
Curso de Ciência da Computação
Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul

SEXUALIZAÇÃO FEMININA NA INDÚSTRIA DOS JOGOS

Lincoln Martins Amorim

Dr. Diogo Fernando Trevisan (Orientador)

Dourados - MS
2023

Sexualização Feminina na Indústria dos Jogos

Lincoln Martins Amorim

Este exemplar corresponde à redação final da monografia da disciplina Projeto Final de Curso, defendida por Lincoln Martins Amorim, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Bacharel em Ciência da Computação.

Dourados, de de 2023.

Prof. Dr. Diogo Fernando Trevisan (Orientador)

A544s Amorim, Lincoln Martins

Sexualização Feminina na Indústria dos Jogos / Lincoln Martins Amorim –
Dourados, MS: UEMS, 2023.

94 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Ciência da Computação -
Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (UEMS), 2023.

Orientador: Prof.º Dr.º Diogo Fernando Trevisan

1. Jogos eletrônicos 2. Sexualização feminina 3. Design de personagens -
NieR: Automata I. Trevisan, Diogo Fernando. II. Título.

CDD 23 ed. 794.8

SEXUALIZAÇÃO FEMININA NA INDÚSTRIA DOS JOGOS

Lincoln Martins Amorim

Outubro de 2023

Este exemplar corresponde à redação final da monografia da disciplina Projeto Final de Curso, devidamente corrigida e defendida por Lincoln Martins Amorim e aprovada pela Banca Examinadora, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Bacharel em Ciência da Computação.

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Diogo Fernando Trevisan (Orientador)
Área de Computação – UEMS

Profª. Dra. Raquel Marcia Müller
Área de Computação – UEMS

Profª. Dra. Mercedes Rocío Gonzales Márquez
Área de Computação – UEMS

Agradeço ao meu amigo Lucas Spenthof, pela discussão inicial que culminou neste trabalho. À minha namorada Isabelli Sturza, por passar por toda a dor de cabeça da escrita deste texto comigo. Ao meu orientador Diogo Trevisan, por aceitar e apoiar a minha ideia. A todos meus colegas de curso, por me auxiliarem a chegar neste ponto. À minha mãe, por nunca me deixar desistir.

Resumo: Diante da evolução da indústria dos jogos e de seu atual patamar de arte, a sexualização, uma problemática que atingiu outras áreas como o cinema, torna-se de extrema importância a ser discutida. Este trabalho aborda as causas, as consequências e a forma de se lidar com tal questão, buscando promover essa discussão para melhorar a situação geral da indústria. No decorrer do texto, são abordadas questões científicas e filosóficas, além de uma pesquisa de opinião do público e uma análise da produção de design de personagens, para explorar o tema de ângulos diversos. Ao final, é feito um estudo de caso sobre o jogo NieR: Automata, na intenção de verificar quais méritos e deméritos o design das personagens principais trouxeram.

Palavras-chave: Sexualização, Jogos Eletrônicos, Design de Personagem.

Abstract: In view of the evolution of the games industry and its current status as an art form, sexualization, a problem that has affected other industries such as cinema, has become extremely important to discuss. This work addresses the causes, consequences and ways of dealing with this issue, seeking to promote this discussion in order to improve the general situation of the industry. Throughout the text, scientific and philosophical issues are addressed, as well as a survey of audience opinion and an analysis of character design production, in order to explore the issue from different angles. By the end, a case study is made of the game NieR: Automata, in order to see what merits and demerits the design of the main characters has brought.

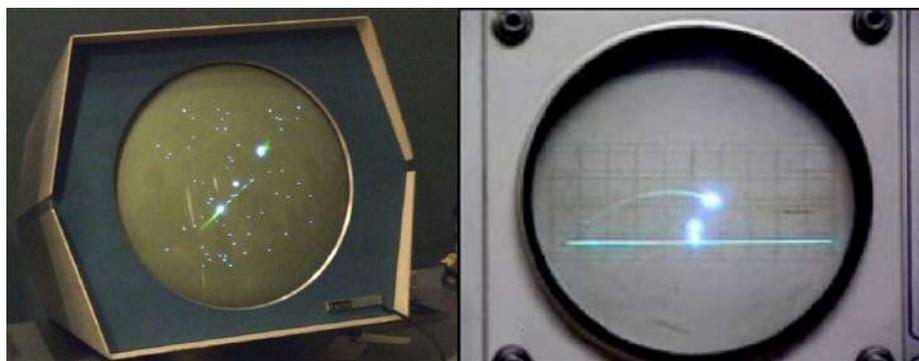
Sumário

1 INTRODUÇÃO.....	11
1.1 Objetivos.....	13
1.2 Motivação.....	14
1.3 Metodologia.....	14
1.4 Organização dos Capítulos.....	15
2 SEXUALIZAÇÃO NO ENTRETENIMENTO.....	17
2.1 Causas da Sexualização.....	18
3 SEXUALIZAÇÃO NA INDÚSTRIA DOS JOGOS.....	25
3.1 Games na pornografia.....	32
4 PESQUISA DE CAMPO.....	43
4.1 Perguntas.....	43
4.2 Respostas.....	53
5 DESIGN DE PERSONAGENS EM NIER:AUTOMATA.....	61
5.1 Implementação.....	72
6 CONCLUSÃO.....	77
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	79
Apêndice 1 - Formulário de Pesquisa e Termo de Consentimento.....	83

1 INTRODUÇÃO

Segundo Rabin (*et al.*, 2012), a criação dos videogames pode ser atribuída a duas pessoas, William Higinbotham por Tennis for Two (1958) e Steve Russell por Spacewar! (1961) (Figura 1.1). William foi o chefe da Divisão de Instrumentação do Brookhaven National Laboratory – departamento de energia dos EUA –, que tentava na época apresentar uma imagem amigável da instituição como forma de marketing. A ideia de Higinbotham foi fazer um display interativo, que culminou na criação de Tennis for Two, em apenas três semanas – o jogo tratava-se de uma simples simulação de tênis entre dois jogadores. Já Steve, era um estudante do Massachusetts Institute of Technology (MIT), e em seis meses criou o Spacewar!, que era muito mais complexo. Diferente dos comandos de subir e descer de Tennis for Two, o jogo de Russell permitia rotacionar uma nave em ambos sentidos, impulsioná-la e atirar para destruir asteroides. Esse jogo foi expandido em 1962 adicionando novas funcionalidades e permitindo estratégias diferentes. Entretanto, ambos os jogos não conseguiram atingir o grande público.

Figura 1.1: Spacewar! e Tennis for Two



Fontes: <https://bojoga.com.br/artigos/dossie-retro/spacewar-e-seu-livre-legado/> e <https://gamehall.com.br/tennis-for-two-o-primeiro-game-da-historia-completa-55-anos/>. Acesso em: 03 de mai. de 2023.

Na obra, Rabin (*et al.*, 2012) afirmam que os jogos digitais só passaram a ser acessíveis para as massas por volta de 1970, por meio de Magnavox Odyssey de Ralph Baer e da Atari, de Nolan Bushnell. Ralph, na época, era gerente de divisão na Sanders Associates, um fornecedor de defesa militar, mas já havia trabalhado com design de TV e após alguns jogos menores, financiados pela Sanders, a

empresa assinou um contrato com a empresa de televisão americana Magnavox, lançando o Magnavox Odyssey (Figura 1.2) em 1972 que, por seu alto preço, passou despercebido por grande parte do público. Já Nolan, que era estudante de engenharia na University of Utah, a história seria diferente. Após conseguir criar sete jogos com seus amigos da universidade e somado à sua experiência com vendas, conseguiu se tornar sócio da Nutting Associates – uma empresa já presente no ramo de entretenimento com o jogo Computer Quiz – e financiar um novo jogo chamado Computer Space, inspirado grandemente por Spacewar. No entanto, este também não obteve muito sucesso, por ser complexo e intimidador demais para o público novo. Para conseguir um trabalho de marketing melhor, Bushnell sai da empresa para fundar a sua própria, que se tornaria a Atari, que por muito tempo foi referência aos videogames.

Figura 1.2: Magnavox Odyssey



Fonte: <https://talentec.es/first-generation-of-video-game-consoles-i-magnavox-odyssey/>. Acesso em 03 de mai. de 2023.

Por conta dos avanços tecnológicos, os jogos digitais se popularizaram e deixaram de ser apenas lazer, tornando-se uma forma de arte, segundo o National Endowment for the Arts (NEA), em 2011 (RABIN *et al.* 2012), e aprendizado, segundo Almeida (2021). Numa matéria da PwC (2022) – uma das quatro maiores multinacionais de consultoria e auditoria – desde 2021 a indústria de jogos é a área do entretenimento mais lucrativa do mundo: Videogames movimentaram 215.6 bilhões de dólares em 2021 e a expectativa é que isso aumente para 323.5 bilhões em 2026.

Com todos esses status relacionados aos games, vieram discussões mais profundas sobre o tema. No ramo do entretenimento, traçando um paralelo com a indústria cinematográfica, é possível se utilizar do trabalho de Mulvey (1975) para tratar sobre sexualização, sendo um problema latente de todas as mídias de entretenimento, devido à consequência do machismo estrutural da sociedade. Nesse sentido, Mulvey (1975, n.p., tradução nossa) coloca:

Em um mundo ordenado pelo desequilíbrio sexual, o prazer em olhar foi dividido entre ativo/masculino e passivo/feminino. O determinado olhar masculino [*male gaze*] projeta sua fantasia sobre a figura feminina, que é estilizada de acordo.¹

De forma coerente, é possível traçar um paralelo também entre sexualização e pornografia. Pornografia se trata do mais puro resultado da sociedade onde a sexualização é algo intrínscico. Segundo Layden (s.d.), exposição à pornografia é prejudicial para mulheres e crianças não envolvidas diretamente no consumo tanto quanto para os próprios consumidores, por meio de exploração sexual, dificuldade em sustentar relacionamentos, deterioração de desempenho sexual, perda de autocontrole e diversos outros problemas que se derivam destes. Em seu trabalho, Layden sugere que a cultura da pornografia deve ser combatida de todas as formas possíveis.

Este trabalho busca analisar os efeitos e causas da sexualização no mercado dos jogos digitais, trazendo uma visão do ponto de vista de um desenvolvedor de jogos e utilizando de dados científicos coletados através de uma pesquisa com o público, buscando assim responder a pergunta: **“Quais as causas e consequências da sexualização na indústria dos jogos e que caminho essa indústria deve tomar quanto à essa problemática?”**

1.1 Objetivos

O objetivo geral deste projeto é trazer a discussão sobre a razão e as influências do uso do “apelo sexual” no design de games e propor diretrizes de design de personagens femininas para jogos com base no público-alvo mais amplo.

¹ In a world ordered by sexual imbalance, pleasure in looking has been split between active/male and passive/female. The determining male gaze projects its fantasy onto the female figure, which is styled accordingly.

Para isso, devem ser atingidos alguns objetivos específicos: realizar pesquisas bibliográficas relacionadas a game design, vendas de videogames e os efeitos e causas da sexualização; fazer uma pesquisa de campo em forma de questionário online para coletar opiniões sobre a indústria; analisar, como objeto para estudo de caso, o jogo NieR: Automata. Propor, por meio dos resultados, um novo padrão para o design de personagens em jogos.

1.2 Motivação

Um testemunho pessoal: desde que posso me lembrar, o videogame faz parte da minha vida. Sempre me vi interessado por jogos, e eles continuamente se fizeram presentes em diversos momentos do meu desenvolvimento. Com o tempo, naturalmente passei a me interessar também pelo processo de criação deles, o que finalmente me levou a escolher o curso de Ciência da Computação.

Por meio das minhas experiências pessoais e adquiridas na graduação, pude desenvolver um olhar crítico sobre a indústria dos games, me permitindo entender as problemáticas atreladas ao problema da sexualização. Sendo assim, gostaria de transmitir essa discussão utilizando deste artigo, na esperança de poder atentar mais pessoas sobre esse tema que afeta tanto a sociedade.

Essa discussão existe dentre todas as mídias de entretenimento, pois são criadas dentro da sociedade que habitamos. Porém, por ser uma indústria “recente”, iniciada verdadeiramente em 1972 (RABIN *et al.*, 2012), ainda não atingiu o ponto atual de suas semelhantes, como o cinema, que iniciou uma revolução em 1975, com Mulvey, que será muito abordada neste trabalho.

1.3 Metodologia

Este trabalho trata-se de um estudo de caso quali-quantitativo e descritivo sobre a sexualização na indústria dos jogos, que utiliza de pesquisas bibliográficas e de campo em forma de questionário (Apêndice 1) para atingir os objetivos citados, permitindo assim aprofundar o conhecimento e oferecer subsídios para novas investigações sobre a mesma temática. O questionário tem uma amostra

probabilística, tentando obter a maior quantidade de respostas possíveis para representar as opiniões do público geral.

1.4 Organização dos Capítulos

O Capítulo 2 tratará sobre a sexualização no entretenimento que em seguida será mais detalhada na área dos jogos no Capítulo 3. O Capítulo 4 trará as especificações e resultados da pesquisa de campo realizada e o Capítulo 5 trará uma explicação sobre a criação de designs de personagens em jogos juntamente com um estudo de caso sobre o jogo NieR:Automata. O Capítulo 6 é a conclusão e finalização do texto.

2 SEXUALIZAÇÃO NO ENTRETENIMENTO

A mídia está presente o tempo todo na vida moderna, em rádios, televisões, computadores, celulares, o ser humano está sempre exposto à informação. O acesso às telas vêm crescendo ainda mais com o avanço tecnológico, o que traz consequências. Estudos como os de Santos (*et al.*, 2017), Barnabé (*et al.*, 2022) e Barros (2019) apontam a ligação com parassonias, sedentarismo, obesidade e questões psicológicas, como autopercepção corporal.

Parassonias são comportamentos que afetam a qualidade do sono caracterizados por manifestações motoras, autonômicas e psíquicas. O estudo de Santos (*et al.*, 2017) aponta que a alta exposição às telas pela sociedade atual possui relação com o crescimento de casos deste tipo de distúrbio. Exemplos disso são: ranger de dentes durante a noite, caminhar ou falar durante o sono, ter pesadelos frequentes e acordar com sensação de medo. Outros problemas relacionados ao alto consumo de telas e que estão em discussão frequente na sociedade são o sedentarismo e a obesidade que, com o avanço tecnológico, vêm aumentando ainda mais. No estudo de Barnabé (*et al.*, 2022), é apresentado que essa associação vale ser estudada e discutida ainda mais.

Além de questões que podem ser analisadas fisicamente, a exposição às telas, e por consequência, à mídia, também gera problemas psicológicos. Em Barros (2019), é levantado o ponto de como a autopercepção do ser humano também é afetada nesse sentido. O padrão de beleza é uma das construções coletivas da sociedade gerada pela mídia que causa mudanças nesse aspecto, com pessoas, principalmente mulheres, buscando atingir um padrão corporal praticamente inalcançável, devido aos efeitos dessa influência. Padrão de beleza, este, que é reforçado por meio da sociedade patriarcal estabelecida atualmente.

Segundo Saffioti (2011), todos os efeitos citados anteriormente podem ser vistos como violência, pois, em seu trabalho, essa é definida pela ruptura de qualquer forma de integridade da vítima, seja física, psíquica, sexual ou moral. A autora apresenta dados de campo em que 19% das mulheres declararam, espontaneamente, terem sofrido algum tipo de violência vinda de homens, com 16% sendo física, 2% sendo psicológica e 1% sendo assédio sexual. Porém, esses números aumentam quando investigados, com 43% delas admitindo terem sofrido de violência sexista, onde um terço se enquadra como física, 27% como psíquica e

11% como assédio sexual, além disso, as 57% restantes afirmaram que possivelmente também sofreram algum tipo de violência, mas que não às reconheciam.

2.1 Causas da Sexualização

Saffioti (2011) define o patriarcado por meio de Pateman (1993, p.16-17):

A dominação dos homens sobre as mulheres e o direito masculino de acesso sexual regular a elas estão em questão na formulação do pacto original. O contrato social é uma história de liberdade; o contrato sexual é uma história de sujeição. O contrato original cria ambas, a liberdade e a dominação. A liberdade do homem e a sujeição da mulher derivam do contrato original e o sendo da liberdade civil não pode ser compreendido sem a metade perdida da história, que revela como o direito patriarcal dos homens sobre as mulheres é criado pelo contrato. A liberdade civil não é universal – é um atributo masculino e depende do direito patriarcal. Os filhos subvertem o regime paterno não apenas para conquistar sua liberdade, mas também para assegurar as mulheres para si próprios. Seu sucesso nesse empreendimento é narrado na história do contrato sexual. O pacto original é tanto um contrato sexual quanto social: é social no sentido de patriarcal – isto é, o contrato cria o direito político dos homens sobre as mulheres –, e também sexual no sentido do estabelecimento de um acesso sistemático dos homens ao corpo das mulheres. O contrato original cria o que chamarei, seguindo Adrienne Rich, de 'lei do direito sexual masculino'. O contrato está longe de se contrapor ao patriarcado: ele é o meio pelo qual se constitui o patriarcado moderno.

Em Butler (2003), de forma semelhante, é dito que os sistemas jurídicos de poder produzem os sujeitos que passam a representar, sendo assim, a própria sociedade molda os indivíduos que ela diz representar. A autora menciona como a maioria das culturas conhecidas são patriarcais, desde os tempos antigos, e este fato por vezes é usado como justificativa para a inevitabilidade do patriarcado. Porém, considerando essas ideias, é possível concluir que a própria sociedade permuta consigo mesma, proliferando essas ideias e colaborando com a permanência dos sistemas patriarcais. Saffioti (2011), também reconhece um dos elementos principais do patriarcado: o controle da sexualidade feminina, a fim de assegurar a fidelidade da esposa pelo marido.

Butler (2003) cita que, nessas culturas, a mulher segue sendo vista como um objeto, desde a base das formações sociais: a família. Mulheres são a moeda de troca entre famílias, o dote que um clã patrilinear oferece a outro, por meio do casamento. Servindo assim ao objetivo funcional, simbólico e ritualístico de

consolidar os laços, não possuindo identidade própria, apenas a função de ligar dois grupos masculinos distintos. Uma prova desse sistema é a mudança de sobrenome, onde a mulher objetivamente perde o nome de sua família original e passa a carregar o de sua nova família. Saffioti (2011) ressalta como o “dote” é levado às sociedades atuais, exemplificando com um costume indiano: o homem matar sua esposa para, em seguida, casar-se com outra e, assim, receber um outro dote.

Butler (2003) segue com a ideia lacaniana, onde é dito que a diferença sexual denota a própria inteligibilidade, “Ser” o Falo e “Ter” o Falo são posições sexuais divergentes e impossíveis na própria linguagem. “Ser” é o papel feminino de ser, representar e refletir o objeto de desejo masculino, simbolizando o poder do Falo. “Ter” o Falo, é o papel masculino, o de possuir o poder que será confirmado pelo Outro. Este conceito também é abordado nos trabalhos de Saffioti (2011) e Mulvey (1975).

