento e aplicação de modelo descritivo-normativo para análise de websites**. Production, v. 19, n. 3, p. 514–528, 2009.

Portal ESPM. **A sexualização das personagens femininas no mundo dos games**. JORNALISMO. In: ESPM Rio, 2019. (<https://jornalismorio.espm.br/geral/a-sexualizacao-das-personagens-femininas-no-mundo-dos-games>)

RUSCH, Doris C. **Making Deep Games: designing games with meaning and purpose**. Flórida: Editora Taylor & Francis Group, 2017.

SALÁFIA, Juliana; FERREIRA, Nívia; NESTERIUK, Sérgio. **Os estereótipos em jogos de luta: da indumentária à hipersexualização de personagens femininas**. Artigo Art & Design da SBGames 2018. São Paulo: 2018.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do Jogo: fundamentos do design de jogos vol.1**. Editora Blucher, 2012.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do Jogo: fundamentos do design de jogos vol.4**. Editora Blucher, 2012.

SANTOS, Bruno B. dos; SOARES, Renan da C. P. **Jogos digitais: fontes para análise de representação/representatividade feminina na contemporaneidade**. Caderno Intersaberes, Curitiba, v. 10, nº 25, p. 94-111, 2021.

SANTOS, Gabriel P. G. dos. **Game Designer: Decisões, Desafios e Funções**. Rio de Janeiro, 2018.

SCHELL, Jesse. **The Art of Game Design: A Book of Lenses**. 2002. Rio de Janeiro: Editora Elsevier, 2011.

SKOWRONSKI, M.; BUSCHING, R.; KRAHÉ, B. **The effects of sexualized video game characters and character personalization on women's self-objectification and body satisfaction**. In: Journal of Experimental Social Psychology, Volume 92, 2021, 104051. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2020.104051>.

WARD, L.M. **Media and sexualization: State of empirical research**, 1995-2015. In: *Journal of Sex Research*, v. 53 (4-5), 2016, pp. 560-577. DOI: <https://doi.org/10.1080/00224499.2016.1142496>

i Filtro pelo qual o entretenimento é realizado e mostrado em massa. A visão do homem de como o mundo e as mulheres são por meio de valores e percepções masculinas.

ii Todas as imagens de objetos e personagens em cena, sejam eles estáticos ou dinâmicos. Quando esses desenhos são vistos em sequência dão a sensação de movimentação.

iii Roupas com recortes que, usualmente, expõem a pele ou a camada mais interna de roupa.

Recebido: 27 de setembro de 2023

Aprovado: 21 de fevereiro de 2024