

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
DESIGN DE INTERAÇÃO

A SEXUALIZAÇÃO FEMININA NOS JOGOS E SUAS CONSEQUÊNCIAS

ANA LUIZA ROSSETTO STEINVASCHER
BEATRIZ REGINA CUSTÓDIO
THAINÁ FERREIRA PASCALE
VERIDIANA DE CAMARGO MAUÉS

SÃO PAULO
2022

ANA LUIZA ROSSETTO STEINVASCHER

BEATRIZ REGINA CUSTÓDIO

THAINÁ FERREIRA PASCALE

VERIDIANA DE CAMARGO MAUÉS

A SEXUALIZAÇÃO FEMININA NOS JOGOS DIGITAIS E SUAS CONSEQUÊNCIAS

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito para obtenção de título de bacharel em DESIGN DE INTERAÇÃO pela faculdade Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP).

Orientador: Diogo Cortiz da Silva

SÃO PAULO

2022

Dedicamos este trabalho às mulheres, consumidora de jogos ou não. Aquelas as quais já sofreram pressões impostas referente ao seu corpo através das idealizações atuais e dos pensamentos retrógrados da sociedade.

Gostaríamos de agradecer aos nossos pais e mestres que ofereceram todo o tipo de suporte necessário para a realização desse trabalho junto a Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP).

RESUMO

A representação feminina em jogos têm aumentado positivamente e deixado um espaço seguro para o público feminino. Contudo, isso não impede que esse espaço seja ignorado e muitas vezes tomado pela visão masculina do que é ser mulher. A objetificação do corpo feminino é um problema no meio da mídia moderna, mostrando como a desigualdade permeia o conteúdo que é fornecido e influencia o comportamento psicológico entre os gêneros.

Por meio deste estudo, investigaremos sobre o catalisador da objetificação do corpo feminino e suas consequências psicológicas. Além de ter uma mudança na perspectiva por meio da discussão e a criação de um ambiente inclusivo na representatividade.

Palavras-chave: Sexualização feminina; Representação feminina; Jogos digitais; Objetificação; Gêneros.

ABSTRACT

The women's representation in games has positively increased and allowed a safe space for the female audience. However, it doesn't prevent this space to be overlooked and oftenly taken by the male gaze for what is to be a woman. The objectification of the female body is a problem inside the modern media, showing how the inequality permeates on the content that is brought and impacts the psychological behavior between genders.

Throughout this study, we'll search about the catalysts of the objectification of the female body and its psychological consequences. Not only to have a change of perspective by means of debate but also the creation of an inclusive environment on representation.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Peach, personagem série de videogames Super Mario Bros	13
Figura 2 – Widowmaker, personagem do jogo <i>Overwatch</i>	14
Figura 3 – Evolução de Lara Croft	16
Figura 4 – Porcentagem de jogadores nos publicos masculinos e feminos	19
Figura 5 – Estatística	19
Figura 6 – “Mulheres no controle”	20
Figura 7 – Capa do jogo “ <i>Lollipop Chainsaw</i> ”	21
Figura 8 – O cenário feminino nos jogos dentro do Brasil	27
Figura 9 – Time Vaevicit com o rooster feminino	25
Figura 10 – Membro do Vaevictis Esports	29
Figura 11 – Personagem Sivr	30
Figura 12 – Jime, a primeira jogadora profissional da rota "atirador"	31

Sumário

1	Introdução	9
1.1	Questões de Pesquisa.....	10
1.2	Hipóteses.....	10
1.3	Objetivos Gerais Específicos	11
2	Revisão de literatura	12
3	Estado da Arte.....	21
4	Materiais e métodos	32
5	Resultados e discussão	36
6	Conclusões	38
7	Referências bibliográficas	39

1 Introdução

A sexualização feminina perante à mídia é uma situação que vem ocorrendo há longa data, sendo apresentado em diversos meios como programas de TV, seriados, filmes, jogos, revistas, histórias em quadrinhos (HQs) etc.

Desde cedo, as garotas sofrem da pressão social feita pela mídia ao representar apenas corpos padrões, sem a diversificação quando o assunto abordado é representatividade. Isso torna o processo de aceitação da autoimagem muito mais complicado na adolescência, quando a garota percebe que em todos os filmes e jogos apresentados, as mulheres possuem corpos extremamente fora da realidade, muitas vezes exagerados e sexualizados, gerando uma insegurança com seu próprio corpo e uma busca incessante pelo “corpo perfeito”, algo que não existe e que nunca será realmente alcançado. Essa busca incansável pela perfeição, juntamente de toda exposição de corpos femininos sexualizados na mídia, muitas vezes afeta a saúde mental de garotas em fase de conhecimento de si mesmas, o que pode também causar transtornos mentais ou alimentares por conta da exacerbada pressão para se tornarem perfeitas assim como as mulheres são representadas na mídia.

A sexualização e objetificação dos corpos femininos nos jogos tem sido um grande problema na sociedade atual, não somente para as meninas e mulheres, mas também para o público de gênero masculino, pois além de gerar um padrão inatingível, resultando em uma frustração de ambos os lados nas relações sociais, também afetam diretamente na autoestima, aceitação da autoimagem e construção amor-próprio. Ao crescer vendo filmes e jogando jogos em que o corpo feminino é sexualizado e objetificado, além de ser um padrão completamente fora da realidade, o garoto se acostuma com a ideia de que uma mulher deve ser daquela forma. Essa é a imagem que o garoto cresce sobre o corpo feminino: um corpo perfeito, sem gorduras, sem estrias e celulites, com a barriga chapada, peitos grandes e uma bunda redonda; porém, essa imagem é totalmente quebrada quando o garoto chega na adolescência e começa a se relacionar, começa a sair e ver que mulheres de verdade não são dessa forma, não são objetos perfeitos como lhe foi ensinado pela mídia durante toda sua vida. Essa decepção e frustração de perceber que mulheres reais não são como as fictícias muitas vezes tornam os homens violentos, muitos xingam e insultam as mulheres por não serem da forma que eles gostariam que elas fossem, e as mulheres tendem a aguentar — além da pressão interna e da mídia — a pressão

vinda do público masculino sobre seus corpos.

Escolhemos abordar a sexualização de personagens femininas como tema para nossa pesquisa por se tratar de um fenômeno profundamente relevante, sua longevidade traz diversos problemas que adentraram a cultura popular, afetando mulheres e homens de todas as idades. Acreditamos que os ideais originários dessa sexualização ditam, há anos, os padrões e as expectativas impostas as mulheres, tanto sobre seus corpos quanto sobre suas personalidades. Na área de design, não é atípico observarmos mulheres representadas de maneira erotizada em campanhas, esse comportamento ajuda a perpetuação da visão condenável de mulheres como objetos sexuais. Desse modo, julgamos necessário uma pesquisa para entender e, assim, combater a sexualização de personagens femininas.

1.1 Questões de Pesquisa

As questões que esse problema traz é a objetificação do corpo feminino; a comparação de meninas e mulheres com personagens fictícias, que levam à busca de padrões inatingíveis e conseqüentemente causando uma frustração e queda de autoestima; a cobrança vinda do público masculino para com as mulheres para que sejam perfeitas; entre outras. De qual maneira pode prejudicar a visão das pessoas sobre o corpo feminino? Até qual ponto devemos considerá-las?

1.2 Hipóteses

Inicialmente, para acabar com a sexualização feminina nos jogos, devemos começar a identificar atitudes que reforçam essa cultura e combatê-las no dia-a-dia, criando assim uma conscientização maior sobre o assunto. Quanto mais pessoas estiverem conscientes dos danos causados, maior será o impacto de um protesto contra jogos, filmes, séries e outros meios midiáticos que representam as mulheres dessa forma. O boicote contra marcas machistas que sexualizam e objetificam o corpo feminino é uma das formas de mostrar que cada vez mais a população está se conscientizando e percebendo que mulheres não são apenas objetos de desejo e prazer para os homens.

Após a fase da conscientização e dos protestos contra marcas e empresas que trazem a imagem da mulher como um objeto, a fase final seria então a criação de mídias que representem as mulheres como indivíduos completos e capazes, com suas próprias personalidades e vontades, assim como são no mundo real, para que essas

imagens realistas das mulheres se tornem cada vez maiores em relação às mídias que colocam as mesmas como objetos sexuais.

1.3 Objetivos Gerais Específicos

Pretendemos investigar os agentes causadores que objetificam o corpo feminino na mídia (jogos digitais) e como isso afeta psicologicamente não somente o público feminino como o masculino, e, encontrar uma forma de romper com esse processo misógino.

- Discutir a construção de personagens femininos na mídia pelo olhar masculino.
- Identificar como afeta psicologicamente mulheres, homens e as suas relações, ao criar elementos inalcançáveis e irrealistas.
- Tentar mudar a perspectiva sobre o corpo feminino, reduzindo a conotação sexual demonstrada em obras populares.

2 Revisão de literatura

Para nossa fundamentação do tema “sexualização de personagens femininas” analisamos a pesquisa de Lynch *et al* (2016), em um artigo intitulado “*Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games across 31 Years*”. O estudo analisa 571 títulos lançados entre 1983 e 2014, indicando com seus resultados que a percepção da sexualização de personagens femininos decaiu depois de ter seu ápice nos anos 90, observada, principalmente, em gêneros de jogos voltados ao público masculino, como o gênero de luta, independentemente de sua classificação etária. O sexismo encontrados nos jogos tem relação direta com a misoginia da realidade, já que, desde sua criação, o desenvolvimento de games e softwares apresenta uma discrepância de gêneros em sua equipe, sendo elas compostas majoritariamente por homens, a falta de uma perspectiva feminina na elaboração dos jogos e da presença de estereótipos sobre seu papel social procede a objetificação apontada no design das personagens.