Segundo Mulvey (1975), a indústria cinematográfica é exemplo da sociedade falocentrista que controla a mídia, que torna a mulher um objeto que deve ser ordenado e dado sentido no mundo pelo homem. Utilizando de conceitos da psicanálise de Freud, a autora define a função da mulher no inconsciente patriarcado como duas: simbolizar a ameaça da castração e criar seus filhos para cooperar com essa simbologia. O complexo de castração demonstra o medo deste ato, de forma literal e metafórica. Segundo Freud (1996), o complexo de castração é uma convicção teórica na qual, durante a infância, o indivíduo acredita que a mulher também possuiria de um pênis, porém este havia sido removido. O indivíduo masculino cria então um medo dessa remoção e, de forma paralela, o indivíduo feminino cria inveja, pois o homem ainda o possui.

Mulvey (1975, n. p., tradução nossa) também afirma:

Durante sua história, o cinema parece ter desenvolvido uma ilusão particular da realidade na qual esta contradição entre libido e ego encontrou um mundo de fantasia maravilhosamente complementar. Na *realidade*, o mundo de fantasia da tela está sujeito à lei que o produz. Instintos sexuais e processos de identificação têm um significado dentro da ordem simbólica que articula o desejo. O desejo, nascido com a linguagem, permite a possibilidade de transcender o instinto e o imaginário, mas seu ponto de referência retorna continuamente ao momento traumático de seu nascimento: o complexo de castração. Assim que o olhar, agradável na forma, pode ser ameaçador no conteúdo, e é a mulher como representação/imagem que cristaliza este paradoxo.²

² During its history, the cinema seems to have evolved a particular illusion of reality in which this contradiction between libido and ego has found a beautifully complementary fantasy world. In reality

Neste recorte, fica clara a visão da autora sobre a indústria da qual é especialista, mostrando como esta se esconde atrás da parede da fantasia para justificar o injustificável. A partir do momento em que esta fantasia é criada por alguém da realidade e para pessoas reais consumi-la, as regras da realidade também devem ser aplicadas à ela. Toda forma de arte está sujeita às características do criador dela, seja de forma positiva ou negativa. Mulvey mostra como essa forma de representação pode ser prejudicial, tanto para quem a vê, quanto para o próprio sexo feminino como um todo. O homem deseja a mulher, porém ela simboliza para ele o medo inconsciente da castração, sendo assim, um paradoxo.

Ainda sobre a sexualização, pode-se considerar a extrema demonstração dela, a pornografia, que traz claros problemas para todos os envolvidos. No texto de Layden (s.d.) são abordadas influências dessa indústria na sociedade. Essa forma de mídia possui todas as características que auxiliam em um bom aprendizado: imagens, estímulos, reforço, exemplos e recompensas, ou seja, pornografia possui todo o necessário para causar grande influência a longo prazo. Através de estudos, a autora demonstra que alguém consumindo conteúdo contendo qualquer forma de violência, sendo física, sexual ou verbal, está sendo acostumado com a ideia desses atos e sendo ensinado que pode reproduzi-los, associando casos de violência sexual à pornografia. O trabalho também ressalta que não apenas atos criminosos são problemáticos nessa mídia, mas suas mensagens sobre relacionamentos, sexualidade e a figura feminina também estão inclusas nestes problemas.

Associando as ideias de Layden (s.d.) e Mulvey (1975) ficam claros os efeitos da exposição exagerada e normalizada de conteúdo de cunho sexual, porém, ainda é necessário ressaltar as causas dessa normalização. Em ambos trabalhos se reforça o quanto as visões sexuais foram criadas pelo sexo masculino, responsável pelo controle majoritário, não apenas da mídia, mas da sociedade como um todo. A questão restante é: “por quê utilizar de algo tão prejudicial?”. A possível resposta também é levantada por Mulvey (1975) por meio da escopofilia, também conhecida

the fantasy world of the screen is subject to the law which produces it. Sexual instincts and identification processes have a meaning within the symbolic order which articulates desire. Desire, born with language, allows the possibility of transcending the instinctual and the imaginary, but its point of reference continually returns to the traumatic moment of its birth: the castration complex. Hence the look, pleasurable in form, can be threatening in content, and it is woman as representation/image that crystallizes this paradox.

como voyeurismo, caracterizado pelo prazer em observar atos sexuais e também abordada por Freud (1996) como uma forma natural de excitação sexual, porém, caso suplante o alvo sexual normal, se torna uma perversão. Vale também apontar onde Freud traça a linha entre o fetiche e a pulsão sexual patológica:

O caso só se torna patológico quando o anseio pelo fetiche se fixa, indo além da condição mencionada, e se coloca no lugar do alvo sexual normal, e ainda, quando o fetiche se desprende de determinada pessoa e se torna o único objeto sexual. São essas as condições gerais para que meras variações da pulsão sexual se transformem em aberrações patológicas. (FREUD, 1996, p. 146)

Segundo Mulvey (1975), existem duas formas dessa parafilia, e ambas são transmitidas pelo cinema. A primeira, vem de circunstâncias em que o próprio olhar é fonte de prazer, da mesma forma que existe prazer em ser observado. Embora a constituição do ego o modifique, o instinto ainda existe como a base deste tipo de prazer. A autora reconhece que o senso de separação entre a audiência e o conteúdo da mídia permite essa forma de prazer, o público é separado da mídia tanto psicologicamente, por meio do surrealismo do conteúdo, quanto fisicamente, por meio do contraste entre o mundo real e a tela.

A segunda forma é contrária à primeira, onde a primeira se demonstra pelo afastamento entre consumidor e mídia, a segunda surge na proximidade entre eles. Mulvey aponta como a maioria dos filmes são focados na forma humana, todas as histórias e visões sobre elas são antropomórficas. Assim como o primeiro reconhecimento humano em um espelho é crucial para a constituição do ego, a auto identificação do público com a mídia também é essencial. Dessa forma, essa demonstração é narcisista, onde o consumidor busca se ver em toda forma de mídia, que, por sua vez, permite-o a satisfação buscada.

A primeira forma, a escopofilia ativa, implica na separação entre a identidade erótica entre o sujeito e o objeto na tela, sendo função dos instintos sexuais, e, a segunda forma demanda a identificação do público pela mídia, por meio da fascinação, sendo função da libido do ego. Ambos se tratam de estruturas formativas, mecanismos que precisam de uma idealização para ter sentido, buscando a indiferença à realidade, criando, assim, o mundo conceptualizado, imaginado e erotizado que forma a percepção do sujeito. O primeiro se trata da libido natural, o segundo, do ego humano.

A relação entre ego e libido também é abordada por Freud (1996), onde a libido se trata de “uma força quantitativamente variável” para medição de excitação sexual, que, ao ser satisfeita, traria a extinção parcial e temporária da libido. Existiria a libido natural, biológica, e a libido do ego, que se trata da forma psíquica, porém, a última é difícil de ser analisada em forma pura.

Neste mesmo trabalho, Laura Mulvey cunhou o infame termo *male gaze*, o “olhar masculino” se refere-se à como o cinema é construído com base na perspectiva masculina sobre as obras, exemplificado por ela em cenas como a primeira aparição de Marilyn Monroe em *O Rio das Almas Perdidas* (*The River of No Return*, 1954) ou pelas músicas de Lauren Bacall em *Uma aventura na Martinica* (*To Have and Have Not*, 1944). O *male gaze* projeta sua fantasia na figura feminina, criando assim cenas onde as mulheres assumem o papel exibicionista que o voyeurismo demanda, com fortes impactos visuais e eróticos. A autora critica essa visão como algo narrativamente sem sentido, causando uma quebra no fluxo da história para criar momentos de contemplação sexual. A história se encaixa à cena, não o contrário, que deveria ser o esperado.

O que conta é o que a heroína provoca, ou melhor, o que ela representa. Ela é a única, ou melhor, o amor ou o medo que ela inspira no herói, ou então a preocupação que ele sente por ela, que o faz agir da maneira como ele age. Em si mesma, a mulher não tem a menor importância. (Budd Boetticher *apud* MULVEY, 1975, n. p., tradução nossa)³

A autora demonstra a não-importância recorrente da figura feminina nas tramas, servindo apenas como objeto erótico, seja para os personagens da história, ou para o próprio público. A autora também ressalta como a divisão heterossexual de ativo/passivo também influencia nessa estrutura narrativa: O homem não pode sustentar o fardo da objetificação, relutando em assumir o papel “passivo”. Sendo assim, a narrativa auxilia o papel ativo do homem, a história é sobre ele, ele que causa o desenvolvimento, sendo a representação de poder em tela, o protagonista que carrega a visão do público, produzindo a segunda forma do voyeurismo, a auto-identificação, o ego. A autora aponta que todas as características glamurosas do protagonista masculino não são de figura erótica, e sim como um exemplo de

³ What counts is what the heroine provokes, or rather what she represents. She is the one, or rather the love or fear she inspires in the hero, or else the concern he feels for her, who makes him act the way he does. In herself the woman has not the slightest importance.

perfeição, um ego ideal para ser seguido pelo público, subjugando de forma absoluta a figura feminina.

Neste Capítulo buscou-se abordar os efeitos e as possíveis causas para a sexualização desenfreada no entretenimento, levantando, por meio da psicanálise, diversas explicações para isso, como o voyeurismo. Mulvey (1975) afirma que a interação complexa analisada por ela só pode ser observada em filmes, porém, na época da sua escrita, os videogames estavam ainda começando.

3 SEXUALIZAÇÃO NA INDÚSTRIA DOS JOGOS

Como ressaltado anteriormente por meio de Rabin (*et al.* 2012), a indústria dos jogos é relativamente nova se comparada ao cinema, se iniciando apenas 3 anos antes da publicação do texto de Mulvey em 1975, sendo assim, seria claro que a autora não tomaria conhecimento dessa indústria durante na sua escrita, pois essa ainda estava rudimentar.

Um exemplo de como o conceito do *male gaze* de Mulvey (1975) pode ser aplicado em videogames é o trabalho de Sarkeesian (2016), que analisa como este se integra em animações de jogos. A autora mostra exemplos que são e não são afetados por isso, como o jogo *Destiny*, do estúdio Bungie, onde as armaduras e equipamentos parecem igualmente não-sexualizados, práticos e estilosos, independente do gênero do seu personagem. No entanto, as animações passam outra mensagem, ressaltando a animação de se sentar dos personagens e suas diferenças (Figura 3.1).

Figura 3.1: *Destiny* (2014)



Fonte: Recortes de Sarkeesian (2016)

A autora aponta como no personagem masculino (à esquerda) a animação transmite simplicidade, cansaço e confiança, porém, no personagem feminino (à direita), ela transmite uma delicadeza não condizente à guerreira espacial que luta contra o mal que o jogo retrata.

Sarkeesian (2016) continua, dizendo como o movimento e animação são tão importantes para definir um personagem quanto sua aparência e roupas, citando exemplos de como as animações de Ryu Hayabusa (*Ninja Gaiden II*) mostra como

ele é um ninja habilidoso e as de Nathan Drake (Uncharted) transmitem que ele é apenas uma pessoa ordinária que acaba em situações extraordinárias. É colocado que em vários jogos as animações femininas são muito sexualizadas, principalmente pelo grande movimento de quadris ao andar, fazendo-as parecer modelos desfilando, independente do contexto em que elas se encontram. Os exemplos são: Mulher-Gato (Batman Arkham Series), Jill Valentine (Resident Evil: Revelations), Evie Frye (Assassin's Creed Syndicate) e Saints Row: The Third, em todos esses jogos as personagens sofrem com a mesma sexualização em seu simples andar.

Figura 3.2: Ryu Hayabusa, Nathan Drake, Mulher-gato, Jill Valentine e Evie Frye, da esquerda para a direita



Fonte: Recortes dos jogos.

Para exemplificar *male gaze* Sarkeesian (2016) cita Berger (1972, tradução nossa):

Os homens agem e as mulheres aparecem. Os homens olham para as mulheres. As mulheres se observam sendo olhadas. Isto determina não só a maioria das relações entre homens e mulheres, mas também a relação das mulheres com elas mesmas.⁴

Ressaltando assim como esse é um conceito teórico e não uma regra física, e que esse não é limitado somente a homens e heterossexuais, portanto, o combate contra ele não se trata sobre impor um "*female gaze*", pois esse só contribuiria ainda

⁴ men act and women appear. Men look at women. Women watch themselves being looked at. This determines not only most relations between men and women but also the relation of women to themselves.

mais para sexualização, que é o real problema. Sarkeesian (2016) também aponta como os conceitos não são equivalentes, já que, quando personagens masculinos são aparentemente sexualizados como os femininos, demonstrados com pouca roupa por exemplo, isso acontece para ressaltar sua força e poder, não objetifica-los sexualmente, da mesma forma apontada por Mulvey (1975), sobre o cinema.

O trabalho de Wilund (2022), também utiliza do conceito de Mulvey (1975) em seu texto, analisando os personagens de Street Fighter V: Ryu, Ken, Poison, M. Bison, Cammy e Seth. O trabalho ressalta como os personagens masculinos frequentemente abordam a “fantasia de poder” masculina, abordada também em Sarkeesian (2016), e as personagens femininas são apresentadas como produtos a serem observados, mesmo possuindo histórias muitas vezes complexas por trás. Poison, por exemplo, é uma mulher trans tão sexualizada que apaga toda a discussão envolvendo seu personagem, porém, demonstrando como até mesmo nesse caso existe a sexualização.

Figura 3.3: Ryu, Ken, Poison, M. Bison, Cammy e Seth (feminina), da esquerda para a direita



Fonte: Recortes do jogo.

O estudo de caso sobre Xenoblade Chronicles 2, feito por Ludiscere (2018), utiliza, dentre outras fontes, do texto de Mulvey (1975) para analisar o jogo, abordando os temas de sexualização masculina/feminina, a diferença entre sexualização e realismo, feminismo e os designs dos personagens do jogo. O autor aborda como muitas vezes as personagens possuem diálogos e histórias profundas, porém devido às aparências, essas acabam sendo até irônicas, devido ao contraste. De forma diferente dos outros trabalhos neste Capítulo, se traz também a visão dos próprios designers dos personagens sobre suas criações, o que é certamente útil.

Por exemplo, para as personagens Pyra e Mythra, o responsável, Masatsugu Saito, aponta como suas roupas foram feitas para se completar e como Pyra deve simbolizar uma chama que protege o protagonista, Rex. É uma visão interessante, de fato, porém, segundo o autor do vídeo, o designer parece “esquecer” de justificar as proporções corporais e roupas curtas exageradas dela. É ressaltado no vídeo que apenas uma das personagens femininas principais não é sexualizada, Mòrag, por ser masculinizada e muitas vezes confundida com um homem, porém, mesmo essa característica não a impede de ter sua aparência comentada por outros personagens, o que é semelhante ao apontado por Wilund (2022).

Figura 3.4: Pyra, Mythra, Rex e Moràg, da esquerda para a direita



Fonte: Recortes do jogo.

Mwedzi (2021), também compara a indústria dos games com a do cinema, dizendo que a narrativa e cinematografia dos jogos vêm se inspirando bastante em filmes:

Estes jogos apresentam visuais fotorealistas, técnicas de câmera tradicionais, e tramas de aventura de ação ao estilo de Hollywood, demonstrando claramente sua herança em Hollywood como um meio de contar histórias.⁵ (MWEDZI, Duke, 2021, p. 5, tradução nossa)

Logo, é de se esperar que eles também adquiriram o *olhar* dessa mídia. Entretanto, o autor levanta como os games estão recentemente tentando subverter

⁵ These games feature photorealistic visuals, traditional camera techniques, and Hollywood-style action adventure plots, clearly demonstrating their heritage in Hollywood as a medium for storytelling.

essa característica, citando exemplos como a mudança de design no *reboot* de Tomb Raider (2013) (tal mudança será abordada novamente adiante neste Capítulo), que não se compara à sexualização original de 1996, demonstrando Lara Croft no novo game como uma mulher ativa que controla o *momentum* da narrativa em que se encontra, com suas decisões realmente significando para o desenvolvimento da história, sem o envolvimento de validação romântica masculina. O autor aponta que o novo Tomb Raider é um dos jogos de ação e aventura mais populares entre o público feminino, que equivale a 46% dos consumidores de videogames, e que essa subversão do *male gaze* definitivamente foi importante para isso.

Outro exemplo dado pelo autor é o de Mary Jane em Marvel's Spider-Man (2018), que mesmo sem ser a protagonista e tendo a maior parte de seu papel em ser a namorada de Peter Parker, ainda assim não é desvalorizada: Ela é uma jornalista investigativa que descobre um crime perigoso em Nova Iorque e auxilia de perto o Homem-Aranha na solução dele, subvertendo também à visão original da sua personagem no filme de 2002, onde estava em constante necessidade de ser salva. Mwedzi (2021) aponta como a comunicação com a personagem na maior parte do jogo é apenas por ligações, sendo uma forma interessante de combater o *male gaze*, pois força o jogador a se ligar mais com suas palavras e pensamentos do que com sua aparência física. O autor ressalta como a personagem se encaixa na ideia de Mulvey (1975), criando significado na narrativa com escolhas indispensáveis para seu desenvolvimento, mesmo sem o reconhecimento de Peter, e, sendo assim, uma demonstração de como fazer um personagem feminino profundo mesmo fora do papel de protagonista.

As visões do artigo de MCV (2016) sobre sexualização de jogos são também interessantes. O texto se inicia com a justificativa que todos esperam: “sexo vende”, porém, é explicado a diferença entre “sexy” e “sexualizado”, e a de criar personagens atraentes e comercializáveis de sexualiza-los ao ponto da gratuidade. No artigo, citando Rhianna Pratchett, a escritora por trás do *reboot* de Tomb Raider:

A sexualização não é inerentemente uma coisa ruim, [...] o contexto é a chave. Para mim, 'sexy' é baseado no personagem, enquanto 'sexualizado' é sobre o público. Sexy é mais do que apenas aparência - trata-se de atitude, personalidade e uma certa quantidade de poder próprio. Sexy transcende o gênero, a idade e a orientação sexual. Enquanto isso, a sexualização tende a ser sobre os desejos percebidos de um público. E os personagens podem ser ambos. Tomemos Bayonetta, por exemplo: ela é definitivamente sexualizada, mas ao mesmo tempo é dona de sua

sexualidade. Faz muito parte de quem ela é, ela está no controle e isso é muito sexy. (PRATCHETT, Rhianna *apud* MCV, 2016, tradução nossa)⁶

Pratchett exemplifica, utilizando o debate envolvendo Overwatch, muitas pessoas - incluindo os próprios desenvolvedores - pareciam sentir que a pose sexualizada de Tracer não se encaixava com a personagem, entretanto, as pessoas não pareceram se incomodar com Widowmaker, que é mais tradicionalmente sexualizada, pois no contexto dessa personagem, isso parece fazer sentido.

O texto de MCV (2016) aponta em como grande parte desse debate vem da falta de realismo dos designs visuais dos personagens, é recomendado por meio de Kate Edwards, que deve ser buscada uma representação de proporções femininas mais realistas e naturais e apontado como essa busca não afetou negativamente as histórias de Tomb Raider e Mirror's Edge. As roupas também devem ser levadas em consideração, por exemplo, segundo Liana Kerzner, diretora executiva da IGDA (Associação Internacional de Desenvolvedores de Jogos), a personagem Cammy, de Street Fighter, provavelmente teria assaduras por fazer seus movimentos em um maiô. Kerzner também fala sobre animações:

Corpos realistas devem se mover como corpos, [...] seios naturais se movem de forma muito diferente dos implantes, e muitos peitos em videogames se movem - ou não se movem - como se fossem instalados por um cirurgião. Quando você faz uma personagem feminina parecer ter colocado implantes, isso é um traço da personagem. É algo que deve ser decidido de forma mais consciente do que é atualmente. (Liana Kerzner *apud* MCV, 2016, tradução nossa)⁷

Segundo MCV (2016), Kerzner também adiciona que até mesmo dublagem deve ser considerada para retratar mulheres realistas, elas não devem ser limitadas para serem “gostáveis”. Pratchett aponta como criar um personagem balanceado:

Não enfatize demais a sexualidade ou gênero de um personagem, seja através de sua arte, animação ou narrativa, [...]. Construa a sexualidade de um personagem em quem ele é, e não para quem você quer que ele seja. Pergunte-se: quem é esse personagem, como eles agem, se vestem, falam,

⁶ Sexualisation is not inherently a bad thing, [...] context is the key. For me, 'sexy' is based on the character, while 'sexualised' is about the audience. Sexy is more than just looks – it's about attitude, personality and a certain amount of owned power. Sexy transcends gender, age and sexual orientation. Meanwhile, sexualisation tends to be about the perceived desires of an audience. And characters can be both. Take Bayonetta, for example: she is definitely sexualised, but at the same time owns her sexuality. It's very much part of who she is, she is in control and that's sexy as hell.

⁷ Realistic bodies should move like bodies, [...] natural breasts move very differently than implants, and a lot of boobs in video games move – or don't move – like they were installed by a surgeon. When you make a female character look like she's had implants put in, that's a character trait. It's something that should be decided more consciously than it currently is.

e por quê? Não os enfie apenas em uma roupa curta e pense "trabalho feito" - a menos que seu jogo seja basicamente enfiar os personagens em roupas curtas, é claro. Se você está tentando atingir uma audiência mais ampla - e o público dos jogos é mais diversificado do que jamais foi antes - por que você não daria mais atenção aos seus personagens? Faça deles mais do que apenas seu gênero, sexualidade ou aparência. Apele ao seu público através da infinidade de emoções e respostas humanas. Não apenas o que os torna atraentes. [...] (PRATCHETT, Rhianna *apud* MCV, 2016, tradução nossa)⁸

O texto de MCV (2016) traz um diálogo entre Kate Edwards e Liana Kerzner. Kerzner ressalta como existe uma diferença na representação masculina e feminina: "Os homens tendem frequentemente a ser auto identificáveis, enquanto as mulheres são 'perfeitas'." Edwards adiciona à ideia, citando a diferença entre a sexualização masculina e feminina, onde homens frequentemente são demonstrados tendo corpos musculosos e fortes, as mulheres são reduzidas puramente ao apelo sexual. Kerzner, então, concorda:

A Mulher-Gato de Batman Arkham é criticada pela sua forma de andar, sua voz e outras coisas, porém, e sobre a hiper-masculinidade do Batman? Ele é retratado como um fisiculturista, mesmo seu estilo de luta sendo artes marciais. Suas botas pesadas afetariam negativamente sua capacidade de escalar prédios. Por que a Mulher-Gato foi escolhida para ser criticada? Porque criticamos uma mulher por ser abertamente sexy de maneiras que não criticamos os homens. (KERZNER, Liana *apud* MCV, 2016, tradução nossa)⁹

Este diálogo trazido por MCV (2016) demonstra que, na realidade, toda forma de sexualização é prejudicial e deve ser combatida.

Lööf (2015), de forma parecida, analisa o jogo Dragon Age: Inquisition. Segundo a autora, o jogo parece tentar fugir da objetificação de personagens femininas em alguns momentos, porém, não é bem sucedido e se conforma em demonstrar a mulher como um espetáculo ao visualizador masculino: Elas são

⁸ Don't over emphasise the sexuality or gender of a character, either through their art, animation or narrative, [...]. Build a character's sexuality into who they are, not who you want them to be for. Ask yourself: who is this character, how do they act, dress, talk, and why? Don't just stuff them into a skimpy outfit and think 'job done' – unless your game is basically about stuffing characters into skimpy outfits, of course. If you're trying to hit a wider demographic – and the audience for games is more diverse than it ever has been before – why wouldn't you just pay more attention to your characters? Make them more than just their gender, sexuality or looks. Appeal to your audience through the myriad of human emotions and responses. Not just what makes them hot. [...]

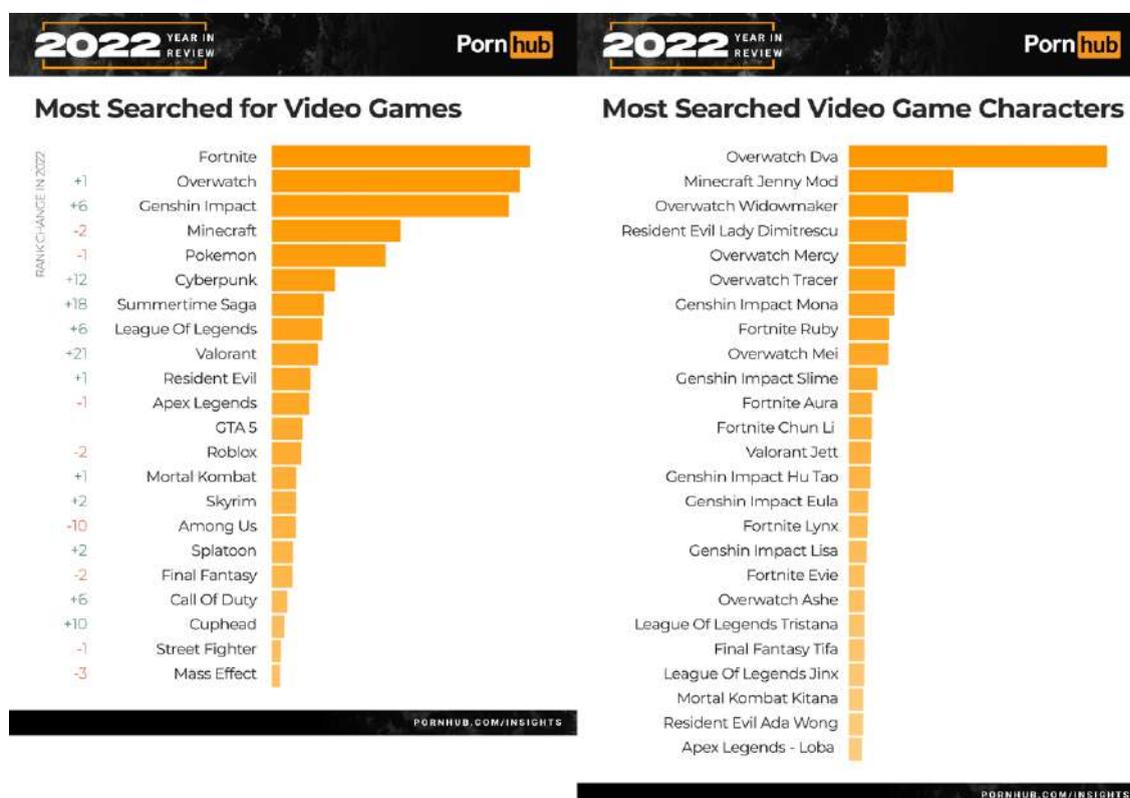
⁹ Catwoman from the Arkham games has been criticised for the way she walks, having a sexy voice and so on. But what about the hyper-masculine Batman? He is depicted with the physique of a bodybuilder even though his combat style is martial arts. His heavy boots would negatively impact his ability to climb buildings. Why was Catwoman singled out for criticism? Because we criticise a woman for being overtly sexy in ways we don't criticise men.

sexualizadas em seus corpos, suas caracterizações e pelo trabalho de câmera, desde a criação de personagem, onde o padrão é um masculino, até ao sistema de romance, no qual o jogador passa a “possuir” outros personagens, se disfarçando como romance. Ao concluir, a autora menciona que os efeitos do consumo de videogames com conteúdo sexualizado ainda não foram suficientemente explorados, podendo afetar atitudes e comportamentos dos jogadores, porém um paralelo sobre isso já foi traçado anteriormente neste trabalho.

3.1 Games na pornografia

Sendo possível associar sexualização e pornografia, como citado por meio de Layden (s.d.) e Mulvey (1975) na seção 2.1 deste texto, podemos associar os efeitos desses fatores envolvendo games, principalmente com as informações disponibilizadas pelo Pornhub Insights 2022 sobre as pesquisas dos usuários do site, mostrada na Figura 3.5.

Figura 3.5: Pornhub Insights on Video Games



Fonte: <https://www.pornhub.com/insights/2022-year-in-review>. Acesso em 30 mar. 2023

Com acesso a esses dados, é claro que a associação entre videogames e pornografia pode ser feita, principalmente nos casos de jogos que já são sexualizados, como o Overwatch, que aparece sete vezes somando ambas as listas. Porém, vale ressaltar jogos que não são diretamente sexualizados como Minecraft, também aparecem, onde a pesquisa feita, no caso, é sobre um *mod* que permite atos sexuais.

Dessa lista, os jogos: Fortnite, Minecraft, Pokémon, Valorant, Roblox, Among Us, Splatoon, Call Of Duty e Cuphead não são tradicionalmente sexualizados, enquanto Overwatch, Genshin Impact, Cyberpunk 2077, Summertime Saga, League of Legends, Resident Evil, Apex Legends, GTA 5, Mortal Kombat, Skyrim, Final Fantasy, Street Fighter e Mass Effect, são, seguindo os padrões apontados durante este Capítulo. Sobre a lista de personagens, as tradicionalmente sexualizadas são D.Va, Jenny Mod, Widowmaker, Lady Dimitrescu, Mercy, Tracer, Mona, Chun Li, Eula, Lisa, Ashe, Tifa, Jinx, Kitana, Ada Wong e Loba. As personagens estranhas à lista são Ruby, Mei, Slime, Aura, Jett, Hu Tao, Lynx, Evie e Tristana, às quais Hu Tao e Tristana lembram crianças e a Slime nem sequer é humanoide. D.Va, Mona, Chun-Li, Tifa e Jinx foram também escolhidas para participar da pesquisa de campo que será abordada adiante neste Capítulo. Todas são mostradas à seguir nas figuras 3.6 a 3.18.

Figura 3.6: D.Va (Overwatch) e Jenny Mod (Minecraft)



Fonte: Recortes dos jogos.

Figura 3.7: Widowmaker (Overwatch) e Lady Dimitrescu (Resident Evil)



Fonte: Recortes dos jogos.

Figura 3.8: Mercy (Overwatch) e Tracer (Overwatch)



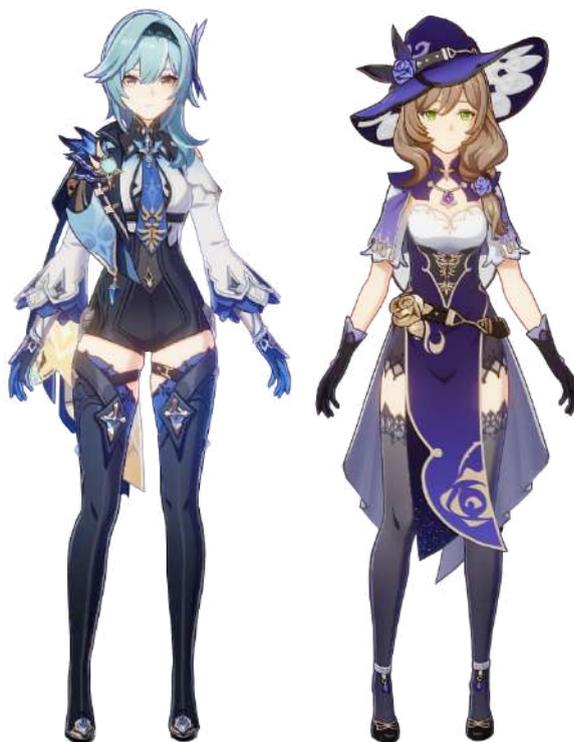
Fonte: Recortes dos jogos.

Figura 3.9: Mona (Genshin Impact) e Chun-Li (Fortnite)



Fonte: Recortes dos jogos.

Figura 3.10: Eula (Genshin Impact) e Lisa (Genshin Impact)



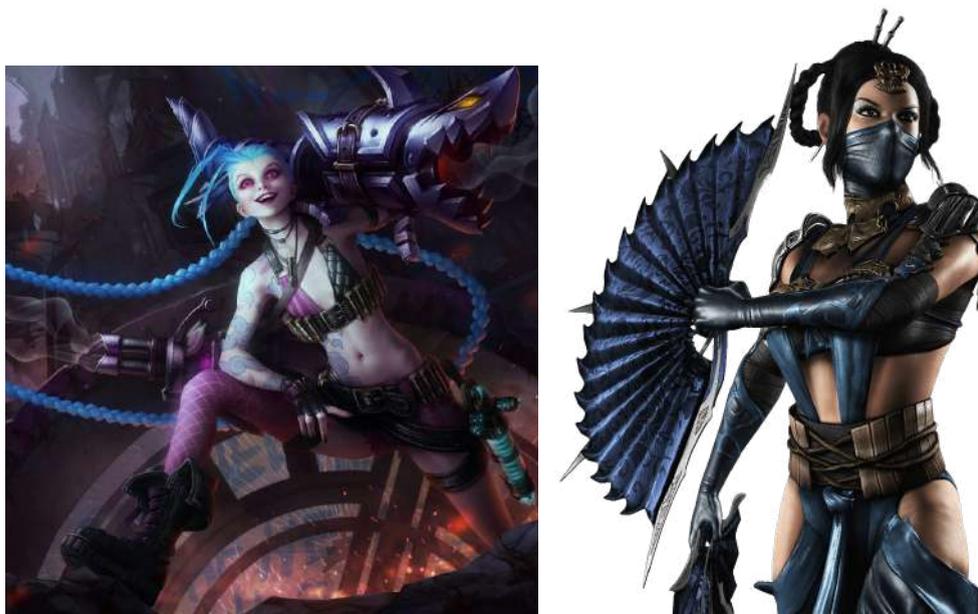
Fonte: Recortes dos jogos.

Figura 3.11: Ashe (Overwatch) e Tifa (Final Fantasy)



Fonte: Recortes dos jogos.

Figura 3.12: Jinx (League of Legends) e Kitana (Mortal Kombat)



Fonte: Recortes dos jogos.

Figura 3.13: Ada Wong (Resident Evil) e Loba (Apex Legends)



Fonte: Recortes dos jogos.

Figura 3.14: Ruby (Fortnite) e Mei (Overwatch)



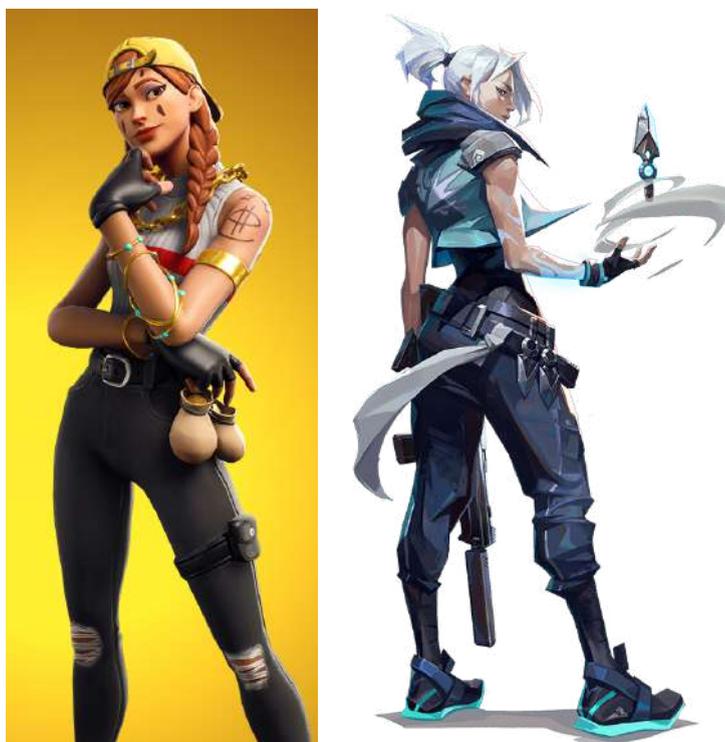
Fonte: Recortes dos jogos.

Figura 3.15: Slimes (Genshin Impact)



Fonte: Recortes dos jogos.

Figura 3.16: Aura (Fortnite) e Jett (Valorant)



Fonte: Recortes dos jogos.

Figura 3.17: Hu Tao (Genshin Impact) e Lynx (Fortnite)



Fonte: Recortes dos jogos.

Figura 3.18: Evie (Fortnite) e Tristana (League of Legends)



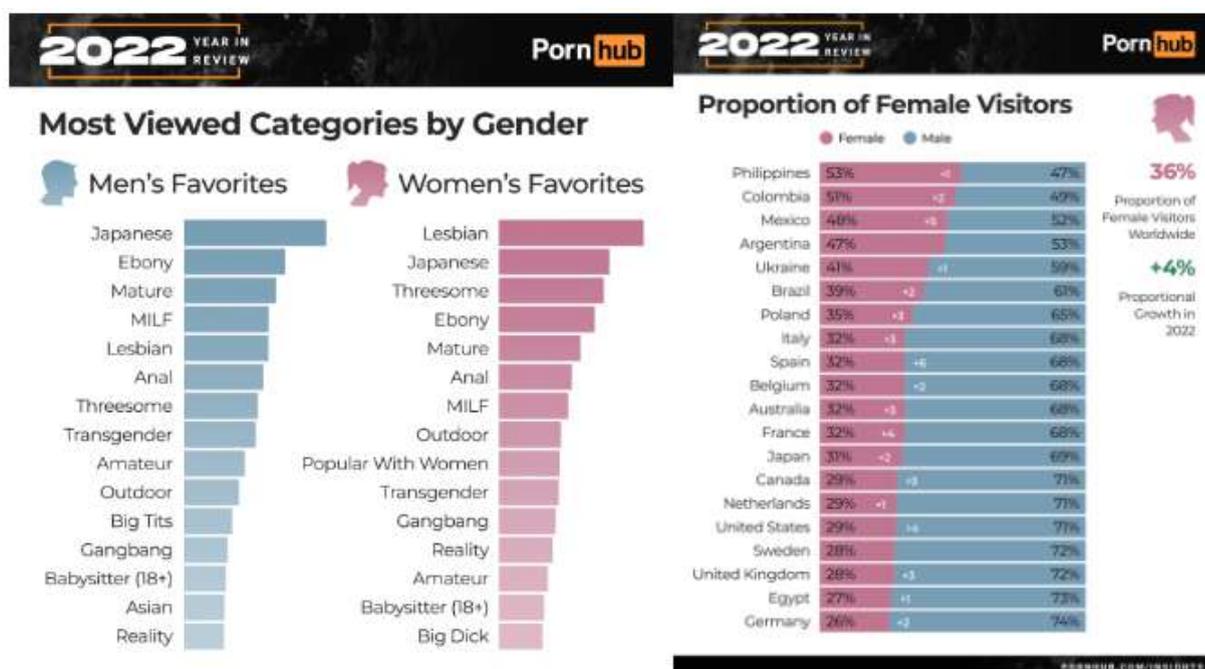
Fonte: Recortes dos jogos.