O artigo desenvolve a ideia de que, em meados dos anos 1990, temos a transição para gráficos 3D, em que há um salto na sexualização de personagens gradual até o início dos anos 2000, quando os números começaram a decair. Apesar da mudança notável na forma como mulheres foram representadas nos vídeo games, retratando personalidades independentes, com físicos proporcionais à realidade ou ao ambiente em que vivem, e histórias únicas sem a influência direta de homens em sua individualidade, é verificado que, personagens femininas secundárias ainda apresentam traços de hipersexualização e subordinação sobre personagens masculinos, sua personalidade, seu passado e interação com outros personagens é inferior quando comparado aos homens.

O estudo ainda esclarece que não sugere que personagens femininas não devem ser *sexy*, pois a sexualidade e aparência física podem ser partes importantes da identidade feminina, homens e mulheres gostam de jogar com personagens atraentes, levando em consideração o contexto em que estão inseridos, para atestar essa afirmação, as autoras exemplificam um conceito altamente percebido nos jogos, como a representação de homens com armaduras completas e poderosas, enquanto as personagens femininas usam o equivalente a um biquíni, ambos lutando lado a lado, enaltecendo a discrepância em sua representação, tornando difícil para mulheres que observam não se sentirem objetificadas e banalizadas.

Analisamos também, a pesquisa “A indumentária nos jogos digitais: Incoerências nas representações femininas”, de Amorim *et al* (2016), durante o estudo são apresentados e examinados 7 arquétipos comumente associados ao papel das mulheres nos videogames e seus visuais ponderados.

O primeiro tropo explorado é “A dama em apuros” (ver a figura 1), onde a personagem serve apenas para ser resgatada e é a principal motivação para o protagonista superar seus obstáculos, seu visual faz alusão a fragilidade e delicadeza da figura feminina, representada principalmente com vestidos e saias. Exemplo de personagem: Peach (Super Mario Bros, 1985).

“O princípio da *smurfette*” é descrito como uma personagem que se diferencia apenas por ser a única mulher em um grupo de indivíduos, sendo esse o ponto central de seu destaque na história, caracterizadas com elementos que destaquem sua feminilidade, como maquiagem, vestidos e cabelos longos. Exemplo de personagem: Smurfette (*Smurf: in Gargamel’s Castle*, 1982).

A “Versão feminina de personagens masculinos” protagonizam sua própria história, mas são cópias de outros personagens masculinos, apresentando aspectos do personagem original de maneira afeminada. Exemplo de personagem: Ms. Pac Man (*Ms Pac Man*, 1981).



Figura 1. Princesa Peach da Nintendo — Foto: Divulgação/Nintendo. (Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2021/04/corona-da-princesa-peach-do-mario-bros-custa-quase-r-2-bilhoes.ghtml>). Acesso em: 15/10/2022

“Mulheres como decoração” são vistas como partes do cenário, sem histórias de fundo ou diálogos complexos, usadas para complementar a cena de maneira visual, seu visual depende da função em que exercem na história, frequentemente dançarinas, garçonetes e serviçais. Exemplo de personagens: Cortesãs (*Assassin's Creed 2*, 2009).

“Mulheres como recompensa” é um termo que se refere a mulheres vistas como motivação para o jogador concluir suas fases e missões, sendo compensações pelas dificuldades enfrentadas durante sua história, geralmente vinculadas a sensualidade. Exemplo de personagem: Afrodite (*God of War*)

“*Sexy and Sassy*” são personagens usadas para satisfazer a fantasia sexual masculina, sua personalidade é definida por seu *sex appeal* e atitude ousada, com figurinos voltados a evocar fetiches, como biquínis, trajes apertados e curtos deixando partes do corpo a mostra. Exemplo de personagem: Mulher-Gato (*Batman: Arkham Knight*, 2015).

Por último, temos o arquétipo “*Femme Fatale*” (ver a figura 2), traduzido como “mulher fatal”, as personagens se utilizam de sua sensualidade para atrair e executar seus inimigos, seu corpo e habilidade de sedução são usados como vantagem. Naturalmente atraentes com roupas apertadas e reveladoras. Exemplo de personagem: Widowmaker (*Overwatch*, 2016).



Figura 2. Widowmaker (Disponível em: <https://www.gamepur.com/guides/how-to-play-widowmaker-in-overwatch-2-strategies-counters-and-best-maps>). Acesso em: 13/11/2022

Analisamos o artigo intitulado “*Fight Like a Girl: O protagonismo feminino nos jogos digitais*”, de Araujo, Guilherme Pedrosa. Nele, aborda que o problema mais recorrente é a sexualização feminina, não somente em jogos, como também nos quadrinhos, em animações, e em outros meios.

O favorecimento dos seus atributos sexuais, tais como quadris, seios, glúteos, entre outros, em detrimento de outros aspectos que se fazem mais importantes do que a própria narrativa como o passado da personagem ou a sua própria personalidade. O avatar do jogo – personagem que representa o jogador em ambiente virtual – toma proporções irreais equiparado a uma pessoa real e isso serve principalmente como satisfação dos desejos do usuário.

Ainda que algumas mulheres possam se identificar com o estereótipo de *Femme Fatale*, defini-lo como o padrão dominante de representação feminina acaba por criar uma visão excludente das múltiplas facetas e papéis que uma personagem feminina pode assumir nessas plataformas, o artigo afirma que existe a possibilidade de perder parcialmente um público cativo ao notar que não é representado em certa mídia, resulta no não engajamento.

Apesar de comum, e problemática, a prática de sexualizar as personagens femininas começam a apresentar uma mudança no tratamento em alguns jogos. Eles colocam em destaque a personagem apresentada dando uma ênfase cada vez maior em suas capacidades e menor em seus traços corporais.

O artigo menciona a personagem feminina Lara Croft – na qual obteve uma notória evolução em seu visual desde o lançamento de seu primeiro jogo em 1996 – sendo parte da franquia *Tomb Raider*, uma das primeiras e mais importantes personagens tratando-se de protagonismo feminino nos jogos. Não bastando ser uma das pioneiras, *Tomb Raider* estende-se a décadas e teve uma notória maneira de representar a protagonista, servindo como um expoente para que outros jogos e franquias conduzissem nas devidas personagens.

A franquia *Tomb Raider* foi lançada em 1996, sendo uma das primeiras a colocar como papel principal uma personagem feminina, tornando-a protagonista. A franquia retrata a vida de Lara Croft, uma jovem arqueóloga britânica que, que é contratada para diversas missões, como explorar tumbas, descobrir civilizações perdidas, resgatar amuletos e itens preciosos, lutar contra entidades e facções etc. Durante as missões, Croft precisa lidar com diversos problemas sendo políticos ou sobrenaturais. Mesmo com as mais variedades para abordar o desenvolvimento da personagem, pode-se dizer que o que lhe chama a atenção é sua aparência física: lábios carnudos, cintura estreita, quadris largos e seios grandes; sendo padrões

associados a beleza e feminilidade e não necessariamente correspondendo a realidade. Além de sua aparência física, seu figurino aparenta ser incompatível com sua profissão: uma blusa justa, sem mangas e shorts curtos (ver figura 3).

O artigo usa como exemplo o Indiana Jones, outra figura da cultura pop em que o mesmo divide profissão com Lara, as vestimentas do arqueólogo correspondem com suas atividades profissionais executadas, possuindo pouco ou nenhum tipo de foco em torná-lo atraente.

O fenômeno que caracteriza essa sexualização feminina é chamado de *male gaze* (olhar masculino, em tradução livre), que transforma as personagens femininas em figuras que tem por objetivo satisfazer os jogadores, partindo do princípio de que o público envolvido com a plataforma é um público heterossexual do sexo masculino, interessado neste tipo de entretenimento.

Durante diversos jogos da franquia, Lara Croft foi representada seguindo esse tipo de tratamento, ao suprir as supostas necessidades do público ao criar uma protagonista sexualizada e irreal, o que leva a um paradoxo não só sexual como psicológico.



Figura 3. Evolução de Lara Croft. (Disponível em: https://www.pngkey.com/detail/u2t4i1o0r5o0a9o0_the-evolution-of-lara-croft-evolution-of-lara/). Acesso em: 15/11/2022

O padrão de que homens tem que agir com certa virilidade pelo simples fato de terem uma genitália de nascença masculina é tão tóxico para eles quanto as ações que acabam sendo ricocheteadas para as mulheres. O próprio psicanalista Sigmund Freud, cita: “*O caráter de um homem é formado pelas pessoas que escolheu para conviver*”, refletindo como nenhum homem nasce com traços misóginos e sim são criados a terem essas tendências de pensamentos.

A mulher só deixou de ser retratada como inferior ao homem com as pequenas até maiores revoluções ocorridas em períodos de pós-guerras do século XX, na qual enquanto os homens lutavam as mulheres tinham que ocupar seus cargos em empresas, no entanto, a sexualização confundida com independência das mulheres veio à tona nas décadas passadas. Em uma sociedade cuja a mulher era usada como uma extensão do homem até ganhar mídia de forma sexualizada não é de se esperar muito vindo de comportamentos de homens no meio de jogos que trataram a mulher de forma errônea até há alguns anos.

O sistema usa as mulheres como produto de indústria há anos, e é algo que não irá parar de um dia para o outro. Quando uma mulher não atinge o padrão de perfeição, homens se sentem na capacidade de xingá-las porque foram ensinados a serem assim. Apesar de violência simbólica em jogos serem problematizados hoje em dia, os próprios jogadores não enxergam isso como violência – como xingamentos, piadas machistas ou sexuais que deixem as mulheres desconfortáveis no geral. – e continuam a fazer; o que se torna um pequeno passo até a violência se tornar física, afinal, eles podem se perguntar: se elas aguentam meus xingamentos, por que não vão aguentar uma outra agressão?

A mídia que retrata o feminicídio, a violência contra a mulher e outros problemas envolvendo a misoginia do mundo, é a mesma mídia que sexualiza, divulga jogos com mulheres vestindo roupas minúsculas e incita comentários desrespeitosos como forma de ganhar espaço no mercado. Quando Simone De Beauvoir cita “*A humanidade é masculina, e o homem define a mulher não em si, mas relativamente a ele; ela não é considerada um ser autônomo*”, é um reflexo não só para questões envolvendo jogos, mas também toda a grande mídia e o cotidiano. Por isso as representações certas com mulheres que não sejam sexualizadas pela mídia de seus telespectadores ou jogadores deve ser valorizada.

Quando é dito “*Lute como uma garota*”, alguns podem imaginar a ideia do sexo frágil que não saiba lutar, no entanto, seja uma mulher dita como frágil ou forte, elas terão a mesma capacidade de lutar tão bem quanto um homem. Os jogadores de plataformas ignoram que fora dos jogos também existe uma vida, uma vida na qual

eles durariam pouco tempo por si próprios enquanto as mulheres que eles tanto ridicularizam continuam a prevalecer de pé.

Um dos grandes motivos para a sexualização e objetificação do corpo feminino é a estrutura patriarcal de sociedade em que vivemos, em que o poder e domínio dos homens sobre as mulheres prevalece, e por mais que muito já tenha sido mudado com o movimento feminista, ainda sim existe muito do machismo e sexismo nos dias atuais. Esse sistema patriarcal acaba sendo refletido nas mídias por ser algo cultural e muitas vezes até inconsciente, o que leva com que empresas representem o corpo feminino como forma de desejo e objeto sexual para a satisfação do público masculino. Essa sexualização influencia no assédio sexual que a maioria das mulheres vive diariamente, tanto no meio on-line quanto nas ruas, no trabalho, escola e faculdade e entre outros lugares.

Uma pesquisa feita no ano de 2022 pelo Game Brasil (PGB) indica que as mulheres representam 51% dos consumidores de jogos no Brasil, o que significa que mesmo que mínima a diferença, ainda sim são a maioria. Dessas mulheres entrevistadas, 45,1% se consideram gamers. Com o avanço da tecnologia e o surgimento de novas fontes de renda através da internet, muitas mulheres se abriram para esse mercado de trabalho com o intuito de ter uma renda extra ou total com streams de jogos em plataformas digitais. Porém, apesar do grande crescimento do público feminino dentro dos jogos, ainda existe muito preconceito contra mulheres gamers. Muitas omitem seu gênero ou deixam de usar o chat de voz para evitar ofensas ou assédios durante partidas, algo com que os homens não precisam se preocupar.

Burnay, J Bushman e Laroí conduziram um estudo chamado *“Effects of sexualized video games on online sexual harassment”* (Efeitos de jogos sexualizados no assédio sexual online em tradução livre), onde duzentos e onze participantes de ambos os gêneros se dividiram em dois grupos: os que jogariam com personagens hipersexualizadas do jogo *Ultra Street Fighter 4*, e os que jogariam com os outros personagens que não são objetificados. Após os jogos, os participantes tiveram a oportunidade de fazer piadas machistas e/ou sexistas para algum parceiro. Os resultados mostraram como jogar com personagens sexualizadas influencia no modo com que as pessoas agem, sendo os participantes que jogaram com tais personagens, independente do gênero, eram mais propensos a assediar sexualmente seus parceiros de jogos. A conclusão que esse estudo trouxe é de que a sexualização de personagens nos jogos digitais influencia no assédio sexual e a importância da representatividade feminina não serve apenas para as mulheres, mas para os homens também.



QUAL É O SEU SEXO?

MULHERES



HOMENS

51%

49%

Ao longo dos anos, a PGB demonstrou que as mulheres são maioria dentro de jogos digitais, com uma pequena dominância do público feminino entre os jogadores. Essa maioria feminina está relacionada com o tamanho do mercado de smartphones, onde existe um volume expressivo de mulheres e também com as características gerais da população do Brasil – em outras palavras, o hábito de jogar games não tem relação com sexo do jogador: há mercado e produtos para todos os perfis.

Figura 4. Proporcionalidade entre jogadores feminos e masculinos nos jogos. (Disponível em: <https://www.oficinadanet.com.br/games/40693-quem-joga-mais-plataforma-celulares-pc>). Acesso em 15/11/2022



VOCÊ SE CONSIDERA UM GAMER?

SIM

50,4%

NÃO

49,6%

HOMENS

55,6%

44,4%

MULHERES

45,1%

54,9%



Ao mesmo tempo que temos mais pessoas jogando jogos digitais no Brasil, é possível que esse público goste de jogar mas ainda não criou uma identidade ou até mesmo um maior envolvimento com jogos digitais.

Diferente da última edição, temos um percentual mais equilibrado entre quem se considera gamer e quem não se considera, sendo os homens o público que mais se identifica em ser considerado um gamer.

Figura 5. Estatística. (Disponível em: <https://adrenaline.com.br/noticias/v/74939/pesquisa-game-brasil-2022-mostra-que-745-dos-brasileiros-jogam-games-regularmente>). Acesso em 15/11/2022

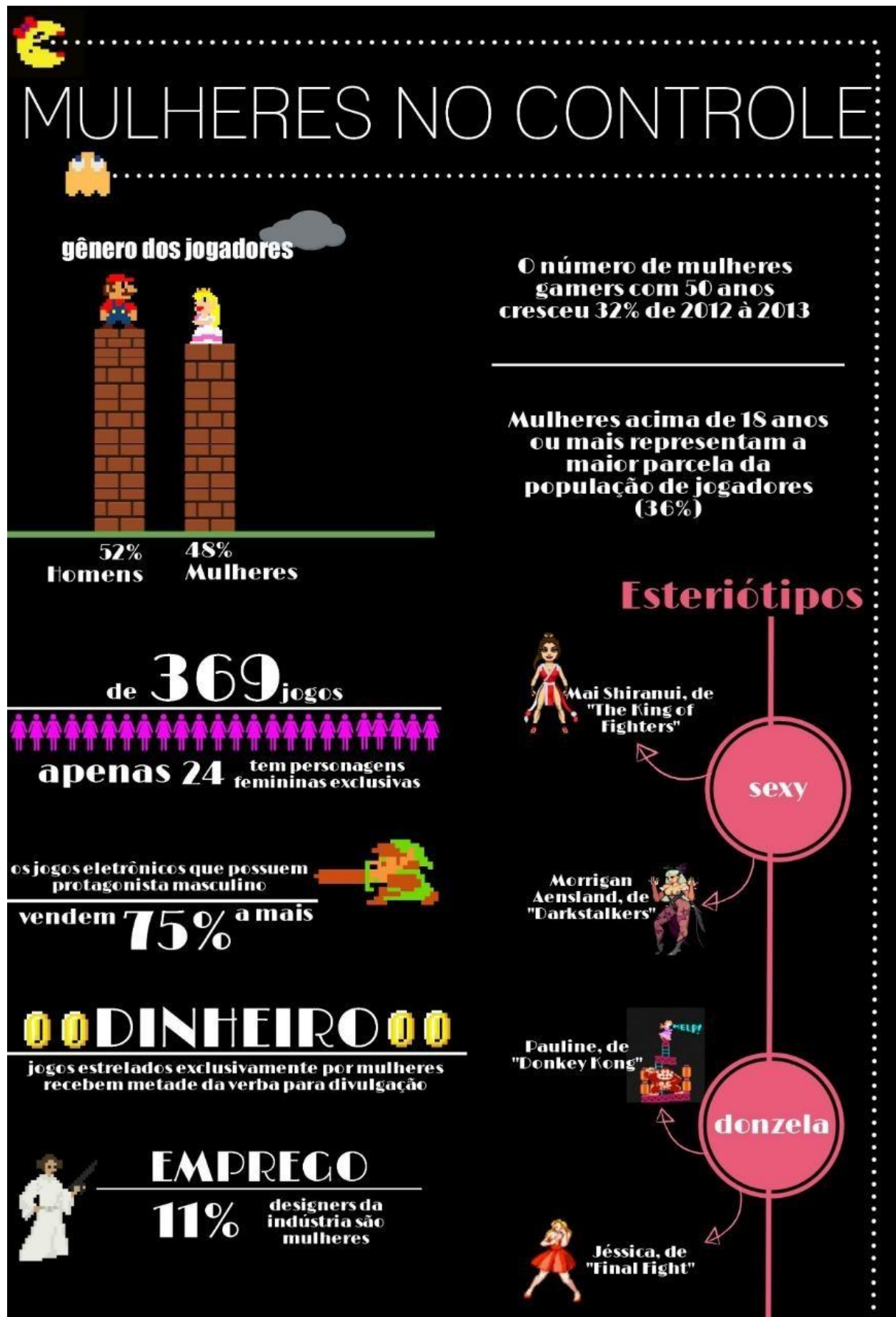


Figura 6. Dados sobre mulheres dentro do universo dos games. (Disponível em <https://digitaispuccampinas.wordpress.com/2014/10/31/a-representacao-da-mulher-nos-games/>). Acesso: 15/11/2022

3 Estado da Arte

Todas essas formas de retratar mulheres em jogos é nociva para as mesmas pois enfatiza a pressão social de serem "perfeitas", podendo contribuir para a cultura do "body shame" e o desenvolvimento de distúrbios alimentares. Foi atestado em uma pesquisa na qual mulheres, após jogarem jogos com esse tipo de representação, tiveram uma redução no apreço pela própria aparência.

Tendo influência na comercialização de jogos, caso não apresente personagens sexualizadas nas capas o jogo não se torna tão interessante. Além disso, afeta os homens que tem acesso a esse conteúdo, banalizando e normalizando esse tipo de tratamento e visão. Como efeito, a desigualdade de gênero na comunidade gamer é extremamente visível.