Um dos possíveis motivos para a pesquisa de jogos que não são normalmente associados à sexualização seria que, como sugere o trabalho de

Layden (s.d.), consumidores assíduos de pornografia costumam visualizar tudo por essas lentes, sendo assim difícil de diferenciar e separar os efeitos de jogos sexualizados e da pornografia envolvendo videogames. Uma explicação plausível para a liderança de pesquisa de jogos de Fortnite, mesmo não sendo abertamente sexualizado, é a sua grande taxa de jogadores, sendo um dos jogos mais populares atualmente (UOL, 2020) e tendo eventos colaborativos com artistas e outras marcas recorrentemente. Esse mesmo motivo também poderia explicar a segunda posição de Minecraft na lista de personagens, mesmo se tratando de uma modificação feita por jogadores, ainda compartilha de popularidade parecida à Fortnite (AZEVEDO, 2021).

Outro ponto relevante é o motivo de não haver nenhuma personagem masculino na lista, isso é facilmente respondido por outro gráfico disponibilizado, mostrando que apenas 36% dos visitantes do site são mulheres, cuja maioria possui interesses homossexuais e os 64% restantes, os homens, são majoritariamente heterossexuais.

Figura 3: PornHub Insights on Females



Fonte: <https://www.pornhub.com/insights/2022-year-in-review>. Acesso em 30 mar. 2023

Neste Capítulo buscou-se demonstrar exemplos da sexualização nos jogos, baseando-se nos conceitos do Capítulo anterior, além de debater, também, os

efeitos e causas desta problemática nos games. Dessa forma, foi mostrada a realidade do estado da indústria quanto a isso, por meio de pesquisas de outros atores com exemplos de casos e de dados disponibilizados pelo Pornhub sobre pesquisas jogos na plataforma, permitindo a associação entre games, sexualização e pornografia.

4 PESQUISA DE CAMPO

Diante de todos os dados dos Capítulos anteriores, viu-se a possibilidade de levantar uma pesquisa de campo própria, diretamente com o público consumidor do mercado dos jogos, para coletar opiniões acerca das escolhas de design de personagens femininas nesta forma de mídia.

A pesquisa, em forma de questionário (Apêndice 1), foi aplicada entre os dias 16 de agosto e 10 de setembro de 2023, sendo divulgada pelas redes sociais do pesquisador em diversos grupos envolvidos ou não no tema, para que fossem recolhidas respostas da maior quantidade e diversidade possível de pessoas, de forma anônima. Importante ressaltar que antes que o questionário fosse aplicado aos participantes, a pesquisa passou e foi aprovada pelo Comitê de Ética com Seres Humanos - CESH da UEMS. Foram obtidas 85 respostas, as quais serão abordadas no decorrer deste Capítulo. A seguir, abordaremos quais são as perguntas e os motivos para serem construídas desta forma.

4.1 Perguntas

O questionário consistiu em 12 perguntas, 11 objetivas e uma dissertativa, para permitir a análise das opiniões do público.

Primeiro, pergunta-se qual o gênero do participante: Masculino, Feminino ou Não-binário. Essa distinção é importante por ser um tema tão envolvido na questão de gênero, como demonstrado nos Capítulos anteriores.

A seguir, pergunta-se qual a opinião geral do participante sobre a representação feminina nos jogos, para que se crie uma base para as respostas seguintes.

A terceira pergunta é a mais longa: são apresentadas imagens de 12 personagens femininas de jogos e é pedido para selecionar quais representações são insatisfatórias em relação ao design da personagem. As personagens são as apresentadas nas Figuras 4.1 - 4.9:

Figura 4.1: 2B e A2 de NieR:Automata.



Fonte: Recortes do jogo.

As personagens apresentadas na Figura 4.1 foram escolhidas por serem duas das personagens principais do jogo abordado no próximo Capítulo deste trabalho.

Figura 4.2: Chun-Li e Poison de Street Fighter.



Fonte: Recortes do jogo.

As personagens da Figura 4.2 foram escolhidas pois Chun-Li aparece na lista de Pornhub Insights 2022 e Poison é abordada pelo trabalho de Wilund (2022).

Figura 4.3: Aloy de Horizon Zero Dawn.



Fonte: Recorte do jogo.

Aloy (Figura 4.3) foi escolhida por ser uma personagem muito elogiada por não ser sexualizada e sim uma demonstração satisfatória de uma mulher.

Figura 4.4: Ellie de The Last Of Us.



Fonte: Recorte do jogo.

Além de também ser elogiada assim como Aloy, Ellie (Figura 4.4) também é uma das protagonistas do jogo que recentemente se tornou uma série homônima da HBO, sendo assim mais facilmente reconhecida pelo público geral.

Figura 4.5: D.Va e Zarya de Overwatch.



Fonte: Recortes do jogo.

As personagens da Figura 4.5 foram escolhidas pelos seguintes motivos: D.Va aparece em primeiro lugar na lista de Pornhub Insights 2022, logo se torna interessante ver a opinião do público atingido. Zarya, entretanto, acaba por ser uma das poucas, senão a única, personagem do jogo que está fora do padrão de beleza atual, sendo assim também uma das que não são sexualizadas, o que a torna igualmente interessante para a pesquisa, por ser o extremo oposto de D.Va.

Figura 4.6: Ciri de The Witcher 3.



Fonte: Recorte do jogo.

De forma parecida à Ellie, Ciri (Figura 4.6) foi escolhida por também ser uma das personagens principais de um jogo que atingiu outras mídias, devido à série The Witcher, produzida pela Netflix. Além disso, a personagem também foi elogiada por seu design não-apelativo.

Figura 4.7: Tifa de Final Fantasy 7 Remake.



Fonte: Recorte do jogo.

Tifa (Figura 4.7) foi escolhida por se tratar de uma das protagonistas de um jogo clássico, além de aparecer na lista de Pornhub Insights 2022.

Figura 4.8: Skye de Paladins.



Fonte: Recorte do jogo.

Skye (Figura 4.8) foi escolhida por fazer parte de um jogo que fez sucesso no mesmo período de Overwatch, por ser parecido, porém, gratuito.

Figura 4.9: Pyra de Xenoblade Chronicles 2.



Fonte: Recorte do jogo.

Pyra (Figura 4.8) foi escolhida por fazer parte do trabalho de Ludiscere (2018), abordado anteriormente.

As perguntas 4 à 11 apresentam comparações entre designs das mesmas personagens, dando a opção de escolher entre algum dos designs, nenhum deles, ou ambos como satisfatórios.

As perguntas 4 e 5 tratam sobre Mona (Figura 4.10) e Rosaria (Figura 4.11) de Genshin Impact, pois ambas passaram por mudanças em seus designs após uma atualização no popular jogo, além disso, Mona também aparece na lista de Pornhub Insights 2022.

Figura 4.10: Mona (lançamento) e Mona (atual)



Figura 4.11: Rosaria (lançamento) e Rosaria (atual)



Fontes (Figuras 4.10 e 4.11): Recortes do jogo.

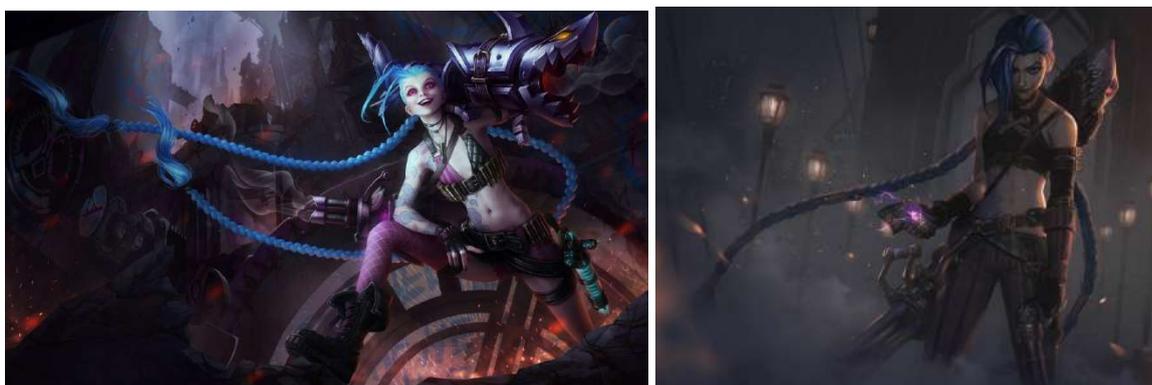
As perguntas 6, 7 e 8 tratam do trio Vi (Figura 4.12), Jinx (Figura 4.13) e Caitlyn (Figura 4.14) de League of Legends, escolhidas pois, após o lançamento da série de animação da Netflix, Arcane, tiveram uma mudança em seus designs. Além de League of Legends ser um dos jogos mais populares dos últimos tempos, a série aumentou a visibilidade dessas personagens, por isso foram escolhidas. Além disso, Jinx também aparece na lista de Pornhub Insights 2022.

Figura 4.12: Vi (padrão) e Vi (Arcane)



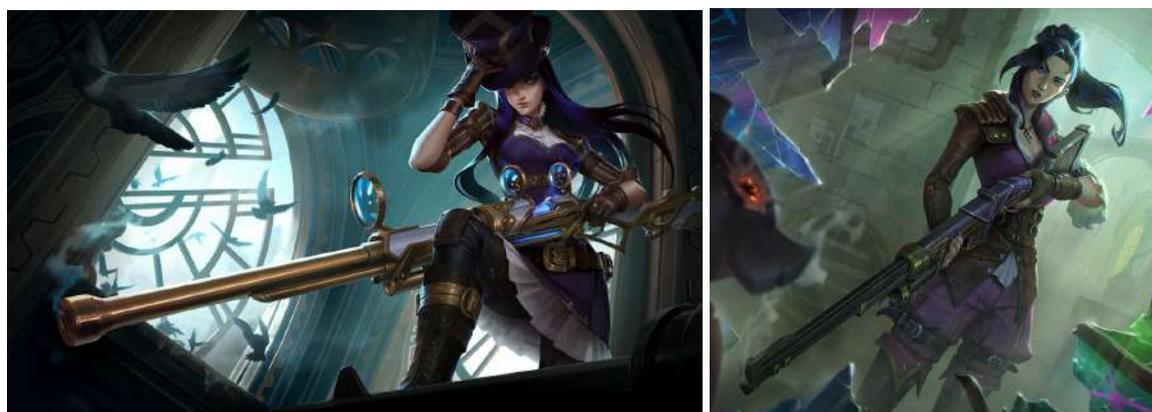
Fonte: Recortes dos jogos.

Figura 4.13: Jinx (padrão) e Jinx (Arcane)



Fonte: Recortes dos jogos.

Figura 4.14: Caitlyn (padrão) e Caitlyn (Arcane)



Fonte: Recortes dos jogos.

A pergunta 9 trata sobre a personagem Lara Croft de Tomb Raider (Figura 4.15), altamente conhecida pelo seu design antigo controverso e citada no trabalho de Mwedzi (2021) por esse mesmo motivo.

Figura 4.15: Lara Croft (antigo) e Lara Croft (reboot)



Fonte: Recortes dos jogos.

A pergunta 10, trata da personagem Kasumi de Dead or Alive (Figura 4.16), a série sempre foi conhecida por seus designs de personagens no mínimo controversos, havendo assim, nos jogos mais recentes, uma tentativa de aliviar a sexualização de alguns deles.

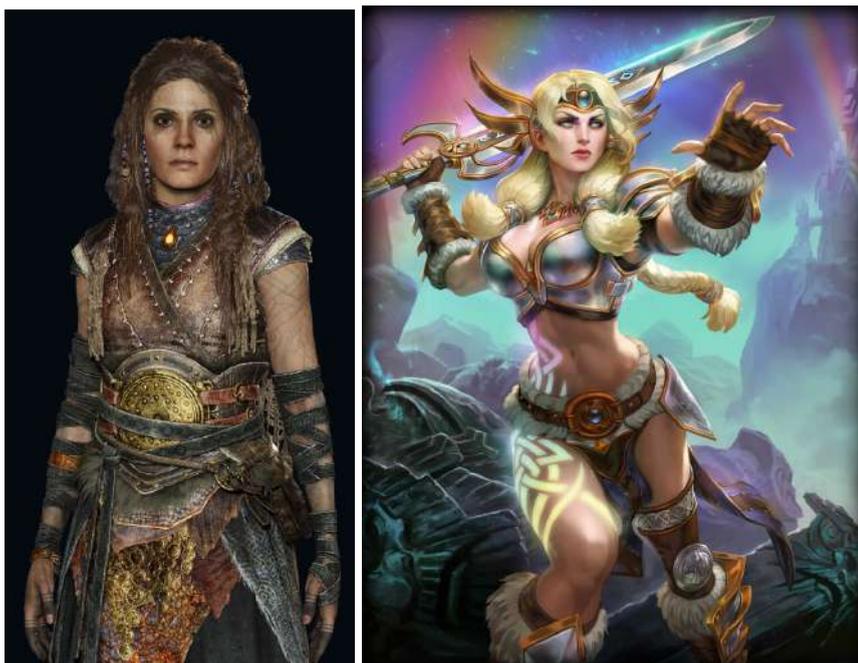
Figuras 4.16: Kasumi (Dead or Alive 5) e Kasumi (Dead or Alive 6)



Fonte: Recortes dos jogos.

A pergunta 11 toma um caminho um pouco diferente, Freya (Figura 4.17) se trata de uma deusa na mitologia nórdica, sendo assim de uso comum. A pergunta aborda a diferença no tratamento do design desta figura em dois jogos que tratam mitologia: God of War Ragnarok e Smite.

Figuras 4.17: Freya (God of War Ragnarok) e Freya (Smite)



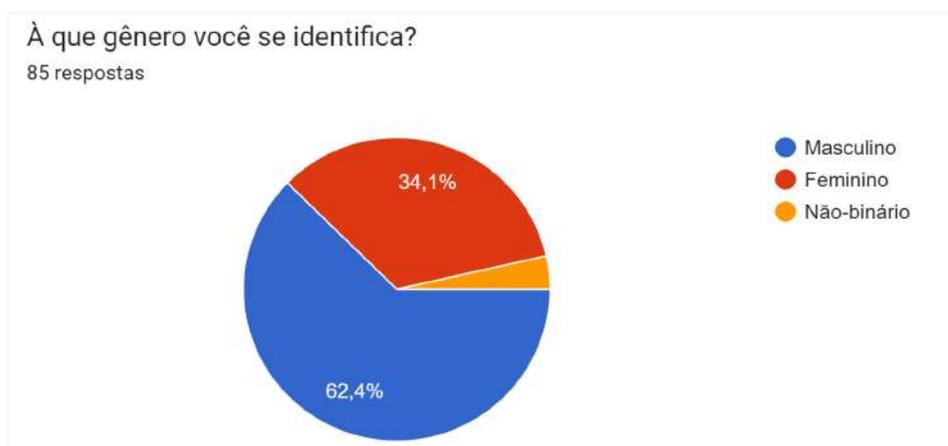
Fonte: Recortes dos jogos.

A pergunta 12 era a pergunta aberta: “Gostaria de justificar suas respostas ou adicionar algum comentário sobre o tema?”, feita para coletar qualquer opiniões que tenham sido deixadas de lado pelo questionário.

Como esperado, foram obtidas opiniões diversas dentre as 85 respostas adquiridas, a próxima seção abordará tais respostas e as implicações que elas trazem.

4.2 Respostas

Gráfico 4.1: Pergunta 1.

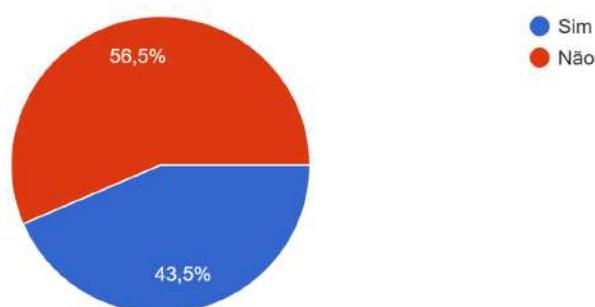


Fonte: Autoria própria.

O Gráfico 4.1 mostra que apenas 37,6% do público atingido não se identificava como do gênero masculino, o que não é o ideal, mas também reflete a proporção de consumidores de videogames. Também é possível relacionar essa porcentagem com os 36% das consumidoras demonstradas no Pornhub Insights 2022.

Gráfico 4.2: Pergunta 2.

No geral, você sente que a representação feminina nos jogos é satisfatória?
85 respostas

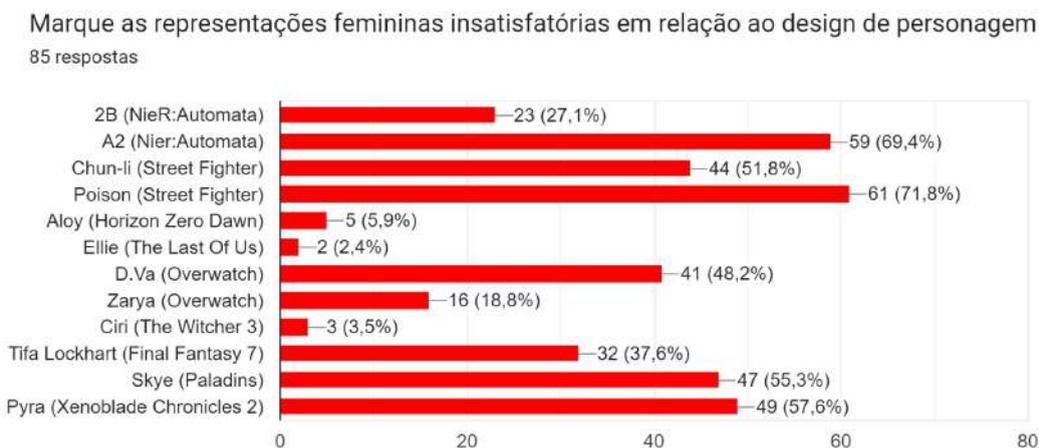


Fonte: Autoria própria.

O Gráfico 4.2 demonstra que, das 37 respostas afirmativas, apenas 10 delas vieram de indivíduos que não se identificam como do gênero masculino. Isso incluiu 9 mulheres e 1 pessoa não-binária. Portanto, essas respostas representam 31% das

mulheres e 33,33% das pessoas não-binárias. Em contraste, 50,9% dos homens afirmaram que a representação feminina é satisfatória.

Gráfico 4.3: Pergunta 3



Fonte: Autoria própria.

Para o Gráfico 4.3, é possível analisar que Aloy, Ellie e Ciri realmente agradam o público, mesmo não sendo sexualizadas. Enquanto A2, Poison e Pyra, desagradam bastante e são sexualizadas. As informações são mais interessantes quando distantes dos extremos, como nos casos de Zarya e D.Va.

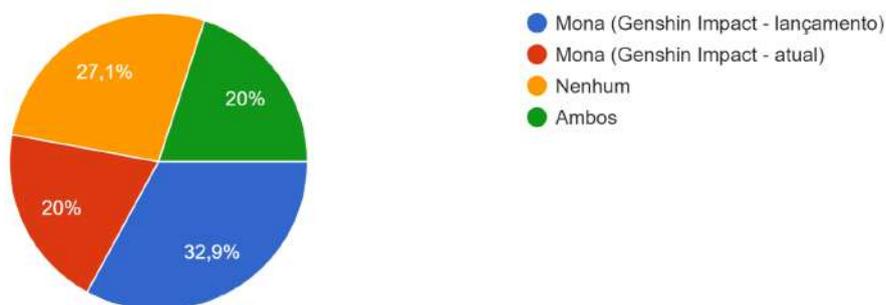
Zarya, como dito antes, é uma personagem nada sexualizada em seu design, mas mesmo assim desagrada 18,8% do público analisado. Dos 16 votos na halterofilista, 10 dos participantes afirmaram anteriormente estarem satisfeitos no geral e 3 deles votaram apenas nela como insatisfatória, além disso, 10 dos 16 votos também foram de homens, sendo assim é possível assumir como não se ater ao padrão de beleza acaba causando opiniões negativas.

Enquanto isso, mesmo D.Va estando em primeiro lugar nas pesquisas de Pornhub Insights 2022, ela aparece apenas na sexta posição de mais insatisfatórias, com 48,2% dos votos, sendo 48,78% deles do público que não se identifica como do gênero masculino, mesmo este sendo minoria. Sendo assim, 62,5% destes votaram em D.Va, enquanto apenas 39,6% dos homens votaram na mesma. Isso demonstra mais uma vez a força da sexualização e do padrão de beleza em agradar o público masculino médio. Essa proporção também é parecida no caso de Chun-Li, que também aparece da lista de Pornhub, com 45,45% dos votos nela sendo do público que não se identifica como do gênero masculino.

O caso de Poison é interessante por se tratar de uma das primeiras personagens transsexuais da indústria dos games. Todos os participantes não-binários votaram nela como insatisfatória, em contraponto 52,46% dos votos nela foram de homens, sendo assim, 60,38% do total do público masculino. Esses dados demonstram que, por mais que ainda não seja uma boa representação de transsexualidade, essa ainda carrega grande parte do preconceito sofrido por essas pessoas.

Gráfico 4.4: Pergunta 4

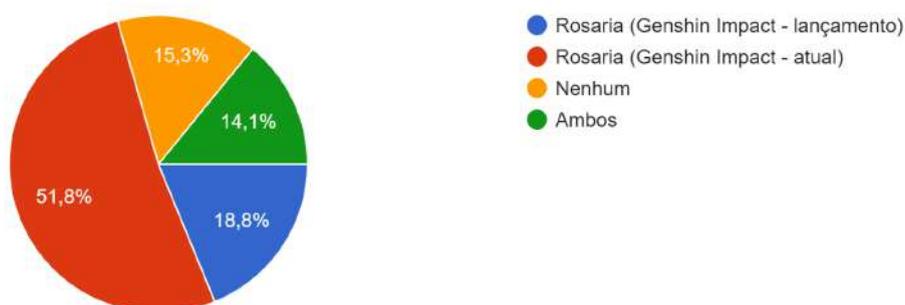
Qual design de personagem foi mais satisfatório?
85 respostas



Fonte: Autoria própria.

Gráfico 4.5: Pergunta 5

Qual design de personagem foi mais satisfatório?
85 respostas



Fonte: Autoria própria.

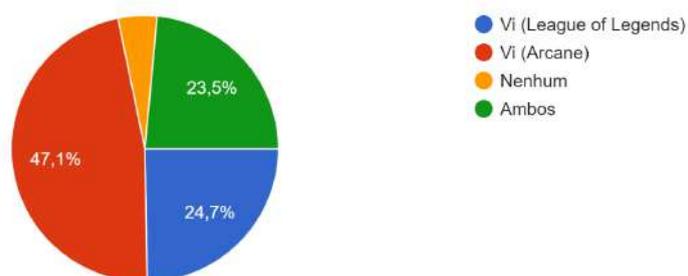
Analisando as respostas para a pergunta 4 (Gráfico 4.4) fica claro como a mudança no design de Mona foi confusa: dependendo do ponto de vista, o design novo parece ainda mais sexualizado que o antigo, sendo assim, as respostas se

dividiram de forma bem próxima. Enquanto isso, o Gráfico 4.5 demonstra que a mudança em Rosaria foi acertada: O design novo (menos sexualizado) agradou bem mais o público.

Gráfico 4.6: Pergunta 6

Qual design de personagem foi mais satisfatório?

85 respostas

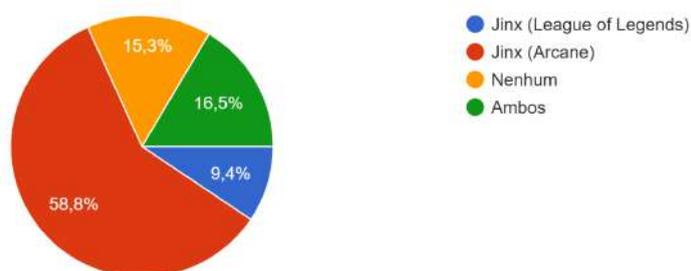


Fonte: Autoria própria.

Gráfico 4.7: Pergunta 7

Qual design de personagem foi mais satisfatório?

85 respostas

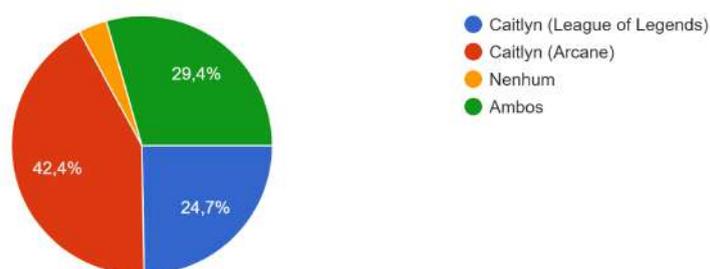


Fonte: Autoria própria.

Gráfico 4.8: Pergunta 8

Qual design de personagem foi mais satisfatório?

85 respostas



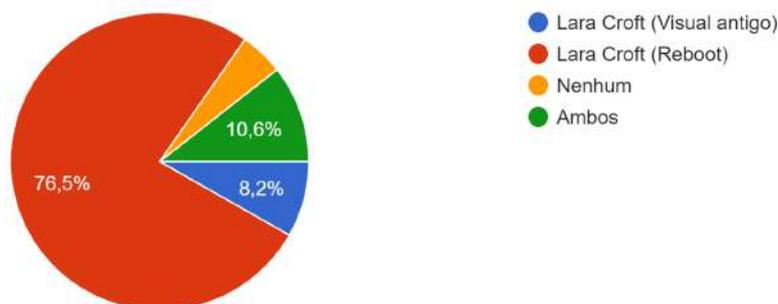
Fonte: Autoria própria.

Comparando as respostas das perguntas 6, 7 e 8 (respectivamente, Gráficos 4.6, 4.7 e 4.8) é possível ver que, sem dúvidas, o design padrão de Jinx é o mais insatisfatório dos 3, já que se trata também do mais sexualizado. Os designs de Arcane das três personagens são bem mais realistas, sendo assim também os mais aceitos, embora as taxas de aceitação para os designs originais de Vi e Caitlyn também não sejam ruins comparativamente.

Gráfico 4.9: Pergunta 9

Qual design de personagem foi mais satisfatório?

85 respostas



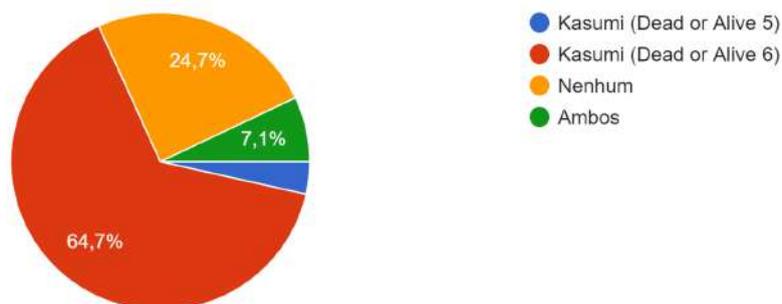
Fonte: Autoria própria.

Para as respostas da questão 9 (Gráfico 4.9), realmente não existe discussão: a aprovação do design novo da Lara Croft é esmagadora, se tratando de um design muito mais realista para uma personagem na situação da Tomb Raider.

Gráfico 4.10: Pergunta 10

Qual design de personagem foi mais satisfatório?

85 respostas



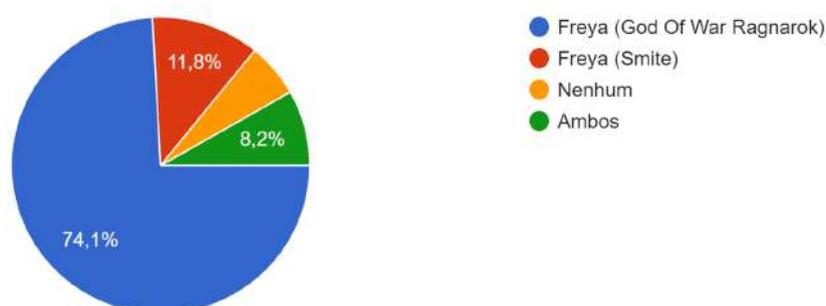
Fonte: Autoria própria.

As respostas da pergunta 10 (Gráfico 4.10) refletem que nem sempre mostrar menos pele significa ser menos sexualizada, mesmo que 64,7% das respostas tenham dito que em Dead or Alive 6, o design de Kasumi era mais satisfatório, ainda 24,7% das respostas disseram que nenhum dos designs agradavam, deixando Kasumi apenas atrás de Mona nessa categoria.

Gráfico 4.11: Pergunta 11

Qual design de personagem foi mais satisfatório?

85 respostas



Fonte: Autoria própria.

As respostas da pergunta 11 (Gráfico 4.11), sobre Freya, são equiparáveis à da pergunta 9 (Gráfico 4.9), sobre Lara Croft: God of War Ragnarok fez um trabalho esmagadoramente mais aceito. A deusa-mãe dos Vanires teve muito mais respeito nessa adaptação.

A pergunta 12, por ser uma pergunta dissertativa e opcional, teve uma quantidade menor de respostas, mas algumas das respostas mais interessantes para a pesquisa. Tendo tido apenas 21 respostas, com 3 delas apenas dizendo que não gostariam de responder, as 18 respostas restantes dizem bastante sobre o público do questionário.

Houveram relatos sobre como a sexualização dos jogos afetam negativamente a vida das pessoas, com frases como:

é frustrante quando um jogo que promete tantas possibilidades acaba se concentrando apenas na aparência das personagens femininas. Sinto-me como se minha identidade fosse reduzida à minha aparência física, como se minha inteligência, habilidades e personalidade não tivessem importância. (Autora anônima, 2023)

eu gostaria que os desenvolvedores de jogos entendessem o impacto negativo que a sexualização das personagens femininas pode ter sobre as jovens como eu. Seria maravilhoso ver mais personagens femininas fortes,

independentes e diversificadas, cuja representação vá além dos estereótipos de beleza. Quero me identificar com personagens que sejam tão incríveis e complexas como qualquer personagem masculino. (Autora anônima, 2023)

Penso não ser apenas questão de vestimenta, como também a forma como retratam corpos irreais, contribuindo para distúrbios alimentares, e outro viés é a forma como a maioria dos personagens são brancos, contribuindo para o racismo no mundo dos jogos, criando a falsa percepção do que é tido como belo, devido a falta de representatividade. Como por exemplo uma personagem que usa roupas do povo nativo da america do norte, assim como armas, mas possui características da raça branca, é uma falta de respeito com as culturas e os povos que foram colonizados pela etnia branca serem representados como seus opressores. (Autora anônima, 2023)

Também frases ressaltando a realidade da indústria dos jogos como:

Por trás de alguns designs, é perceptível que não há proposta alguma a ser transmitida, a não ser a de sexualizar os personagens para vender mais. Normalmente isso acontece com certas empresas que já são conhecidas por serem predatórias e mercenárias, como a Hi-rez, Blizzard, Mihoyo, Riot, etc., em grandes jogos como Paladins, Overwatch, Smite, Genshin Impact. Boa parte desses designs de personagem mostram pouca ou nenhuma personalidade, transformando o mercado em algo genérico e sem alma. (Autor anônimo, 2023)

Existe uma sexualização muito grande nas personagens femininas, pois as mesmas sempre estão com roupas curtas e os corpos expostos. E sempre são representadas com um corpo muito avantajado, o que provoca uma sexualização imensa. (Autora anônima, 2023)

A grande maioria dos jogos não procura novos modelos de personagens femininas e optam apenas pela sua sexualização devido alguns jogadores serem público para tal. O uso dessa sexualização trás sérias consequências como a manutenção de culturas de objetificação da mulher dentre outras. (Autor anônimo, 2023)

Entretanto, nem todas as respostas demonstram tal consciência sobre o assunto, como as seguintes:

Gostaria de resaltar que os personagens femininos, não são os únicos, exemplo: os lek sem camisa do league ou de sunguinha no street fighter, no geral a industria dos games é baseada em estereótipos e irealidades, pq você quer um mundo onde tu pode ser o que tu quiser ou melhor aquilo que tu não consegue ser na vida real, aquilo que sua personalidade é, portanto se a pessoa quer jogar com um bombado sem camisa que fica se exibindo blz, mas se o cara quer jogar com o personagem feminino de top tem problema?, no lolzinho tem várias opções exemplo a rell, a diana, leona e lux são exemplos de personagens que não são tão sexualizadas, mas a illaoi é sexualizada, mas todos tem preconceito (Autor anônimo, 2023)

Jogos são boa parte da vida de homens, dito isto ter personagens femininas com menos roupas torna o jogo mais agradável, pois muitas das vezes gastamos tempo e dinheiro com jogos. (Autor anônimo, 2023)

Porém mesmo essas respostas são importantes para visualizar o estado atual desse público. O esperado seria que a maioria das respostas não tivesse a devida consciência, já que é algo que ainda acontece com frequência na mídia, ter uma maioria consciente dos malefícios que a sexualização traz é um resultado animador no sentido da evolução da indústria dos jogos.

Neste Capítulo abordou-se sobre a construção e os resultados da pesquisa de campo feita, buscando demonstrar assim a real opinião do público sobre a situação da sexualização nos games. Segundo os resultados obtidos, é possível concluir que a maioria dos consumidores acabam sendo atingidos negativamente pela problemática, conforme dito nos Capítulos 2 e 3, sendo assim, comprovando de forma prática os dados de tais Capítulos.

5 DESIGN DE PERSONAGENS EM NIER:AUTOMATA

De acordo com os dados mostrados até o momento, é indiscutível que, mesmo que se mostre uma forma simples e lucrativa de abordar o design de personagens, principalmente femininas, a sexualização ainda prejudica muito a sociedade e isto está cada vez mais no consciente do público, que ativamente rejeita esse tipo de design, então, com o passar do tempo, designers que não se adaptarem à essa mudança deixarão de obter os resultados desejados.

Sendo assim, esse Capítulo busca abordar diretamente a forma que o design de personagens em jogos é criado, mostrando como funciona esse processo de forma exemplificada por meio do jogo NieR:Automata, utilizado para um estudo de caso da indústria.

“Design de personagem” é definido por Vaz (2023) como: “o processo de criar, visualizar e desenvolver um personagem do zero para uma história.”. Esse conceito engloba toda forma de personagem para audiovisual, desde mídias de entretenimento até campanhas publicitárias. Em sua entrevista com Daniel Rivers, artista 3D e professor de artes brasileiro, é definido que um designer de personagens muitas vezes trabalha juntamente aos roteiristas, para transformar as ideias deles em imagens que transmitam a personalidade, características físicas e gestuais da personagem, a fim de criar personagens coerentes com o contexto da história em que está inserido.

Em Vaz (2023) também são citadas as etapas para a criação de uma personagem, sendo as seguintes:

1. Estudar anatomia, perspectiva e fundamentos de desenho: um designer de personagem precisa dominar esses conceitos para apresentar o resultado de seu trabalho, já que o personagem deve funcionar sendo visto de diversos ângulos. Também é necessário que o artista domine outros conceitos como a representação de formas geométricas: círculos remetem normalmente à bondade, feminilidade e amizade, quadrados transmitem estabilidade e ordem, triângulos e outras formas pontiagudas representam agilidade, energia, insegurança ou agressividade.
2. Escrever um *prompt*: Um *prompt* se trata de uma descrição-base do personagem, quem ele é, como se veste, como é sua personalidade, todos

esses conceitos devem guiar o artista para que se crie um design condizente e que transmita as características principais do personagem.

3. Buscar referências: Uma das formas principais de estímulo da criatividade é a experiência própria, isso não se trata de copiar um design, mas usar inspirações para que um novo design seja criado.
4. Criar esboços: A arte conceitual é a base para a escolha e definição final de um personagem, nessa fase, o artista experimenta com os conceitos do *prompt*, a fim de visualizar qual seria a melhor opção. A forma mais comum desta fase é a produção de silhuetas dos personagens, para em seguida ir para a próxima fase.
5. Refinar os detalhes: No momento em que os artistas estiverem satisfeitos com as silhuetas a próxima fase se inicia, agora eles devem elaborar esse design, melhorando e dando acabamento ao conceito inicial.
6. Criar o *model* e *expression sheet*: O *model sheet* se trata de uma exibição do personagem em diferentes ângulos, enquanto o *expression sheet* demonstra as principais expressões faciais do personagem. Ambos são feitos como um guia para os animadores seguirem. Essa é a última fase do trabalho do designer.