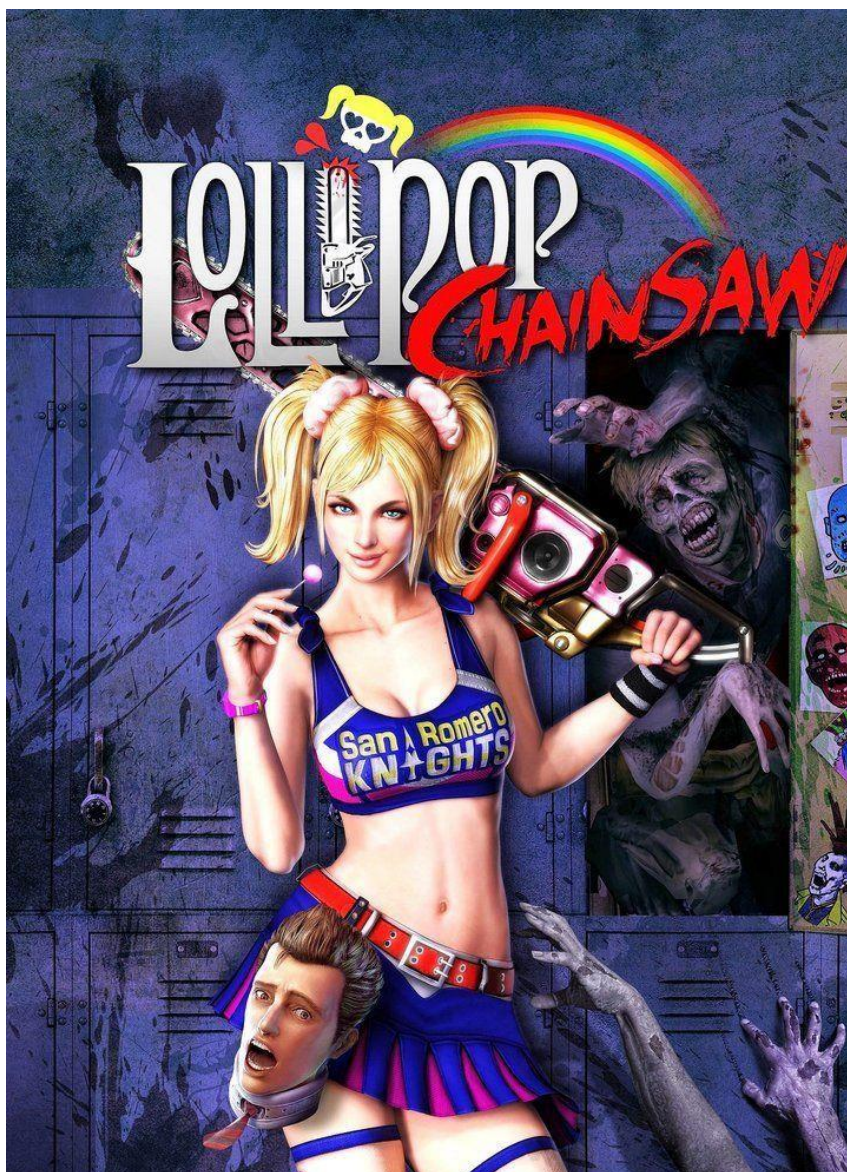


Figura 7. Capa do jogo eletrônico Lollipop Chainsaw. (Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt2188807/>). Acesso em: 25/05/2022

As franquias da *Rockstar*, *GTA* e *Red Dead Redemption*, são famosas por serem polêmicos tanto em questões de jogabilidade quanto de história. A franquia *GTA* nunca foi afetuosa com suas personagens femininas, separando-as em categorias: Interesse amoroso (que muitas vezes é retratado como uma mulher amarga e não promíscua/infidel ao personagem principal), prostituta e *NPCs* para diversificar o mundo aberto. *Red Dead Redemption*, mesmo com suas ótimas avaliações, não sai ileso de seu tratamento com mulheres.

Na sequência, os jogadores podem encontrar uma sufragista e interagir com ela. Porém, a maior polêmica sobre este *NPC* foi quando o Youtuber Shirrako postou compilados de vídeos a torturando de várias formas.

O problema não é sentir pena de um personagem baseado em códigos e sim na mensagem que o conteúdo está direcionado. Nos títulos de seus vídeos sobre a tortura da personagem são “Feminista irritante alimentada para um jacaré” ou “Batendo em uma feminista irritante”, se trata mais sobre sua visão política e como a sua visão por mulheres que lutaram por direitos iguais nos anos 1899. Não somente a culpa é do jogador como da desenvolvedora, não houve inocência ao inserir uma personagem tão polêmica em um jogo *Sandbox* que te deixa atuar de forma violenta sem nenhuma consequência.

Em “Da Inglaterra à Runeterra: representatividade feminina nos jogos como um reflexo da sociedade, com foco em *League of Legends*”, estudo realizado por Levi Bayde, Francisco Eudório P. R. Filho e Guilherme P. C. de Araújo em 2019, a representação feminina nos jogos digitais e sua forma muitas das vezes extremamente sexualizada e exagerada dialoga diretamente com o patriarcado e a dominação masculina com que a sociedade se enraizou, desde seus primórdios. O estudo também vincula a representação dos corpos femininos na mídia com o feminismo, movimento que luta pelo direito de igualdade das mulheres, pois ao passar dos anos, muito foi mudado sobre a visão da mulher, de forma social ou individual, o que se pode ser notado desde mudanças de comportamentos até nos jogos digitais, que foram selecionados como assunto principal para esse estudo, com foco no jogo *League of Legends*, sugerido no título.

O público feminino nos jogos tem aumentado exponencialmente nos últimos anos, é cada vez mais comum encontram mulheres que jogam videogames por hobby ou até mesmo fazem disso sua profissão, mas infelizmente as mulheres continuam sofrendo diversas formas de assédio nos ambientes de jogos digitais,

assim como sofrem fora deles. O estudo cita um comentário de Mayara A. Caetano (pag. 711):

Ser validada como "jogadora" implica, na maior parte das vezes, ser subjugada a diferentes formas de assédio. Por consequência, mulheres buscam modos de serem jogadoras sem precisar de aprovação. Nos comentários, as formas mais recorrentes foram: assumir uma postura muito competitiva e exibir suas conquistas; ser agressiva no modo de falar/interagir para intimidar outros jogadores; usar identificações que não deixem explícito a identidade de gênero feminina; controle do que é escrito para não deixar marcas linguísticas que possam remeter a uma identidade feminina; não utilizar microfones e tirar o som dos chats; reportar os jogadores que se comportam mal; e jogar com conhecidos e/ou amigos e/ou parceiros amorosos. Outra estratégia mencionada nos comentários de homens e mulheres indicavam a troca de gênero do avatar no jogo.

Além de toda a discriminação sofrida por parte de outros jogadores, em sua maior parte do público masculino, o estudo também aborda o fato de que apesar do número crescente do público feminino, muitos dos jogos não se adaptaram para esse novo público. Os jogos, muitas das vezes, continuam representando o corpo feminino de forma sexualizada e criam personagens sem protagonismo, sem enredo e sem personalidade própria. Com essa questão, o estudo traz outra pergunta: Esta representação é realmente necessária?

A sexualização e falta de representatividade na mídia afeta negativamente as mulheres, trazendo muitas das vezes transtornos mentais e alimentares por conta da estereotipação e da ideia de que um corpo perfeito é um corpo magro e que uma mulher boa é uma mulher submissa. A forma com que a mulher é representada nos jogos segue um padrão recorrente, como é identificado e demonstrado por Priscila Parenzi Vieira e Rosilane Ribeiro da Mota no estudo "A Representação Feminina em *Horizon Zero Dawn*" (2018) (pag. 712):

Damsel in Distress, onde uma personagem feminina e passiva é resgatada pelo herói, muitas vezes o tema da violência à mulher se faz comum e as personagens femininas são vistas como descartáveis; Ms Male Character, onde a personagem feminina é uma variável de um já existente personagem masculino, e apenas características tipicamente atribuídas às mulheres as diferenciam dos mesmos; Women as Reward, onde as personagens e o seu corpo são apresentadas como recompensa para alguma ação no jogo; Women as Background Decoration, onde personagens não-jogáveis são sexualizadas e objetificadas, muitas vezes servindo como um prop para serem interagidos por personagens masculinos; Strategic Butt Covering, onde os ângulos de câmera e as fantasias são usadas para sexualizar as personagens, focando nos seus

atributos físicos; *Body Language and the Male Gaze*, onde a animação das personagens é exagerada e usada para sexualizá-las; *Lingerie is Not Armor*, onde as vestimentas das personagens não são realistas com o cenário em que estão inseridas apenas para promover a sexualização das mesmas; *Are Women too Hard to Animate?*, em que há uma carência de personagens femininas antagonistas e em jogos multiplayer; *All The Slender Ladies: Body Diversity in Video Games*, onde há uma falta de diversidade dos tipos físicos femininos; *Sinister Seductress*, onde os traços e a sensualidade femininos são retratados como repulsivos; *Not Your Exotic Fantasy*, onde personagens indígenas e tribais são constantemente sexualizados de forma com que promovem estereótipos racistas, e *The Lady Sidekick*, onde os papéis das personagens são limitados, muitas vezes elas são assistentes glorificadas de personagens masculinos muito mais competentes do que as mesmas. Em todas as categorias, há a presença do tema da hipersexualidade e a objetificação da mulher por meio da personagem feminina, além de mostrar o quão limitados são os papéis recorrentemente designados às personagens femininas.

É comum existir representações exageradas e sexualizadas em jogos mais antigos, como em *League of Legends*, jogo criado em 2009 e abordado como tema principal do estudo. Apesar da empresa desenvolvedora, *Riot Games*, se envolver em polêmicas e controvérsias, o número de jogadores é cada vez mais alto, como cita Maximilian Rox (2021) "*League of Legends* atingiu a marca de 180 milhões de jogadores mensais". Com o aumento do público feminino dentro do jogo e o fortalecimento do movimento feminista, comentários da comunidade foram feitos e ouvidos em diversos casos para que o jogo pudesse melhorar e evoluir para o conforto de todos os tipos de jogadores.

Ao analisar as personagens femininas de *League of Legends*, o estudo cria uma linha do tempo dividida em três partes que se relaciona ao projeto "*Tropes vs. Women in Video Games*" de Anita Sarkeesian, uma série de vídeos que teve início em março de 2013 e foi finalizado em abril de 2017. A primeira parte da linha do tempo traz como exemplo as personagens mais antigas, lançadas antes de 2014, as quais possuem vestes curtas que não se adequam as suas histórias e habilidades, e suas artes conceituais as representam sempre de forma sexualizada, com poses curvilíneas e/ou que mostram áreas erógenas. Logo após a segunda parte da linha do tempo nos mostra personagens já lançadas anteriormente, mas que foram atualizadas a partir do ano de 2015, onde apesar de ainda existirem algumas posições sensuais em artes conceituais, seus modelos foram reformulados para que suas vestes não fossem mais sexualizadas e fizessem sentido com suas histórias e habilidades. Para finalizar a linha do tempo, são mostradas personagens lançadas a partir de 2015, onde além de uma melhora e uma diferença gritante tanto nos modelos quanto nas artes

conceituais, também pode-se notar uma fuga do estereótipo imposto sobre o corpo feminino, que até então havia prevalecido.

Com análise desse estudo podemos concluir que houve sim, uma grande melhora na representação feminina nos jogos nos últimos anos, e isso se dá ao aumento da pauta feminista e a imposição contra o patriarcado. Porém, a luta está apenas começando, e ainda existe muito para se melhorar e evoluir quando se trata da representação feminina na mídia.

No estudo “Os estereótipos em jogos de luta: da indumentária à hipersexualização de personagens femininas” de Juliana Santos Saláfia, Nívia Barboza Ferreira e Sergio Nesteriuk, realizado em 2018, a representação extremamente sexualizada do corpo feminino na mídia, com foco nos jogos digitais, é relacionada com a violência com que as mulheres sofrem, tanto dentro quanto fora das telas. Como citado anteriormente, o patriarcado colaborou para o crescimento da objetificação da mulher e sua posição como submissa na sociedade, vista como um objeto de satisfação para os homens, sem personalidade própria, ingênuas e com uma inteligência limitada. E no mundo dos jogos não é diferente, o que influencia as mulheres e meninas a se verem dessa forma objetificada e sexualizada, aceitando esse papel imposto na sociedade para elas. Isso impede muitas mulheres de ter sua voz própria, vivendo assim em um ambiente tóxico e tornando todo o estereótipo real.

As mulheres se tornaram uma grande parte dos consumidores de jogos digitais nos últimos anos, conforme o estudo afirma e conforme já analisamos anteriormente, mas a indústria continua priorizando os homens e seus desejos quando criam personagens femininas sexualizadas e sem personalidade, sem dar espaço para entender os motivos que fazem mulheres gostarem de jogos, o que elas consideram divertido e quais tipos de jogos elas gostariam de jogar.

Existe uma grande diferença entre representação e representatividade, a representação pode ser negativa, sexualizada e estereotipada, sendo assim difícil para o público feminino se sentir representado e próximo à personagem, diferente da representatividade, que traz a ideia de representar aspectos mais realísticos para que mulheres possam se sentir representadas e possam se relacionar mais com a personagem. Infelizmente, a maior parte da indústria ainda utiliza a forma negativa para representar mulheres nos jogos, hipersexualizando suas personagens sem motivo. Um bom exemplo para demonstrar essa hipersexualização de personagens femininas, de acordo com o estudo, são os jogos de luta.

Personagens femininas extremamente sexualizadas fora de contexto é quase um padrão nos jogos de luta, com vestimentas pequenas que não estão de

acordo com a premissa do jogo, que é lutar. Seguindo mais estereótipos, o público-alvo de jogos de luta são em sua grande maioria os homens, por conta de sua temática violenta, e é por esse motivo que as mulheres são representadas de forma hipersexualizada, para agradar o público-alvo, que não se importa se as vestes da personagem fazem sentido com o contexto, mulheres em jogos de luta são apenas objetos de desejo para os homens. Porém, esse estereótipo deve ser quebrado, pois existem mulheres que gostam de temáticas mais violentas e jogos de luta, e merecem ter sua representatividade nos mesmos, de forma digna e seguindo o contexto do jogo.

A representação das mulheres nos jogos foge da realidade quando se trata de proporções e medidas, além de apenas corpos magros serem representados, muitos são irrealistas e inatingíveis, causando o aumento da pressão social nas mulheres e sua busca incansável pela “perfeição”, que tem muitas vezes como consequência transtornos alimentares e doenças mentais, como a depressão e ansiedade. Essa representação exagerada do corpo feminino também afeta os homens, que normalizam a ideia de tratar mulheres como objetos de desejo, sem personalidade e inteligência, como são representadas em diversos jogos.

A conclusão desse estudo é que a representação feminina nos jogos não é feita para as mulheres e sim para os homens, por influência do sistema patriarcal, que traz a ideia do que é ser uma mulher através da perspectiva dos homens. Para contribuir na luta contra o machismo e o sexismo na indústria dos jogos, é necessário dar mais voz à mais mulheres, para que personagens femininas deixem de ser criadas por homens e para homens. Em nossa pesquisa, gostaríamos de abordar o impacto da sexualização extrema de personagens femininas no subconsciente da população, que mantém essas figuras como padrões, onde deveriam se espelhar para serem consideradas desejáveis, também levamos em conta a desumanização da imagem das mulheres para os homens e sua visão distorcida de propriedade e direito de insulto as mulheres, fruto da objetificação de suas figuras para isso analisamos e separamos alguns dados sobre o público feminino inseridas no mundo dos games:

No Brasil, 66,3% da população joga jogos eletrônicos, desses, 58,8% são mulheres, no entanto estima-se que a porcentagem de mulheres desenvolvendo games esteja entre 15% a 30% e uma a cada 3 mulheres já sofreu algum tipo de insulto, assédio ou objetificação enquanto jogavam (ver a figura 5).

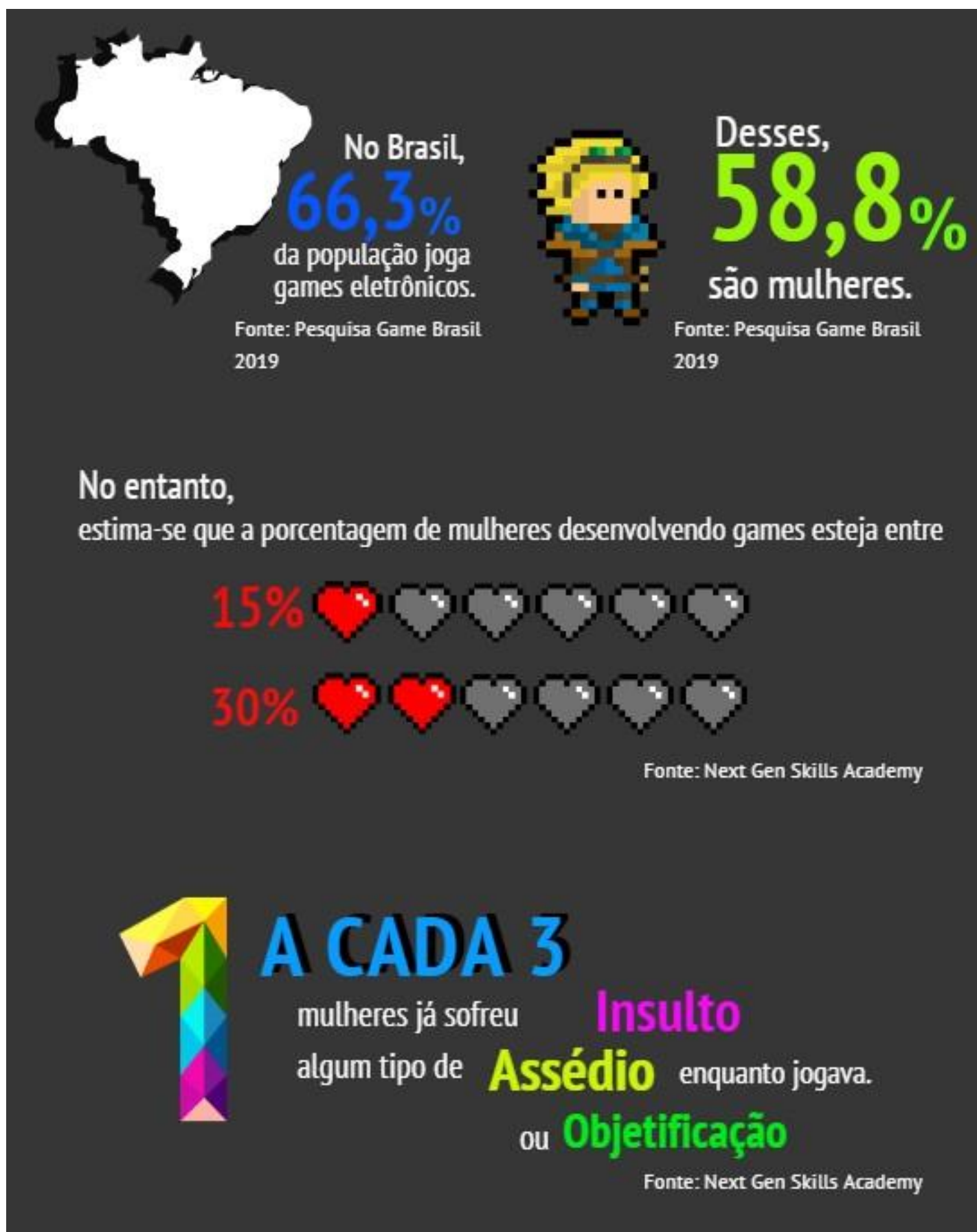


Figura 8. Dados referentes ao cenário feminino nos jogos dentro do Brasil. (Disponível em: <https://jornalismorio.espm.br/portal/a-sexualizacao-das-personagens-femininas-no-mundo-dos-games/>). Acesso em: 07/11/2022