Esses conceitos podem ser aplicados no desenvolvimento de qualquer personagem para audiovisual, e não é diferente no caso de NieR:Automata.

NieR:Automata é um RPG de ação desenvolvido pela PlatinumGames e publicado pela Square Enix, lançado em 2017, sendo dirigido e escrito por Yoko Taro e tendo como diretor de design de personagens Akihiko Yoshida. O jogo é uma sequência de NieR (2010), um spin-off de Drakengard (2003). Sua história se passa 10 mil anos num futuro pós-apocalíptico e acompanha os androides 2B, 9S e A2, numa guerra de procuração entre os androides criados pela humanidade e as máquinas criadas por invasores alienígenas. Os protagonistas são soldados que lutam pela YoRHa, uma organização militar com base de operações em um satélite espacial chamado Bunker, criada pela humanidade para os proteger enquanto seus remanescentes se abrigam na Lua. Os temas tratados pelo jogo são sombrios, melancólicos e filosóficos, contemplando a vida e a existência. A história contada pode ser dividida em 3 atos, também chamados de rotas: A, B e CD, onde a primeira tem como protagonista 2B, a segunda, 9S e a terceira se dividindo entre 9S e A2.

A principal protagonista é YoRHa Nº2 Model Battle, conhecida como 2B, tendo como principais características ao início do jogo sua calma, compostura, habilidade de batalha e falta de sentimentos, pois estes são proibidos. Ela é acompanhada por YoRHa Nº9 Model Scanner, 9S, um androide de reconhecimento que é caracterizado principalmente pela sua demonstração constante de emoções, ao contrário de sua parceira. O tema do jogo já fica claro pelos nomes de seus dois protagonistas principais, 2B e 9S, cuja pronúncia se assemelha à “*to be*” e “*nein es*”, que podem ser traduzidas para o português como “ser” e “não ser”, que referencia a clássica frase de Hamlet, por Shakespeare, “ser ou não ser, eis a questão”.

A dupla de soldados encontra-se futuramente com YoRHa Model Attack Nº2, A2, uma protótipo obsoleta da linhagem de 2B que abandonou o exército e age por conta própria. Ela revela estar observando os dois há algum tempo e é apresentada inicialmente como uma antagonista, por aparentemente ter traído a YoRHa. A Figura 5.1 mostra os designs dos três protagonistas.

Figura 5.1: A2, 9S e 2B



Fonte: NieR:Automata World Guide, por Square Enix (2019)

No trailer de lançamento de PlayStation (2017), a primeira fala, vinda de 2B que ainda não apareceu na tela, é: “*Everything that lives is designed to end.*” (Tudo que vive é projetado a terminar), reforçando o tema do jogo. A seguir, a próxima fala é dita, com a personagem em tela, “*We are perpetually trapped in a never-ending spiral of life and death.*” (Estamos perpetuamente presos numa infinita espiral de

vida e morte), o que também tem relação direta com a história contada. Durante essa fala, o design que nos é apresentado é o de uma garota portando duas espadas brancas, com cabelos curtos e também brancos e usando um vestido aberto na lateral e botas de salto alto pretas, 2B, de costas para a câmera à beira de um penhasco numa floresta e em seguida num deserto.

Não é nenhum exagero dizer que o design esperado de uma androide feita para ser uma máquina de combate é bem diferente do visto à princípio; Principalmente, seria lógico que algo que trata sobre temas tão profundos não tivesse cenas como as aparecem a seguir no trailer, enquanto é dito *“I often think about the god who blessed us with this cryptic puzzle and wonder if we'll ever have the chance to kill him.”* (Às vezes penso sobre o deus que nos abençoou com esse quebra-cabeças enigmático e imagino se em algum momento teremos a chance de o matar), nas cenas mostradas do combate do jogo, parte do gameplay principal, é possível ver diversas vezes por baixo da saia da personagem em meio a suas acrobacias, até mesmo rasgando essa parte da vestimenta quase por completo ao final da frase.

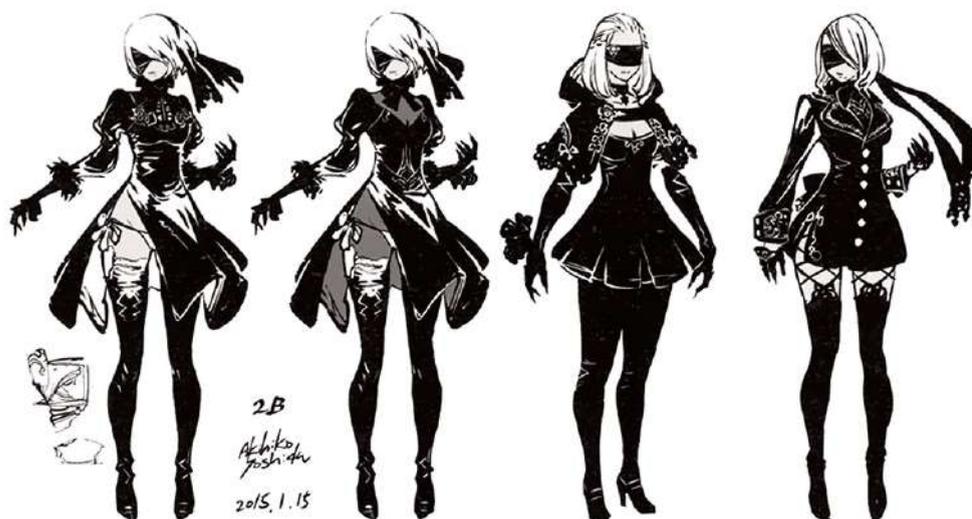
Se tratando de um trailer, realmente foi feito um ótimo trabalho de mostrar sobre o que o jogo se trata: filosofia e mulheres atraentes. Em uma entrevista em SQEXPresents (2017), apenas alguns dias após o lançamento do trailer, Yoko Taro, o excêntrico diretor e idealizador do jogo respondeu uma pergunta do público: “por que uma androide de combate usa salto alto?”, já que é indiscutível que não se trataria do melhor calçado para se movimentar em desertos e florestas, muito menos fazendo acrobacias. Para essa pergunta a resposta foi:

Sobre isso, o jogo de passa 10 mil anos no futuro, então, quando tentei imaginar como seria no futuro, eu percebi que 10 mil anos atrás as pessoas provavelmente não conseguiriam imaginar como seria atualmente. Então eu decidi pensar livremente e intencionalmente sobre isso, levando em conta que existem muitos jogos ocidentais que mostram marinheiros espaciais e coisas desse tipo, eu deixei minhas ideias fluírem livremente e criei uma garota usando salto alto no futuro. Entretanto, minha maior razão é simplesmente que eu gosto muito de garotas (Yoko Taro, SQEXPresents 2017, tradução nossa)¹⁰

¹⁰ So, the game is actually set 10 thousand years in the future for this moment in time and so, when I was trying to imagine how it would be in the future, I went back to 10 thousand years ago and people back then probably couldn't had imagined what it would be in this moment in time, so I decided to think of things freely and willfully in that sense. We have a lot of north-american and european games that take the space marines and that type of concept and topic so I came up with a girl wearing heels in the future, but the biggest reason is that I just really like girls.

De acordo com essa resposta é possível tentar assumir qual seria o *prompt* para o designer de personagens Akihiko Yoshida, levando em consideração os conceitos explicados anteriormente pelo texto de Vaz (2023), esse *prompt* deveria ser algo como, “uma garota com uma venda cobrindo os olhos, vestido e saltos pretos de aparência renascentista ou vitoriana, com uma expressão impassível em seu rosto e com cabelos brancos”, e o resultado inicial foi a Figura 5.2 datada de 2015, apenas um ano após o início da produção do jogo que, com o passar do tempo, chegou ao ponto da Figura 5.3.

Figura 5.2: Arte Conceitual 2B



Fonte: NieR:Automata World Guide, por Square Enix (2019)

Figura 5.3: Arte final 2B



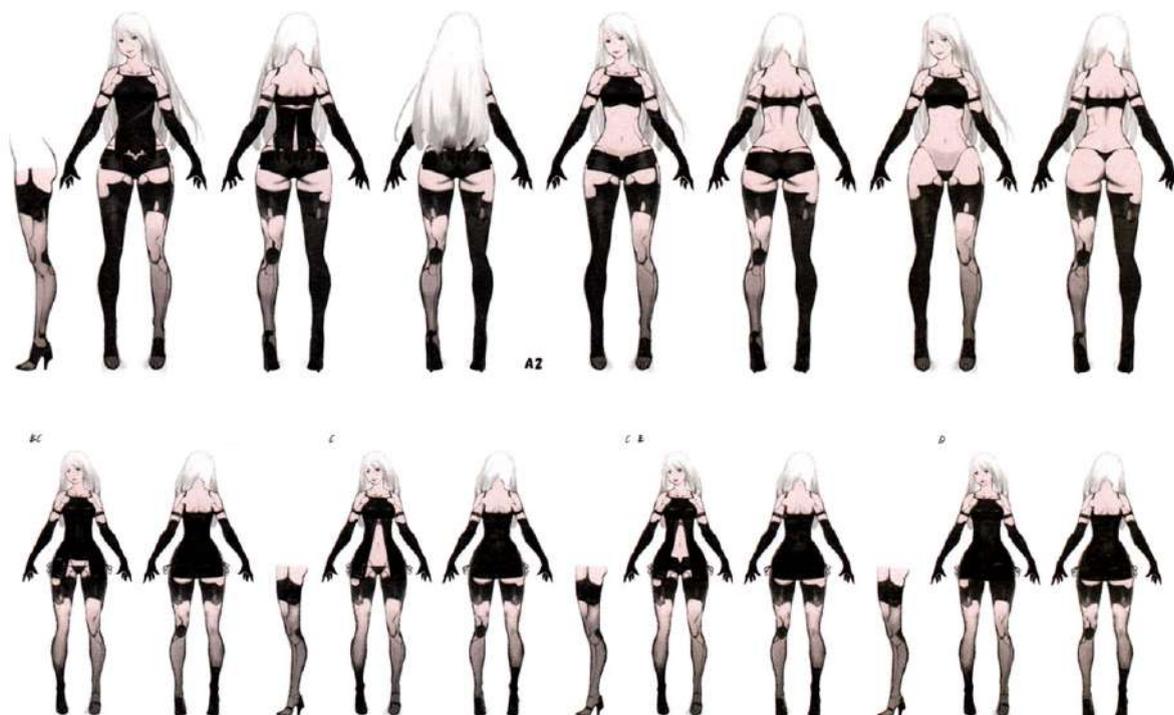
Fonte: NieR:Automata World Guide, por Square Enix (2019)

A Figura 5.3 mostra o design escolhido como principal para a protagonista da rota A do jogo, 2B, e, a essa altura, é discutível que algumas das outras opções iniciais eram preferíveis, em visão à problemática da sexualização. Nesse momento, também, se mostra necessário ressaltar algumas mecânicas da *gameplay* do jogo.

A versão sem saia do design foi feita como um visual alternativo um tanto secreto, inicialmente. Para acessar esse traje é necessário que o jogador habilite uma opção no menu que libera a habilidade de auto-destruição, que, ao ser utilizada causa uma explosão que, *curiosamente*, destrói apenas a saia do vestido da personagem, a deixando efetivamente de maiô. Esse “segredo”, entretanto, foi obviamente amplamente divulgado tanto por jogadores quanto por sites de notícia, devido a ser apelativo a cliques curiosos, sendo assim, essa versão da roupa da protagonista se tornou tão influente quanto a original ao público. Além disso, o jogador é recompensado por uma conquista secreta (“*What are you doing?*”) ao posicionar a câmera para ver por baixo da saia de 2B dez vezes, o que também gera uma animação dela abaixando a saia e se afastando da tela, dito isso, é claro que a sexualização era intencional.

A2, protagonista da rota CD do jogo, no entanto, passou por um processo um tanto quanto diferente. Por aparecer pela primeira vez brevemente apenas próximo à metade da primeira rota do jogo, voltando apenas na terceira e última rota do jogo, CD, a personagem não se tornou tão popular quanto 2B, devido à extensão da história do jogo, grande parte dos jogadores acabam por nem conhecer ela, caso não avancem o suficiente na história. Na Figura 5.4 é possível ver as opções de design pelas quais A2 passou, com a final sendo a primeira (canto superior esquerdo), e a opção de auto-destruição (ao lado) sendo menos reveladora, mostrando apenas o abdômen da personagem, mas igualmente assemelhando sua roupa à uma roupa de banho. Diferente de 2B, o design final de A2 acaba por ser uma das melhores opções dentre as disponíveis, em visão da problemática da sexualização, embora nenhuma opção seja realmente boa.

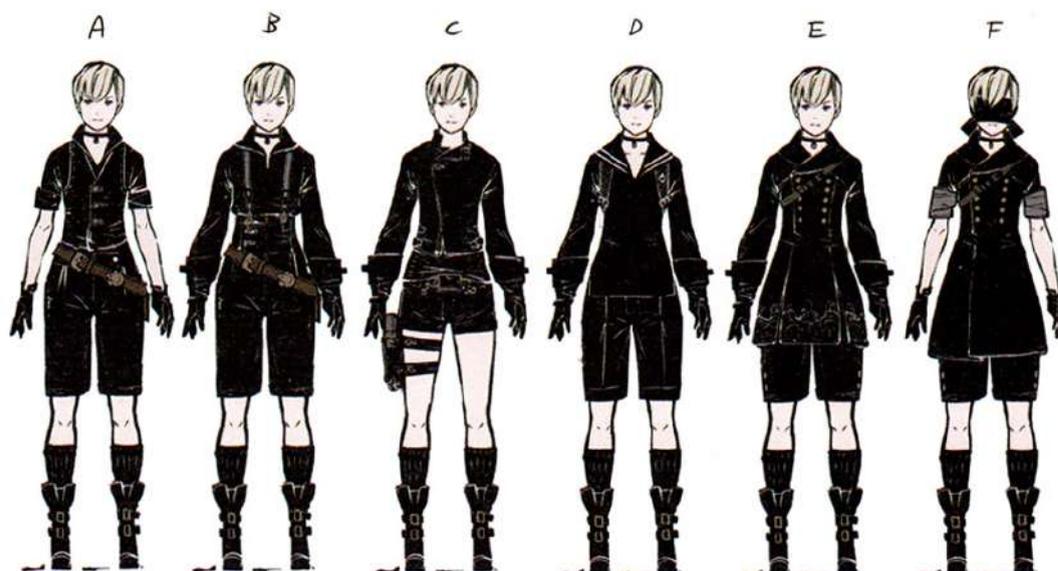
Figura 5.4: Arte Conceitual A2



Fonte: NieR:Automata World Guide, por Square Enix (2019)

Fica claro, assim, a dissonância entre a temática da história e os designs que o jogo demonstra, principalmente caso as protagonistas femininas sejam comparadas com 9S (design final: E), na Figura 5.5.

Figura 5.5: Arte Conceitual 9S



Fonte: NieR:Automata World Guide, por Square Enix (2019)

Fica clara a diferença de tratamento entre as personagens, mesmo que o conceito artístico da roupa de todos eles evoquem o renascentismo e a era vitoriana, as roupas de 9S ainda fazem sentido para um “agente de campo”. Vale ressaltar, entretanto, que 9S também possui a habilidade de autodestruição, porém, ao utilizá-la, o personagem perde apenas seu shorts, ficando de cueca boxer, o que acaba não sendo uma mudança tão grande, mas ainda assim também existe uma conquista secreta (“*Not that I mind...*”), por jogar por uma hora neste estado. No entanto, 9S nem sequer é um soldado de linha de frente como as outras protagonistas, as vestimentas dele nem precisavam ser tão contidas, diferente das roupas de 2B e A2, que foram fabricadas para combate direto. Não é tão difícil imaginar alguém fazendo o trabalho de reconhecimento de campo de 9S nas suas roupas, ao contrário de 2B e A2, que estão perigosamente desprotegidas e com seus movimentos prejudicados pelas suas. Além disso, durante o Capítulo 4, foram obtidas respostas do público sobre a opinião referente aos designs de 2B e A2: 2B teve 27,1% dos participantes dizendo que o design era insatisfatório, relativamente poucos, provavelmente devido à imagem apresentada ser apenas a personagem de vestido, enquanto A2, que naturalmente utiliza pouquíssimas roupas, teve 69,4% de insatisfação, mesmo sem estar na pior versão possível de seu design.

Existem algumas justificativas que podem ser utilizadas dentro do universo do jogo para explicar tal motivo de design, elas serão abordadas a seguir:

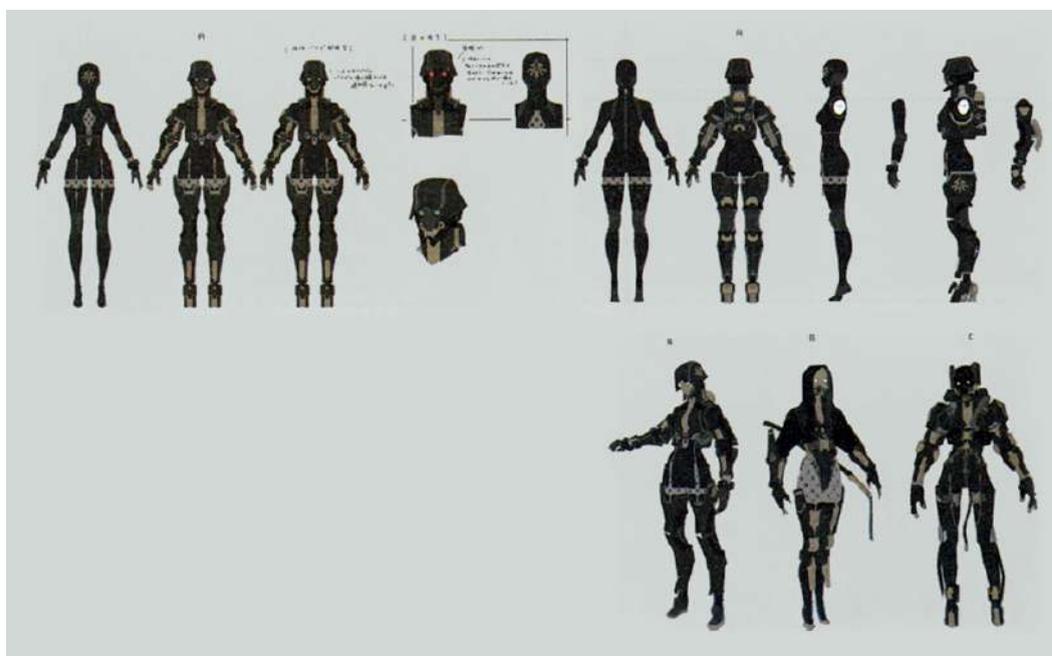
“Um dos temas mais recorrentes durante a história de Automata é que as máquinas sempre tentam alcançar a humanidade, e, de forma parecida, os humanos desenvolveram os androides para que se assemelhassem às suas imagens, de forma relativa à ideia de que “o homem é a imagem e semelhança de deus”, reforçando o tema filosófico. Ora, com certeza a melhor máquina de guerra possível se parece muito mais com algumas das máquinas enfrentadas no jogo do que com um ser humano.”