Nesse estudo analisaremos a história do primeiro time profissional de *League of Legends* composto inteiramente por mulheres, as injustiças, equívocos e assédios sofrido pelas integrantes, devido aos estereótipos apoiados na objetificação feminina

O Campeonato Mundial da primeira temporada de LoL foi realizado em junho de 2011 na *Dreamhack Summer 2011*, e contou com uma premiação total de US\$ 100.000. Oito equipes participaram do torneio: três da Europa, três da América do Norte e duas do Sudeste Asiático (uma das Filipinas e uma de Singapura), e ao longo dos anos, o público pressionava as organizações pela integração de players feminina nas equipes, que durante anos, apresentavam uma line up inteiramente masculina, por ser um jogo popular, era de conhecimento geral que a base de jogadores do game disponha de um número considerável de mulheres, ainda sim, depois de anos de campeonatos, nenhuma mulher subiu aos palcos para jogar, levantando suspeitas de misoginia e discriminação por parte das organizações participantes.



Figura 9. Time Vaevicit com o rooster feminino. (Disponível em: <https://www.pichauarena.com.br/lol/minas-no-lol/>). Acesso em: 07/11/2022

Em 18 fevereiro de 2019, a organização russa *Vaevictis Esports* anunciou o primeiro time inteiramente feminino a disputar o prêmio na Liga Continental de *League of Legends* (LCL) (ver a imagem 8), já nas primeiras partidas disputadas, o

time foi derrotado de forma rápida, concretizando a derrota mais rápida da história do esports de LL, esse padrão continuou durante todas as partidas disputadas, e logo, jogadores usaram esse histórico para alegar que mulheres não deveriam jogar o jogo, já que elas não estão no mesmo nível que os homens.

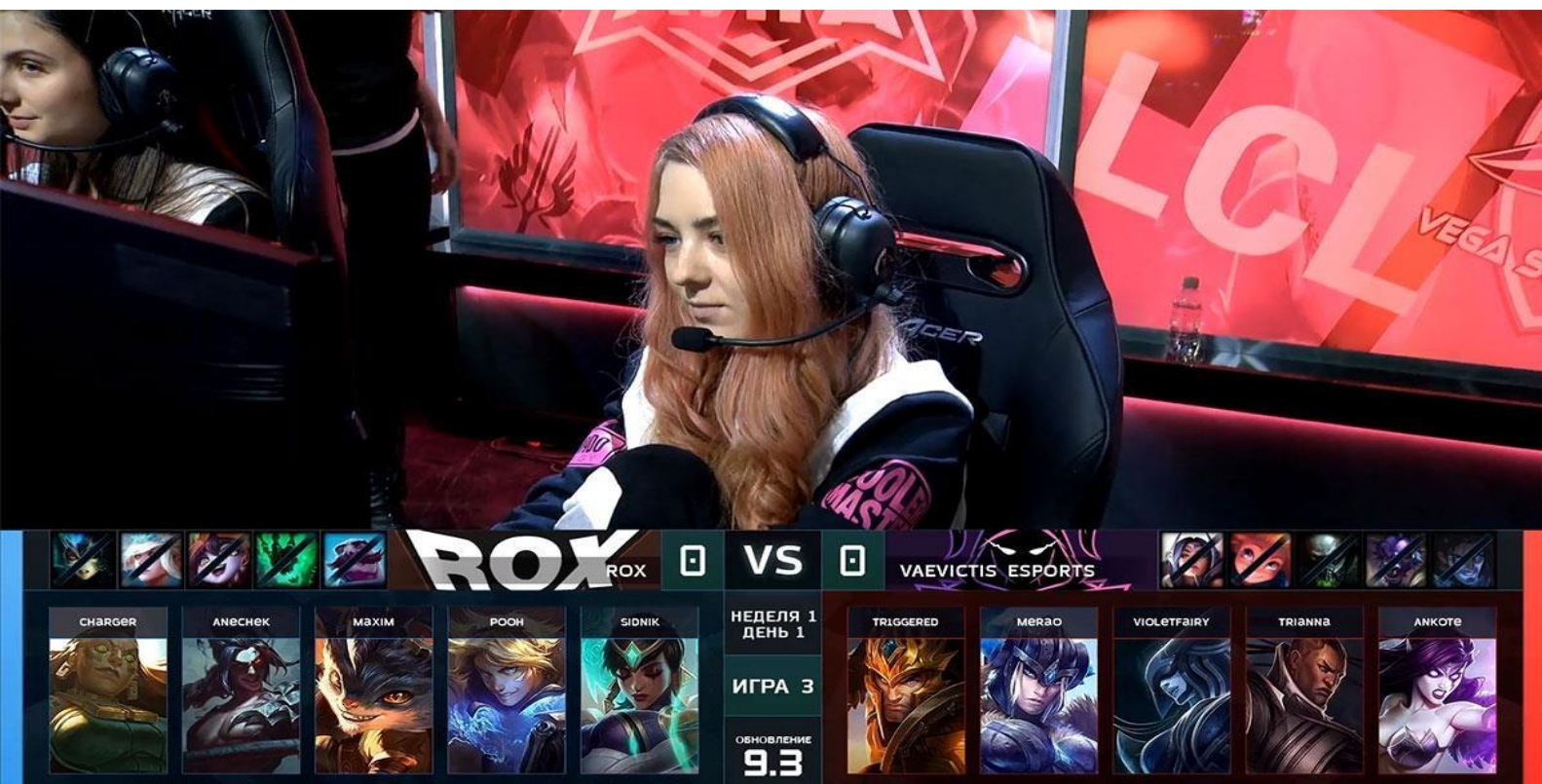


Figura 10. Membro do Vaevictis Esports. (Disponível em: <https://arenaesports.com.br/league-of-legends/banimentos-na-partida-de-estrela-da-primeira-equipe-feminina-na-lcl-revolta-comunidade-de-league-of-legends/>). Acesso em: 07/11/2022

Em uma das partidas, o time masculino RoX jogaria contra Vaevictis, e antes do jogo, apresentaram um comportamento desrespeitoso com suas rivais com comentários machistas, além disso, o jogo dispõe de um sistema de banimento de campeões antes da partida, o time masculino utilizou esses banimentos para tirar todos os campeões da rota “suporte”, essa rota é comumente associada como sendo exclusiva as jogadoras femininas, por ser considerada um papel “fácil” no jogo, ao invés de banirem campeões considerados fortes para a partida, mesmo com o desacato do time masculino, eles saíram vitoriosos sobre o time feminino e, logo, as jogadoras relataram receberem ameaças e comentários maldosos sobre suas performances, tendo apenas duas vitórias e 52 derrotas registradas, em 2020, elas anunciaram sua aposentadoria. Posteriormente, a organização admitiu que o time foi criado apenas como um golpe publicitário, para afastar as alegações de misoginia, foram reunidas jogadoras às pressas, que não apresentava as qualificações necessárias para a disputa dos torneios, a tentativa de reunir o time feminino não foi levada a sério, e por isso, a organização sem as devidas moderações levou a criação

de um time fadado a derrota.

Apesar do esclarecimento da organização, o dano causado à imagem de jogadoras femininas estava feito, as mulheres, que já não era tão aceitas no cenário profissional, passaram a ser excluídas por completo, a comunidade de *League of Legends* é conhecida pela sua toxicidade dentro dos jogos, com insultos preconceituosos e sexistas, o jogo em si, apresenta personagens hipersexualizadas, comparáveis a objetos, sendo relevantes apenas por seu *sex appeal*, por isso, não é espantoso o tratamento recebido pelas jogadoras, que não dispuseram de nenhum tipo de culpa, atraídas por promessas falsas de disputarem contra jogadores de mesmo nível de habilidade delas, durante anos *Vaevictis* foram lembradas como o pior time a disputar a liga continental, e não como jogadoras injustiçadas que realmente foram.



Figura 11. Personagem Sivir. (Disponível em: <https://www.leagueoflegends.com/pt-br/champions/sivir/>). Acesso em: 07/11/2022

Com a introdução de personagens menos sexualizadas e independentes, o tratamento das mulheres no cenário profissional também mudou, atualmente, os times brasileiros apresentam cinco jogadoras femininas nos times disputantes do

CBLOL Academy, a semiliga oficial brasileira de *League of Legends*, apesar da diferença entre os números de participantes masculinos e femininos ser grande, podemos reconhecer uma grande evolução na imagem das mulheres nos jogos, em sua maioria, são respeitadas por seus oponentes e dispõem de um grupo de apoiadores significativo. Este ano a empresa do LoL, *Riot Games*, anunciou o primeiro circuito nacional de LoL feminino: a Ignis Cup acontecerá entre 13 de outubro e 4 de novembro, contando com premiação total de R\$ 110 mil. O campeonato terá qualificatórias abertas com inscrições a partir de 20 de setembro.