No entanto, mesmo que os androides tenham sido criados à imagem e semelhança da humanidade, a própria humanidade não guerreia utilizando vestimentas como essas, assim, quebrando o próprio conceito apresentado pelo jogo.

“Por serem androides criados para a guerra, seus próprios corpos já são resistentes o suficiente para não terem que utilizar de armaduras, podendo assim utilizarem qualquer vestimenta.”

No entanto, diversas vezes é dito que as roupas que os andróides utilizam são seus uniformes de soldados, principalmente por andróides da mesma linha de atividade usarem as mesmas roupas. Além disso, durante a terceira rota do jogo nos é apresentada uma nova roupa de combate, uma armadura pesada, mostrada na Figura 5.6. É possível dizer que os soldados normalmente não utilizam da armadura mesmo que ela seja mais eficiente devido ao peso e consumo de energia que ela exige, já que grande parte do trabalho dos andróides consiste em patrulhas, mas ainda assim, o mais lógico seria que a vestimenta mais leve fosse ao menos semelhante em funcionalidade à mais pesada, o que também não acontece.

Figura 5.6: Arte Conceitual YoRHa Heavy Armament



Fonte: NieR:Automata World Guide, por Square Enix (2019)

*“Durante uma cena da rota B, existe um diálogo que diz ‘You’re thinking about how much you want to **** 2B, aren’t you?’, o consenso entre a comunidade é que, à essa altura do jogo, 9S, mesmo estando aparentemente apaixonado por 2B, já havia descoberto a verdade sobre a função dela no jogo, que é eliminar 9S quando ele descobre a verdade sobre a humanidade. Essa palavra foi censurada intencionalmente para manter a ambiguidade da frase, que poderia ser traduzida como ‘Você está pensando sobre o quanto você quer ***** 2B, não está?’, onde a*

censura pode ser tanto “matar” quanto um termo sexual e remover a sensualidade da personagem tiraria o sentido da frase.”

No entanto, não é preciso que uma personagem seja sexualizada para ser sensual, como debatido anteriormente neste texto, estes são dois conceitos diferentes. Ter uma personagem menos sexualizada não faria o jogador deixar de entender os sentimentos de 9S por 2B, já que eles são amplamente representados por meio das ações de ambos personagens. Além disso, o tema sexual é abordado em outros momentos do jogo, como durante a cena do nascimento de Adão, um dos principais antagonistas, onde são mostradas diversas máquinas simulando posições sexuais humanas, por quererem imitar e entender a humanidade, essa cena, no entanto, não é feita para ser sensual e sim para causar estranheza: os próprios protagonistas comentam como aquilo é nojento e partem para eliminar as máquinas.

A armadura pesada é indiscutivelmente uma escolha mais sensata para o design de 2B, que aparece utilizando a vestimenta no início da rota CD. Um possível argumento contra seria que o capacete despersonaliza a personagem, pois não é possível ver seu rosto, mas também existe uma versão sem ele (Figura 5.7). Além disso, mesmo sendo uma roupa muito mais compreensível de se imaginar como um uniforme de combate dos soldados YoRHa, ela não deixa de ser sensual, os saltos ainda estão presentes, ainda é uma roupa justa que mostra o formato do corpo da personagem, porém, essas características parecem mais lógicas e naturais nessa vestimenta, sendo assim, a única coisa que realmente seria perdida com essa mudança, seria a sexualização exagerada da personagem. Porém, mesmo com todos esses pontos positivos, essa vestimenta só aparece por uma missão, que duraria menos de uma hora para ser concluída, normalmente. Ao menos a armadura é liberada como vestimenta alternativa para a personagem, após completar a missão.

Figura 5.7: 2B Heavy Armor B



Fonte: Recorte do jogo.

Um questionamento plausível seria, qual a razão de “consertar” esse jogo? Segundo o site IMDb, que hospeda informações sobre diversas mídias de entretenimento, NieR: Automata recebeu diversos prêmios após seu lançamento, como: Melhor Narrativa e Melhor Trilha Sonora (The Game Awards, 2017), Excelência em Realização Técnica (SXSW Gaming Awards, 2018). E foi indicado para diversos outros, como: Game Design e Inovação (BAFTA Games Award, 2018) e Jogo do Ano (NAVGTR Awards, 2018). Além de atingir uma nota média de 8,85 entre crítica especializada e usuários comuns pelo site Metacritic e ter vendido 7,5 milhões de cópias pelo mundo até Abril de 2023 (ROMANO, 2023). O jogo é sem dúvidas um sucesso estrondoso, que atingiu um público muito maior que o esperado, já que o NieR anterior vendeu aproximadamente 500 mil cópias, entre 2010 e 2019 (KHAN, 2019).

Muitas, senão todas, dessas condecorações não tem relação alguma com os designs questionáveis das personagens femininas do jogo e sim com sua trama densa e qualidade técnica extraordinária, sendo possível que a sexualização tenha sido abordada pelos desenvolvedores apenas como uma porta de entrada para um público mais abrangente, embora essa possibilidade seja questionável diante das aparições de seu excêntrico criador. Mas o que isso prova é que, por mais que parte do sucesso das vendas em 2017 durante o lançamento do jogo se deva ao apelo

sexual, essa obra artística seria ainda mais primorosa caso este apelo não existisse, deixando seus temas profundos, ambientes deslumbrantes e trilha sonora digna de orquestras brilharem ainda mais, sem o risco de serem ofuscados pelas partes íntimas das personagens.

5.1 Implementação

De forma adicional neste trabalho, foi produzido um modelo alternativo de design para a personagem principal de NieR:Automata, 2B, usando ferramentas como Blender, juntamente com um *add-on* chamado Makehuman Plug-in For Blender 2 (MPFB2), e Unity, para introduzir o modelo um ambiente interativo.

O projeto iniciou na ferramenta Blender é mostrado na Figura 5.8. Vale ressaltar as principais mudanças de design: um corpo e roupas mais realistas para uma soldado de linha de frente, porém, ainda buscando seguir os pontos principais do design da personagem, como a venda e a aparência vitoriana nas roupas. O *add-on* MPFB2, permite criar, de forma facilitada, modelos de personagens 3D, contando com uma biblioteca de *assets* aumentada pela comunidade.

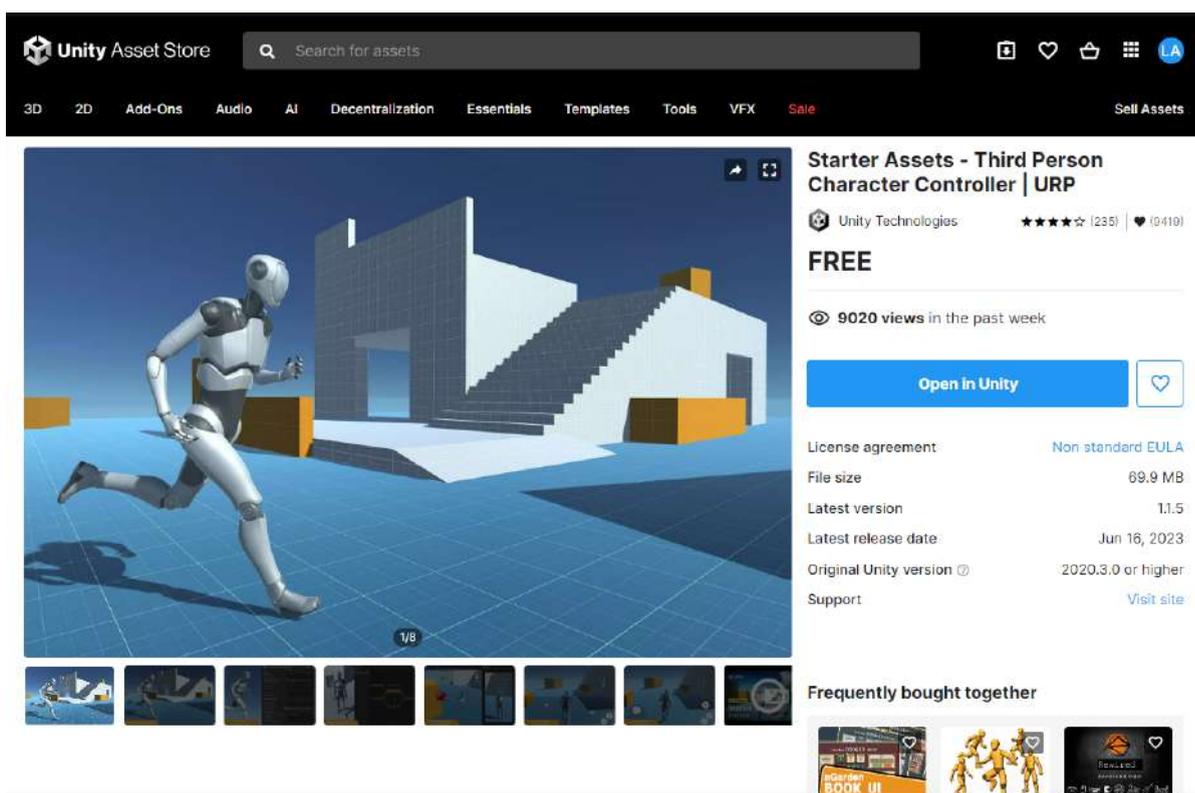
Figura 5.8: Modelo 2B, MPFB2.



Fonte: Autoria Própria.

Após a criação do modelo da personagem, este foi implementado numa demonstração feita no motor de jogos Unity, utilizando o *asset* padrão “Starter Assets - Third Person Character Controller | URP” (Figura 5.9), que permite a criação de um jogo 3D simples, já com um personagem funcional implementado.

Figura 5.9: Unity Asset Store - TPCC



Fonte:

<https://assetstore.unity.com/packages/essentials/starter-assets-third-person-character-controller-urp-196526>. Acesso em 15 nov. 2023.

Após a aplicação deste *asset* no projeto, foi feito um trabalho de implementação do modelo produzido anteriormente, para que ele substituísse o modelo do personagem padrão do *asset*. Já na *engine* foi possível aplicar as texturas, animações e controles de personagem no modelo. Para a utilização das animações, foi implementada a técnica de animação hierárquica esquelética, que normalmente segue os 8 passos à seguir:

1. Estrutura Hierárquica (Esqueleto): O corpo humano é representado por uma estrutura hierárquica de ossos ou articulações virtuais, conhecidos como

"ossos" na animação 3D. Cada osso é associado a uma parte específica do corpo, como fêmur, tíbia, cabeça, torso, etc.

2. Animação de Posição (*Keyframes*): Os animadores criam poses-chave (*keyframes*) para definir a posição e orientação dos ossos em momentos-chave da animação, como o início e o final de um passo. Esses *keyframes* representam os estados importantes do movimento, como o levantamento do pé, o balanço do braço, etc.
3. Interpolação (*Tweening*): O software de animação interpola automaticamente os quadros entre os *keyframes* para criar uma transição suave entre as poses. Isso significa que o sistema calcula automaticamente as posições intermédias dos ossos para criar uma animação contínua e realista.
4. Controle de Hierarquia: A hierarquia dos ossos é crucial. Por exemplo, ao mover a coxa, a tíbia e o pé devem se mover de maneira coordenada para manter uma aparência natural. A movimentação de um osso superior na hierarquia afeta os ossos que estão abaixo na hierarquia, criando um efeito cascata.
5. Ciclo de Caminhada: A animação de caminhada muitas vezes envolve a repetição de um ciclo. Os animadores criam um ciclo de caminhada onde os *keyframes* definem o movimento para um ciclo completo de passos.
6. Adicionando Detalhes: Detalhes adicionais, como flexão de joelhos, rotação dos quadris, movimentos naturais dos braços, são adicionados para aumentar a autenticidade da animação.
7. Adaptação ao Ambiente: Em um ambiente tridimensional, é necessário considerar a interação do personagem com o terreno, ajustando a altura do pé conforme ele se move.
8. Simulações Físicas Opcionais: Algumas animações podem incorporar simulações físicas, como a simulação de músculos e tecidos, para adicionar mais realismo aos movimentos.

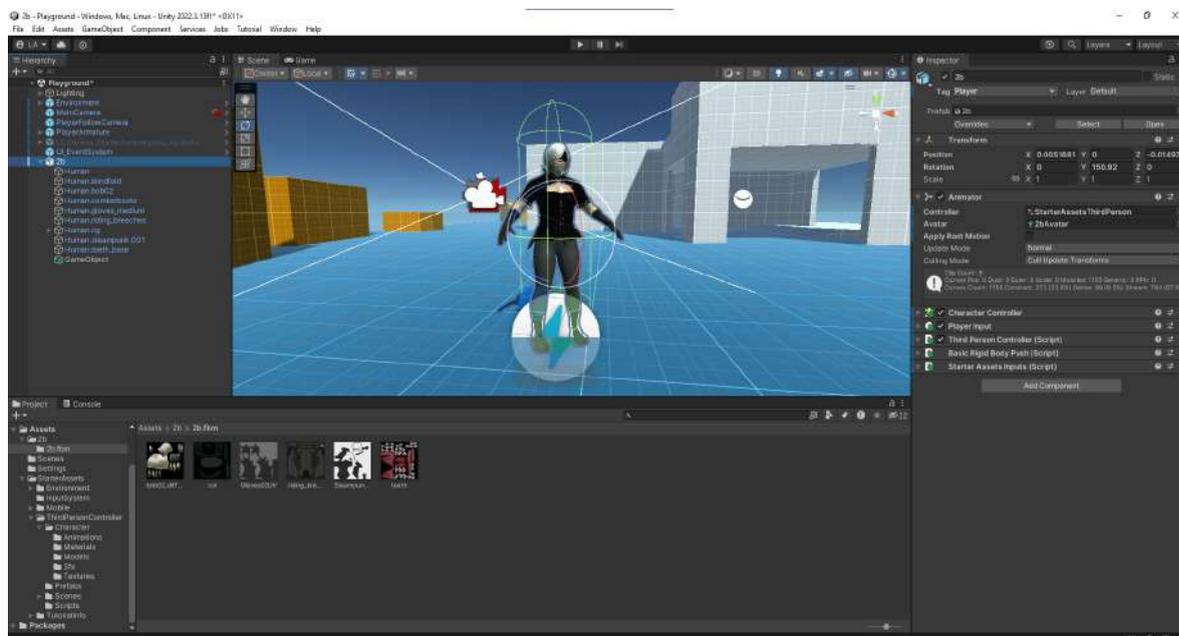
Já que foi utilizada uma animação padrão do sistema, foi necessário apenas definir os ossos da personagem, como mostrado na Figura 5.10. O visual final é mostrado na Figura 5.11 e o funcionamento na Figura 5.12.

Figura 5.10: Esqueleto para Animação



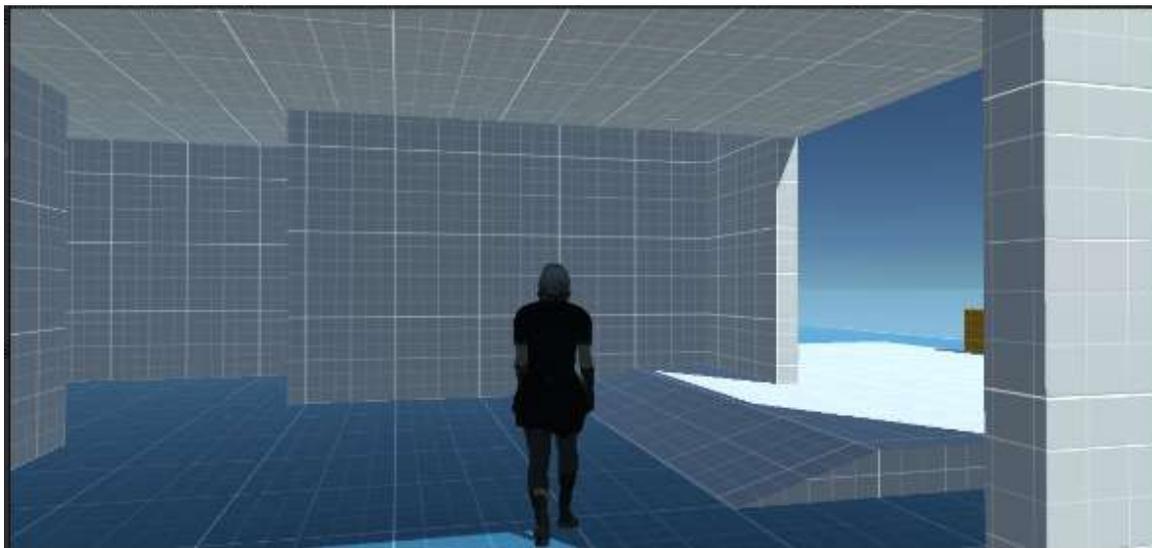
Fonte: Autoria Própria.

Figura 5.11: Projeto Unity



Fonte: Autoria Própria.

Figura 5.12: Funcionamento Projeto



Fonte: Autoria Própria.

Neste Capítulo abordou-se sobre o funcionamento da criação de designs de personagens, utilizando-se como base o jogo NieR: Automata, de forma a mostrar como o design dos personagens, quando não coerentes com o tema da história, pode acabar prejudicando o impacto da mesma. Além disso, foi mostrada uma proposta própria para alterações no modelo da personagem 2B, por meio de uma implementação no motor Unity. É possível concluir que, embora efetiva inicialmente, a sexualização acaba prejudicando a reputação do jogo a longo prazo, já que nenhum dos prêmios recebidos pelo game tinha relação com design de personagens. Além disso, as opiniões sobre as personagens 2B e A2, no Capítulo anterior, demonstram a insatisfação do público geral.

6 CONCLUSÃO

Ao desenvolver o presente trabalho em torno do questionamento “Quais as causas e consequências da sexualização na indústria dos jogos e que caminho essa indústria deve tomar quanto à essa problemática?”, pôde-se explorar diversas camadas em torno do funcionamento de tal indústria, dessa forma levantando-se diversas reflexões.

Em relação às causas da sexualização, estas são muito mais profundas do que apenas a questão monetária: grande parte dessa problemática está intrinsecamente ligada ao estado de falocentrismo que a sociedade se encontra. O termo *male gaze* identifica como as obras são majoritariamente concebidas do ponto de vista masculino, criando personagens femininas sem profundidade ou sequer motivo para existir, apenas servindo de fonte de prazer ao homem. Dessa forma, a história se adequa às cenas sexuais e não o contrário, reduzindo a profundidade e valor artístico do texto.

No que se refere às consequências da sexualização, é claro o enraizamento destas na sociedade, que se reflete nos ideais machistas e apoiam a ruptura das integridades físicas, psíquicas, sexuais e morais das vítimas. Por meio dos relatos da pesquisa de campo, também é possível estabelecer que, devido ao reforço desse ideal pelos videogames, as mulheres têm menos possibilidade de se identificar com as personagens apresentadas, sendo reduzidas apenas aos seus corpos e, no pior dos casos, causando diversos problemas psicológicos por não se adequarem ao padrão proposto por essas personagens.

Assim, o caminho a ser tomado por essa indústria fica claro. Mesmo que de um ponto de vista puramente monetário, conforme mais indivíduos se atentarem aos problemas apontados, o que é natural, menos lucro os projetos que colaboram com eles terão. Do ponto de vista social, a reestruturação da indústria trará uma melhora no bem-estar do público afetado, colaborando assim com uma sociedade menos prejudicial para tais pessoas. Além disso, ao evitar tal problemática, as histórias passarão a atingir maior público e de forma mais profunda, aumentando o engajamento e, logicamente, trazendo mais lucro: não existe nenhum ponto negativo nesta evolução.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, F. S.; OLIVEIRA, P. B. de; REIS, D. A. dos. The importance of didactic games in the teaching-learning process: An integrative review. **Research, Society and Development**, [S. l.], v. 10, n. 4, p. e41210414309, 2021. DOI: 10.33448/rsd-v10i4.14309. Disponível em: <<https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/14309>>. Acesso em: 27 mar. 2023.

AZEVEDO, Jean. **Minecraft registra 141 milhões de jogadores ativos em agosto**: desenvolvedora disse ter contado com 141 milhões de jogadores no mês de agosto. 2021. Disponível em: <<https://meups.com.br/noticias/minecraft-registra-141-milhoes-de-jogadores-ativos-e-m-agosto/>>. Acesso em: 12 abr. 2023.

BARNABÉ, Brenda Alves *et al.* **ASSOCIAÇÃO ENTRE O TEMPO DE TELA E OBESIDADE EM CRIANÇAS E ADOLESCENTES**: revisão narrativa. 2022. 24 f. TCC (Graduação) - Curso de Medicina, Faculdade da Saúde e Ecologia Humana, Vespasiano, MG, 2022.

BARROS, Yuri Isaac Brito. **IMAGEM CORPORAL E A INFLUÊNCIA DA MÍDIA NA CONSTRUÇÃO DO CORPO FEMININO**. 2019. 12 f. TCC (Graduação) - Curso de Enfermagem, Faculdade de Enfermagem, Universidade Católica do Salvador, Salvador, BA, 2019.

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero** - Feminismo e subversão da identidade. Editora Civilização Brasileira: 2003.

FREUD, Sigmund. **Um Caso de Histeria, Três Ensaios Sobre a Sexualidade e Outros Trabalhos**: volume vii (1901-1905). Rio de Janeiro: Imago, 1996. (Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud).

PWC (org.). **GLOBAL ENTERTAINMENT & MEDIA REVENUES SURGE TO \$2.3 TRILLION; VIRTUAL REALITY SEES 36% GROWTH AS GAMING AND ESPORTS ARE ON PACE TO BECOME A \$324 BILLION BUSINESS: PWC**. Cannes, França, 20 jun. 2022. Disponível em: <<https://www.pwc.com/gx/en/news-room/press-releases/2022/global-entertainment-and-media-outlook-2022-2026.html>>. Acesso em: 27 mar. 2023.

IMDB (org.). **NieR: Automata Awards**. Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt5238626/awards/>>. Acesso em: 30 set. 2023.

KHAN, Imran. **Talking To Yoko Taro, PlatinumGames' Takahisa Taura, And Composer Keiichi Okabe About Life, Death, And Opportunity**. Disponível em:

<<https://www.gameinformer.com/2019/01/01/talking-to-yoko-taro-platinumgames-taka-hisa-taura-and-composer-keiichi-okabe-about-life>>. Acesso em: 30 set. 2023.

LAYDEN, Mary Anne. **Pornography and Violence: A New Look at Research**. [S.d] Center for Cognitive Therapy, Department of Psychiatry, University of Pennsylvania

LÖÖF, Jenny. **An Inquisitive Gaze**: exploring the male gaze and the portrayal of gender in dragon age: inquisition. 2015. 18 f. TCC (Bacharel) - Curso de Literatura, Department Of English, Stockholm University, Estocolmo, Suécia, 2015.

LUDISCERE. **Xenoblade Chronicles 2 and Sexualisation: A Case Study**. YouTube, 8 mar. 2018. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=pRNkWXwyjdk>>. Acesso em: 14 mar. 2023.

MCV (org.). **Let's talk about sexualisation in video games**. 2016. Disponível em: <https://www.mcvuk.com/development-news/lets-talk-about-sexualisation-in-video-games/>. Acesso em: 18 abr. 2023.

METACRITIC (org.). **Nier: Automata**. Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt5238626/awards/>>. Acesso em: 30 set. 2023.

MULVEY, Laura. Visual Pleasure and Narrative Cinema. **Screen**, Glasgow, Reino Unido, v. 16, n. 3, p. 6-18, Autumn 1975.

MWEDZI, Duke. On Subversion: A Critical Assessment of the Male Gaze in Contemporary Film and Video Games, **Liberated Arts: a journal for undergraduate research**, v. 8, n. 1, 2021.

PLAYSTATION (org.). **NieR: Automata – "Death is Your Beginning" Launch Trailer | PS4**. YouTube, 7 mar. 2017. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=wJxNhJ8fjFk>>. Acesso em: 23 set. 2023.

RABIN, Steve *et al* (ed.). **Introdução ao Desenvolvimento de Games**: volume 1: Entendendo o universo dos jogos. 2. ed. São Paulo, SP: Cengage Learning, 2012. Tradução de: Opportunity Translations.

ROMANO, Sau. **NieR: Automata shipments and digital sales top 7.5 million**. Disponível em: <<https://www.gematsu.com/2023/04/nier-automata-shipments-and-digital-sales-top-7-5-million>>. Acesso em: 30 set. 2023.

SAFFIOTI, Heleieth. **Gênero, Patriarcado, Violência**. Editora Fundação Perseu Abramo: 2011.

SANTOS, Marcos André Moura dos *et al.* TEMPO DE TELA, PERCEPÇÃO DA QUALIDADE DE SONO E EPISÓDIOS DE PARASSONIA EM ADOLESCENTES. **Revista Brasileira de Medicina do Esporte**, São Paulo, SP, v. 23, n. 5, p. 375-379, out. 2017.

SARKEESIAN, Anita. **Body Language & The Male Gaze**. Tropes vs Women in Video Games. 2016. Feminist Frequency. Disponível em: <<https://feministfrequency.com/video/body-language-the-male-gaze/>>. Acesso em: 10 abr. 2023.

SQEXPresents (org.). **PAX East 2017 Panel - NieR: Automata & FFXV: Episode Gladiolus**. YouTube, 15 mar. 2017. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=56TkUkDEzKI>>. Acesso em: 23 set. 2023.

UOL (org.). **Fortnite passa de 350 milhões de jogadores e 3,5 bilhões de horas de jogo**. 2020. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2020/05/06/fortnite-passa-de-350-milhoes-de-jogadores-e-35-bilhoes-de-horas-de-jogo.html>>. Acesso em: 12 abr. 2023.

VAZ, Juliana. **Designer de personagem: o que é e como se tornar um**. EBAC, Escola Britânica de Artes Criativas & tecnologia. 1 jun. 2023. Disponível em: <<https://ebaonline.com.br/blog/designer-de-personagem-o-que>>. Acesso em: 23 set. 2023.

WILUND, Mio. **Fighting Games under the Queer Gaze: an analysis on the characters of street fighter v**. 2022. 13 f. TCC (Graduação) - Curso de Arte, Department Of Game Design, Uppsala Universitet, Uppsala, Suécia, 2022.

Apêndice 1 - Formulário de Pesquisa e Termo de Consentimento

12/09/2023, 15:02

Sexualização na Indústria dos Jogos - Pesquisa de campo

Sexualização na Indústria dos Jogos - Pesquisa de campo

Convidamos o (a) Senhor (a) para participar da Pesquisa Sexualização na indústria dos jogos voluntariamente, sob a responsabilidade do pesquisador Diogo Fernando Trevisan, a qual pretende verificar como os jogadores veem a representação de personagens femininas em jogos eletrônicos.

Sua participação é voluntária e se dará por meio de preenchimento de um formulário online. Se o (a) Sr (a) aceitar participar, contribuirá para nossa pesquisa, que visa propor diretrizes para design de personagens femininas de acordo com o público-alvo.

Para participar da pesquisa, o (a) senhor (a): será convidado (a) a responder um questionário online usando o Google Forms. Como risco desta pesquisa, podemos destacar que o questionário pode ser considerado longo para algum participante, que, poderá desistir de respondê-lo. Ainda, por ser utilizado um meio eletrônico de coleta (Google Forms) os dados podem ser Hackeados ou acessados indevidamente. O formulário estará bloqueado para consultas, não coletará os e-mails de quem estiver respondendo e todos os dados coletados serão todos anônimos, sem quaisquer identificação dos participantes, apenas o gênero. Após a coleta, os resultados serão armazenados localmente (será feito o Download) e os dados originais do formulário serão apagados.

Respondendo o formulário o Senhor (a) auxiliará o projeto de pesquisa, fornecendo informações importantes para avaliar como os jogadores veem as personagens femininas e auxiliará os pesquisadores a proporem novos designs para estas personagens. Acredita-se que esta avaliação dos designs existentes para personagens femininas possa auxiliar para que no futuro novas personagens sejam desenhadas de acordo com as expectativas do público. Ainda, será possível confirmar se jogadoras do sexo feminino estão satisfeitas com o design das personagens femininas.

Se depois de consentir sua participação na pesquisa o (a) Sr (a) desistir de continuar participando, tem o direito e a liberdade de retirar seu consentimento em qualquer fase da pesquisa, seja antes ou depois da coleta de dados, independente do motivo sem prejuízo a sua pessoa. Os resultados da pesquisa serão analisados e publicados, mas sua identidade será sempre mantida em sigilo. Os pesquisadores estarão a sua disposição para qualquer esclarecimento que considere necessário em qualquer etapa da pesquisa.

Em caso de dúvida sobre a pesquisa, você poderá entrar em contato com os pesquisadores responsáveis, Diogo Fernando Trevisan ou Lincoln Amorim nos telefones: (67) 3902-2687 e (18)98161-8889, Em caso de dúvidas sobre os seus direitos como participante nesta pesquisa, você poderá entrar em contato com o Comitê de Ética Com Seres Humanos da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul CESH/UEMS pelo Fone: (67) 3902-2699 ou no endereço: Cidade Universitária de Dourados, Rodovia Itahum, km 12, em Dourados – MS, Bloco A, piso superior – Sala 11 -Horário de atendimento: 8:00 às 13:00 horas, de segunda a sexta.

* Indica uma pergunta obrigatória

12/09/2023, 15:02

Sexualização na Indústria dos Jogos - Pesquisa de campo

1. Você concorda com os termos acima? *

Marcar apenas uma oval.

Sim

Não

Questionário

2. À que gênero você se identifica? *

Marcar apenas uma oval.

Masculino

Feminino

Não-binário

3. No geral, você sente que a representação feminina nos jogos é satisfatória? *

Marcar apenas uma oval.

Sim

Não

12/09/2023, 15:02

Sexualização na Indústria dos Jogos - Pesquisa de campo

4. Marque as representações femininas **insatisfatórias** em relação ao design de personagem *

Marque todas que se aplicam.



2B (NieR:Automata)



A2 (NieR:Automata)



Chun-li (Street Fighter)



Poison (Street Fighter)



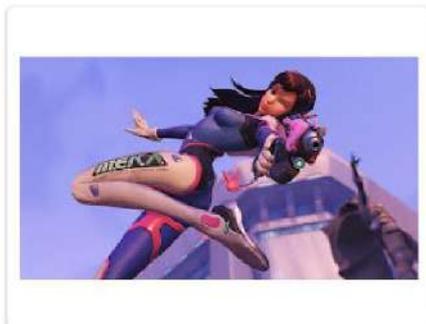
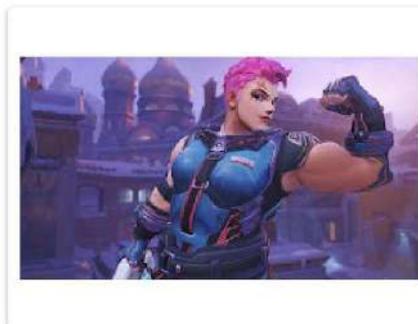
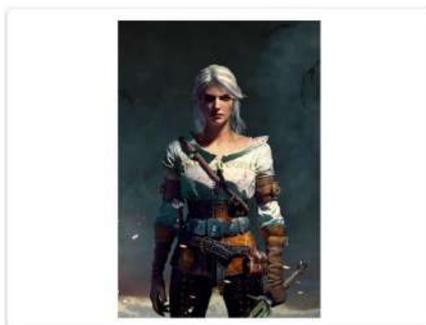
Aloy (Horizon Zero Dawn)



Ellie (The Last Of Us)

12/09/2023, 15:02

Sexualização na Indústria dos Jogos - Pesquisa de campo

 D.Va (Overwatch) Zarya (Overwatch) Ciri (The Witcher 3) Tifa Lockhart (Final Fantasy 7) Skye (Paladins) Pyra (Xenoblade Chronicles 2)

12/09/2023, 15:02

Sexualização na Indústria dos Jogos - Pesquisa de campo

5. Qual design de personagem foi mais **satisfatório**? *

Marcar apenas uma oval.



Mona (Genshin Impact - lançamento)



Mona (Genshin Impact - atual)

Nenhum

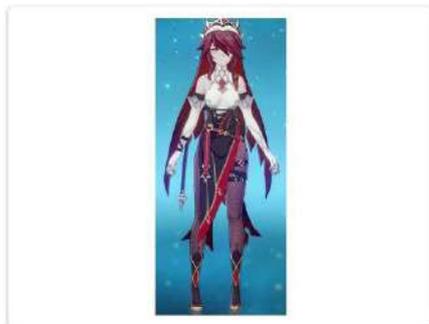
Ambos

12/09/2023, 15:02

Sexualização na Indústria dos Jogos - Pesquisa de campo

6. Qual design de personagem foi mais **satisfatório**? *

Marcar apenas uma oval.



Rosaria (Genshin Impact - lançamento)



Rosaria (Genshin Impact - atual)

Nenhum

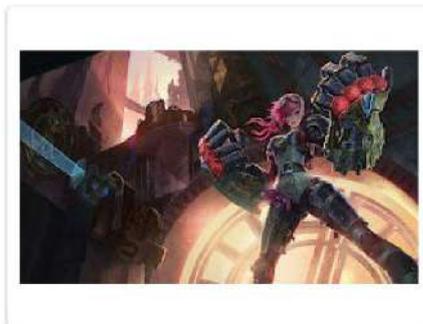
Ambos

12/09/2023, 15:02

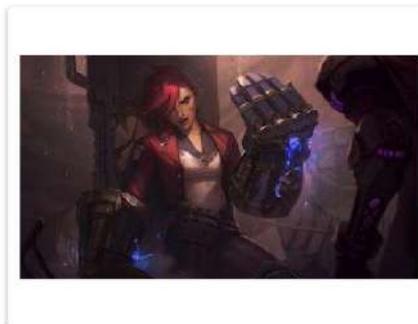
Sexualização na Indústria dos Jogos - Pesquisa de campo

7. Qual design de personagem foi mais **satisfatório**? *

Marcar apenas uma oval.



Vi (League of Legends)



Vi (Arcane)

Nenhum

Ambos

12/09/2023, 15:02

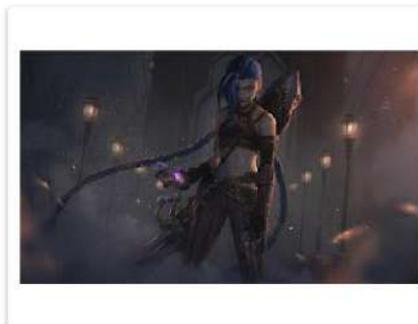
Sexualização na Indústria dos Jogos - Pesquisa de campo

8. Qual design de personagem foi mais **satisfatório**? *

Marcar apenas uma oval.



Jinx (League of Legends)



Jinx (Arcane)

Nenhum

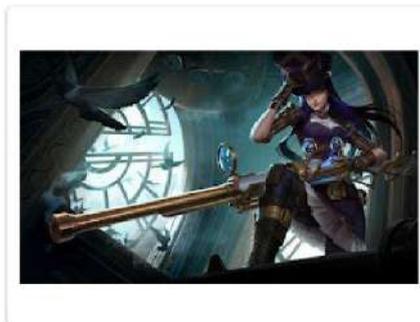
Ambos

12/09/2023, 15:02

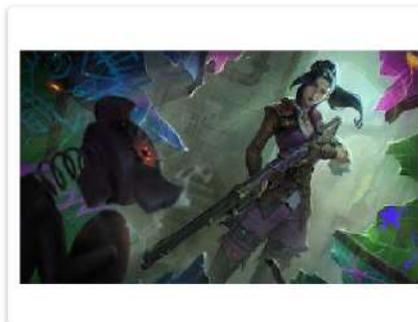
Sexualização na Indústria dos Jogos - Pesquisa de campo

9. Qual design de personagem foi mais **satisfatório**? *

Marcar apenas uma oval.



Caitlyn (League of Legends)



Caitlyn (Arcane)

Nenhum

Ambos

12/09/2023, 15:02

Sexualização na Indústria dos Jogos - Pesquisa de campo

10. Qual design de personagem foi mais **satisfatório**? *

Marcar apenas uma oval.



Lara Croft (Visual antigo)



Lara Croft (Reboot)

Nenhum

Ambos

12/09/2023, 15:02

Sexualização na Indústria dos Jogos - Pesquisa de campo

11. Qual design de personagem foi mais **satisfatório**? *

Marcar apenas uma oval.



Kasumi (Dead or Alive 5)



Kasumi (Dead or Alive 6)

Nenhum

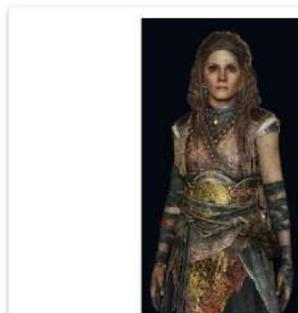
Ambos

12/09/2023, 15:02

Sexualização na Indústria dos Jogos - Pesquisa de campo

12. Qual design de personagem foi mais **satisfatório**? *

Marcar apenas uma oval.



Freya (God Of War Ragnarok)



Freya (Smite)

Nenhum

Ambos

13. Gostaria de justificar suas respostas ou adicionar algum comentário sobre o tema?

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.