Figura 4. Jime, a primeira jogadora profissional da rota "atirador". (Disponível em: <https://www.pichauarena.com.br/lol/minas-no-lol/>). Acesso em 08/11/2022

4 Materiais e métodos

Para iniciar a nossa metodologia, pensamos em fazer uma pesquisa de caráter explicativo, onde iríamos aprofundar a razão e o motivo da sexualização de personagens femininas na mídia. Após ponderamos sobre como poderíamos tornar essa pesquisa mais interativa com o público, resolvemos criar um noticiário, as integrantes assumiriam papéis de jornalistas e personagens de jogos como repórteres, o conceito do jornal é ser organizado pelas próprias personagens sexualizadas, como forma de protesto, ficando frente a frente com o público para levantar questionamentos sobre a presença e os danos causados pela hipersexualização. Inicialmente, as entrevistas seriam feitas com o público geral, entretanto, resolvemos focar em um grupo de pessoas envolvidos diretamente no desenvolvimento de jogos, visto que eles estavam mais conceituados com a exposição gráfica das personagens femininas nos games, por isso entrevistamos alguns alunos do curso de jogos da PUC-SP, que se voluntariaram para responder 4 perguntas chave sobre a sexualização das personagens femininas e seu futuro. Com as entrevistas realizadas e filmadas, organizamos as respostas de cada participante e suas divergências no ponto de vista em relação à exposição das personagens em um vídeo, além de exemplificar os personagens citados para um melhor entendimento do público geral sobre o assunto, ao final da transmissão, exibimos dados tanto quantitativos, usando estatísticas, gráficos e tabelas, quanto de forma qualitativa, para que possamos entender e mostrar as motivações, comportamentos, opiniões, sentimentos e percepções tanto do grupo que é afetado pela sexualização, quanto do grupo que produz a mídia que sexualiza o corpo feminino. Para uma pesquisa completa, coletaremos os dados de fontes e documentos confiáveis, como sites, revistas, jornais e livros.

Como resultado, obtivemos:

O que voce acha da sexualizacao das personagens femininas nos jogos?

Entrevistado 1: A concepção e criação delas é muito voltado, talvez, para o machismo estrutural, assim como o racismo, a sociedade, ela e, quando composta ou criada, todos esse valores sao embutidos nas crianças ou nas pessoas e elas vão crescendo com essa mentalidade de que, talvez, as mulheres, em si, são um objeto ou são uma posse deles mesmo.

Entrevistado 2: Como uma experiência pessoal, tivemos uma aula com a

professora Evelise e ela, contando uma experiência dela sobre produção de jogos e design de personagens, a questão, por exemplo, da armadura mínima, assim, que expõe quase o corpo inteiro e que num quesito físico de combate, não é muito prático.

Entrevistado 3: Eu sinto que muita dessas partes são feitas tanto para conseguir um público maior, para conseguir chamar bastante atenção. Personagens que são altamente sexual vão chamar atenção dos adolescentes de 14 ou 15 anos que olham e já ficam loucos da cabeça e vão querer correr para comprar uma skin ou comprar um personagem e vão postar nas redes sociais alguma coisa pra chamar bastante atenção e a empresa vai lucrar muito em cima disso; mas ela acaba fazendo algo que vai degradando um pouco a sociedade porque vai normalizando muito isso para, principalmente, esse público mais jovem, porque nesse público mais jovem, será colocado na cabeça deles que isso é algo normal, que é algo recorrente, que isso é algo bom e que você tem sempre que esperar algo disso toda vez que sair alguma coisa que disto e do que ele está esperando, ele vai dar algum *hate*, falar que a personagem feminina, no caso como da Aloy de Horizon Zero Dawn, que no trailer ela tinha uma pelagem, tipo alguns pelos no rosto, até porque ela vivia numa tribo que não tem uma *gillette* para sair se depilando, nas redes sociais, você conseguia ver, em massa, a galera falando "nossa mas é uma mulher que não se depila", ela é uma caçadora de dinossauros eletrônicos gigantes, não faz sentido ela se preocupar "nossa vou depilar o meu rostinho".

Como um futuro desenvolvedor de jogos, você pretende combater isso no futuro?

Entrevistado 4: Soluções seriam, cada vez mais, criar personagens poderosas que conseguissem, não servir de objeto, mas colocar uma representatividade, mostrar para empoderar as pessoas por ali.

Entrevistada 5: Sinceramente, eu não sei, porque primeiro para combater a gente tem que ter mais mulheres em posições altas, em posições de escolhas e decisões, porque se a gente só ficar abaixo, em design, artistas, não que seja ruim, mas não teremos uma voz para poder defender uma personagem feminina pra que ela tenha mais presença no jogo, pra que ela não seja tão sexualizada

Entrevistado 1: Eu acho que o ponto foco e o ponto principal é sempre abordar, quando você aborda ou quando você fala sobre o assunto ou toca no ponto dele, você já tem um ponto de partida, então eu acho que eu como um profissional, eu sempre vou abordar e sempre ficar com esse olhar crítico a respeito de como é feito, como é construído para tentar desconstruir essa forma que a sociedade impôs na gente que é a forma correta, então esse senso comum, talvez ele tenha que ser

deixado de lado, por mais que seja difícil, mas eu vejo que seja como um processo de iniciar então o fato da gente sempre tocar no assunto ou sempre querer fazer melhor já é um ponto pra gente tentar tirar esse enraizamento.

Como voce reimaginaria o design da Kai'sa do League of Legends de uma maneira que ela não ficasse tão sexualizada, levando em consideração a história dela e suas habilidades?

Entrevistado 3: Eu sinto que o design da Kai'sa, pelo menos pela visão inicial que os desenvolvedores publicaram sobre ela, ela tinha uma aparência muito mais próxima mesmo de um monstro do Vazio, e eu acho que essa ideia foi meio perdida no meio do caminho, ela é uma garota que caiu dentro de um local que é rodeado de animais estranhos, bichos meio de terror mesmo e eu acho que aquela pelagem dela que é meio que uma roupa de latex, parece, grudada nela não faz sentido algum, talvez algo meio viscoso, dar uma essência mais de terror pra personagem eu acho que vai ser muito importante, não deixar ela com um decote, não botar uma roupa até o pescoço ali que seja tipo um viscoso, algo meio terror com aquele roxo característico da personagem, eu acho que isso já daria uma boa melhoria principalmente no visual dela, pra ela perder essa identidade humana e ficar um negócio mais meio termo, entre um animal do Vazio e uma pessoa do mundo real

Vou dar um exemplo agora de uma personagem que é a Nidalee do League of Legends, como você faria um redesign dela pra ela não ficar tão sexualizada?

Entrevistado 1: Referente ao personagem dela, então, eu acho que necessariamente na concepção da roupa dela tem outras formas de ressaltar a característica feminina, não necessariamente precisaria ser através da bunda ou do peito dela; então essa personagem em si, ela tem essas características muito fortes, e se eu fosse redesenhar ela, eu colocaria alguma outra roupa ou alguma outra característica feminina dela sem ser necessariamente ser essas que eu citei, então eu acredito que mais voltada com a lore e a narrativa dela, estruturaria ela melhor.

Por último, você consegue pensar em um exemplo de personagem femininas que é um bom exemplo de personagem que não é sexualizada?

Entrevistado 2: A primeira que vem na minha cabeça que é meu modelo favorito e a protagonista de Celeste, a Madeline

Entrevistado 6: No Overwatch, geralmente personagens que não são sexualizadas são as tanques, a gente tem a Zarya e tem também, agora a Junker Queen, o que na verdade, também causa um contraponto, elas não são sexualizadas, no sentido de usar pouca roupa e tudo, mas ao mesmo tempo, elas são tratadas como lésbicas, então tem esse contraponto, ou voce é extremamente sexualizada, com

pouca roupa, ou você acaba sendo aquela lésbica só porque voce tem um porte físico mais musculoso.

Entrevistado 3: Acho que seguindo a mesma tematica que eu falei até agora que é do LoL, um exemplo recente que eu achei que foi um lancamento melhor foi o da Renata Glasc, eu gosto bastante do design dela, eu acho que msotra muito de uma característica que ela e uma "donazinha" do lugar, assim ela tem todo um poder politico em volta da cidade Piltover, e eu acho que e muito representado por ela, ela sempre anda com um terno, e ela sempre mostra muito poder o jeito que ela se expressa no jogo, ela não anda rebolando, ela anda meio "formalzona", com uma aparência mais centrada, parece ser uma personagem que faz sentido pra temática dela, ela não ser algo hipersexualizado, óbvio, ainda tem seus problemas, mas em comparação com outros casos, eu acho que e um grande avanço pra indústria dos jogos, por exemplo.

Entrevistado 7: Recentemente teve o lancamento do Horizon Zero Dawn que tentou trazer menos objetificação para a mulher, e uma feição mais real, tanto que ela tem os pelos da cara mais fortes e assim, ela é mais parruda porque ela luta contra robos dinossauros.

Entrevistado 1: A Zoe do LoL, ela é uma personagem feminina, ela tem uma certa idade, mas eles não voltaram, necessariamente nessas características dela e ela tem uma animação uma concepção visual bem legal.

Entrevistada 5: Tem um jogo brasileiro, não lembro o nome, mas é de uma violinista, e ela tem uma roupa bonitinha, ela 'tá de boa, ela é um personagem neutro, de carater de habilidade.

5 Resultados e discussão

Os estudos analisados proporcionaram resultados significativos para discussões relativas ao nosso tema, quando consideramos as causas e efeitos, podemos citar, fundamentalmente, a misógina enraizada na cultura e a imposição dos papéis sociais de cada gênero, ascendentes aos estereótipos danosos observados na mídia. A falta de inclusão das mulheres no processo de desenvolvimento de jogos e filmes sucede a irregularidade em suas representações, o olhar e experiências de uma mulher são essenciais na criação de uma personagem ideal, com maior profundidade em sua personalidade, forças e interações, superando seu papel como um mero objeto sexual, além de compor um visual adequado para a situação em que a personagem se encontra, sem a interferência de fetiches e desejos sexuais projetado em suas roupas. A exposição contínua de mulheres estampadas em cenários eróticos nas mídias audiovisuais é nociva a jovens meninas, que desenvolvem a ideia de que devem se comportar e se vestir para satisfazer interesses masculinos libidinosos, aspirando o “corpo ideal”, visto nos filmes e jogos, essa busca por padrões instiga o desdobramento de distúrbios de imagem, os corpos extremamente magros e, em certas partes, salientes, são inconsistentes com a realidade, por isso, a procura pela imagem “perfeita” é uma jornada incessante, redundante e despida de propósito. Jovens meninos também são afetados pela sexualização de personagens, a conceituação de que mulheres se parecem, ou deveriam parecer, como as vistas na mídia cria uma expectativa precedente de decepções ao experienciar o vislumbre de um corpo real de uma mulher.

Uma concepção equivocada continuamente relacionada ao tópico da sexualização é que personagens femininas nunca deveriam ser *sexy* e que sua sensualidade está sempre vinculada a uma conotação negativa, mas a crítica ao design erótico de mulheres é levantada quando o contexto em que ela está inserida não requer nenhum tipo de sexualização, ambos os gêneros preferem jogar com personagens considerados “atraentes”, mas as mulheres frequentemente são apresentadas a visuais conflitantes e até, cômicos, quando comparadas a sua contraparte masculina. Para alguns personagens, o *sex appeal* é necessário para melhor compreensão de sua história e motivações, sendo ele, uma parte essencial de seu fundamento, nesse caso, a sensualidade é aceita e, até, esperada, entretanto, idealmente, a personagem ainda deve apresentar traços independentes, sem carecer

de uma figura masculina para atribuir seu valor. Muitas protagonistas apresentam um falso ideal do que seria uma mulher forte e autossuficiente, condenando a imagem de mulheres que abraçam sua feminilidade, e acabam se tornando apenas uma versão feminina de um personagem típico masculino, visto como “bruto” e “violento”, mas a aceitação de aspectos tipicamente associados ao gênero feminino como pontos poderosos também é benéfico ao combate dos estereótipos nos jogos, concretizando a ideia de que mulheres podem ser fortes mesmo quando compreendem sua feminilidade.

Os resultados obtidos durante nossa pesquisa podem ser utilizados como um guia de cuidados na elaboração de uma personagem feminina, levando em consideração seu objetivo e cenário inserida, é necessário evitar estereótipos maliciosos, analisar se a personagem não se encaixa em nenhum dos tropos discutidos durante as pesquisas, se sua sensualidade é justificada ou se ela não tem sua personalidade inteira voltada para cumprir um papel na história do protagonista masculino. Apesar disso, quando o objetivo é a criação de uma personagem específica que representará seu autor em sua jornada fantasiosa, sem a finalidade de exposição a grandes públicos, é possível desconsiderar algumas orientações descritas nesta pesquisa.

Como descrito anteriormente, a imagem sexualizada das mulheres na mídia está diretamente ligada à misoginia e imposição do papel social de gênero, com isso em mente, elaboramos a teoria de que, apesar de estarmos conscientes sobre o motivo do surgimento desse fenômeno, sua persistência nos dias atuais é explicada pela acomodação e objeção a mudança de ideologias que algumas pessoas na indústria insistem em adotar, tanto pelo fator monetário de que a sexualização é altamente comercializada e lucrativa, quando pelo simples fato de não acreditarem que mulheres podem protagonizar histórias fortes com o mesmo vigor que personagens masculinos fazem.

Para futuras pesquisas sugerimos uma inclusão do ponto de vista masculino, visto que são os precursores da representação das mulheres de maneira sexualizada, eles também cumprem um papel importante no combate a essa exposição. É considerável também, consultar jovens que foram expostos à mídia onde mulheres são constantemente erotizadas e o desdobramento desse tipo de comportamento em suas vidas, tais como expectativas e preferências.

6 Conclusões

A sexualização das personagens femininas na mídia é algo cultural que vem do patriarcado e da dominação masculina, os produtores de jogos (que normalmente são homens) criam personagens femininas para agradar os homens e não as mulheres, apesar das mulheres fazerem parte de quase metade da porcentagem dos consumidores de jogos, tanto que muitas tem isso até como trabalho (streamers etc). Então são homens fazendo personagens femininas para outros homens, para agradar o gênero masculino, com a representação feminina da forma que os homens enxergam e desejam as mulheres: objetos sexuais sem personalidade. Apesar da maior parte da indústria ainda ser assim, muito já foi mudado e melhorado graças ao movimento feminista e suas lutas, podem ser poucos comparados aos que sexualizam as mulheres, mas existem jogos que representam sim mulheres de forma realista, assim como, aqueles que reformularam sua forma de representar também. Para contribuir nessa luta o ponto principal seria ter mais mulheres nas produções desses meios para que elas mesmas pudessem representar como uma mulher é, pensa e age, e não um homem com sua visão machista e deturpada do que é ser mulher. Dar mais voz às mulheres, suas opiniões quanto aos jogos também são importantes.

7 Referências bibliográficas

AMORIM, Fernando Mello de. **A indumentária nos jogos digitais: Incoerências nas representações femininas**. SBC – Proceedings of SBGames, 2016. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/156110.pdf>>. Acesso em 11 de junho de 2022.

ARANTES, Mateus e Queiroz, Renato. **Gamers mulheres relatam assédio**. Agência de notícias CEUB, 2021. Disponível em: <<https://agenciadenoticias.uniceub.br/sem-categoria/gamers-mulheres-relatam-assedio>>. Acesso em: 13 de novembro de 2022.

ARAÚJO, Guilherme Pedrosa Carvalho de. **Análise crítica do design das personagens de Overwatch**. SBGames. 2017. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2017/28939arw2923/ARTES_E_DESIGN/FULL_PAPERS/173540_2_versao_preliminar.pdf>. Acesso em: 30 de maio de 2022.

ARAÚJO, Guilherme Pedrosa Carvalho de. **FIGHT like a girl: O protagonismo feminino nos jogos digitais**. Revista Sistemas e Mídias Digitais (RSMD), 2016. Disponível em: <<https://revistasmd.virtual.ufc.br/arquivos/volume-3/numero-1/rsmd-v3-n1-1.pdf>>. Acesso em 07 de novembro de 2022.

BAYDE, Levi et al. **Da Inglaterra à Runeterra: representatividade feminina nos jogos como um reflexo da sociedade, com foco em League of Legends**. SBC – Proceedings of SBGames, 2019. Disponível em: <<https://www.sbgames.org/sbgames2019/files/papers/CulturaFull/198466.pdf>>. Acesso em: 30 de maio de 2022.

BARBOZA, Samara. **MINAS NO LOL: Conheça Jime, A Primeira ADC Do Cenário E Relembre Pro Players**. Pichau Arena, 2022. Disponível em: <<https://www.pichauarena.com.br/lol/minas-no-lol/>>. Acesso em 13 de julho de 2022.

BBC. ESTUDO diz que sexo na mídia estimula violência contra mulher. BBC, 2010. Disponível em:

<https://www.bbc.com/portuguese/noticias/2010/02/100226_estudo_sexualidade_adolescentes_vdm>. Acesso em: 30 de maio de 2022.

CAETANO, Mayara A. **Joguem como mulheres ou como garotas!** SBC – Proceedings of SBGames, 2016. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157310.pdf>>. Acesso em: 12 de junho de 2022.

CAMPBELL, Colin. **VIOLÊNCIA contra as mulheres nos jogos**. DIALECT, 2021. Disponível em: <<https://www.dialectinc.com/violence-against-women-in-gaming/#%3A~%3Atext%3DIn%20games%2C%20violence%20against%20women%2Cthe%20early%20days%20of%20gaming>>. Acesso em 12 de junho de 2022.

MIRANDA, Risla. **Assédio nos games | #MyGameMyName**. Arte Aberta, 2018. Disponível em: <<https://arteaberta.com/assedio-nos-games/>>. Acesso em: 14 de novembro de 2022.

NASCIMENTO, Ilza. **Estereótipos nos games: uma pesquisa sobre gênero e videogames**. MINDMINERS, 2021. Disponível em: <<https://mindminers.com/blog/videogame-estereotipos-games/#%3A~%3Atext%3DEsses%20resultados%20mostram%20que%20infelizmente%2Ccorpo%20delas%20est%3A1%20em%20evid%C3%Aancia>>. Acesso em 12 de junho de 2022.

Portal ESPM. A sexualização das personagens femininas no mundo dos games. Portal ESPM Jornalismo, 2019. Disponível em: <<https://jornalismorio.espm.br/portal/a-sexualizacao-das-personagens-femininas-no-mundo-dos-games/>>. Acesso em 12 de junho de 2022.

ROX, Maximilian. **League of Legends chega a 180 milhões de jogadores mensais**. Mais eSports, 40 Pontifícia Universidade Católica de São Paulo 2021. Disponível em: <<https://maisesports.com.br/league-of-legends-180-milhoes-jogadores-mensais/>>. Acesso em: 12 de junho de 2022.

SALÁFIA, Juliana Santos; FERREIRA, Nívia Barboza; NESTERIUK, Sergio. **Os estereótipos em jogos de luta: da indumentária à hipersexualização de personagens femininas**. SBC – Proceedings of SBGames, 2018. Disponível em: <<https://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/ArtesDesignFull/187665.pdf>>. Acesso em: 30 de maio de 2022.

VIEIRA, Pedro. **Sexualização pode incentivar o assédio?** NERDTRIP, 2019. Disponível em: <<https://www.nerdtrip.com.br/games/06/games-sexualizacao-de-personagens-de-video-games-femininos-incentivar-assedio-sexual/>>. Acesso em 14 de novembro de 2022.

VIEIRA, Priscila Parenzi, MOTA, Rosilane Ribeiro. **A Representação Feminina em Horizon Zero Dawn**. SBC – Proceedings of SBGames, 2018. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/CulturaFull/188058.pdf>>. Acesso em: 12 de junho de 2022.