

Representações da figura feminina nos Videogames:

A visão das jogadoras

Ivelise Fortim

Faculdade de Ciências Humanas e da Saúde
Curso de Psicologia - PUC-SP
São Paulo, Brasil

ifcampos@pucsp.br; ivelisefortim@gmail.com

Louise F. Monteiro

Faculdade de Ciências Humanas e da Saúde
Curso de Psicologia - PUC-SP
São Paulo, Brasil

louise.fmt@gmail.com

Abstract— O objetivo da pesquisa é caracterizar como as jogadoras percebem os personagens femininos de videogames. Um questionário online foi distribuído, investigando a representação das personagens: como são comumente retratadas e quais aspectos são positivos e negativos. A amostra foi composta de 95 jogadoras, maioria do estado de São Paulo (79%), entre 21-25 anos (52%). As jogadoras apontam que as personagens são comumente representadas com sexualização excessiva (29%); habilidades físicas e/ou mágicas (15%) e atribuição do papel de vítima (11%). Consideraram como aspectos positivos atribuir a mulher outras habilidades, como força (21%) e inteligência (18%). Os aspectos negativos são sexualização (28%), vitimização (10%) e objetificação (10%). Muitas jogadoras consideram negativas as representações cujas personagens limitam-se a objetos sexuais ou são frágeis. Por fim, as jogadoras apontam que esses tipos não são um problema em si, mas sim o fato de não haver diversidade de personagens femininos em outras representações e papéis.

Palavras-chave: Mulheres e games; representações; estereótipos; figura feminina; gênero.

I. INTRODUÇÃO: A MULHER NA MÍDIA

A representação da mulher nas diferentes mídias parece ser objeto de constante polêmica. Seja no cinema, na televisão, na propaganda, a forma como a mulher é representada é alvo de discussão entre os teóricos de gênero, devido a possíveis influências que estas possam vir a causar na educação de homens e mulheres.

Diversos autores já trataram sobre as representações da figura da mulher em outras mídias. Uma das críticas frequentes é de que a representação da mulher é sempre feita para o olhar masculino [1, 2]. Com relação especificamente às personagens de videogames, estas parecem seguir um caminho bem semelhante à representação da figura feminina nos quadrinhos. As histórias em quadrinhos, bem como os videogames, sempre fizeram parte do imaginário social como artefatos masculinos. Desenhados por homens e para homens, representavam suas mulheres de formas muito semelhantes. Seguem praticamente a mesma história: no início, eram representadas como ingênuas, de inteligência limitada e submissas aos homens [1, 3-5]. Posteriormente, outras personagens foram surgindo, apresentando mulheres fortes e sensuais [4]. Entretanto, as personagens são sempre apresentadas para o olhar masculino.

Nos quadrinhos, as mulheres não são apresentadas em sua pluralidade, mas sim de forma estereotipada e por vezes machista; as heroínas são uma espécie de versão masculina da mulher, com a agressividade e competitividade masculinas [6]. Esta também é a história das personagens de games.

Essas representações da mulher nos videogames também são conhecidas como Belezas Digitais. Modeladas em 3 dimensões por meio da tecnologia digital de computação gráfica, continuam representando os ideais da mulher objeto para o olhar masculino. Especificamente com relação os jogos, existem até mesmo os *Nude Patches*, que mostram as heroínas dos videogames nuas ou em cenas obscenas [7].

A. As personagens femininas nos videogames

No início da história dos videogames, as personagens femininas apareciam pouco e em papéis relativamente pequenos, sendo prêmios

ou donzelas a serem salvas. Aos poucos, as personagens mulheres passaram a desempenhar outros papéis. As personagens podem ser classificadas como princesas ou velhas sábias nos jogos de fantasia; objetos esperando o resgate masculino; mulheres feticistas feitas para o olhar masculino ou repetição dos estereótipos das habilidades femininas e suas características [8].

Grimes [9] acredita que na maior parte dos jogos as personagens são feitas para a escopofilia masculina, ao invés de propiciar uma identificação feminina. Mostra que as personagens são vistas como atrativas para o sexo masculino: são caucasianas, tem formas curvilíneas, e as roupas deixam o corpo à mostra, em conformidade com os ideais de beleza do mundo ocidental.

Apesar do aumento das personagens femininas, a imagem predominante ainda parece ser a das personagens “hiperssexualizadas”: caracteres sexuais marcados, corpos desproporcionais, roupas minúsculas e inadequadas para a luta (“armaduras-biquíni”), representação da personagem seminua ou nua.

Essas personagens parecem não prover um modelo de identificação adequado para as mulheres. Os jogos para console, principalmente, mantêm os estereótipos com relação à figura feminina, representada com aspectos considerados negativos, tais como submissão e fragilidade [10, 11].

As representações dessas personagens representam ideais e valores culturais, sociais e históricos, e pretendem atingir um segmento definido de mercado: os jogadores homens de 18-26 anos. Mas muitas mulheres também jogam os videogames considerados *core*, segundo a ESA 2012. Mas como as mulheres percebem essas personagens, que são desenhadas quase que exclusivamente para o público masculino? Portanto, o objetivo da pesquisa é caracterizar como as jogadoras percebem os personagens femininos dos videogames.

II. MÉTODO

Para a coleta de dados, foi utilizado um questionário online, que ficou disponível entre os dias 17/4 e 18/5 de 2013. O questionário contou com 15 questões abertas e fechadas e visava: 1) Caracterização da amostra (idade, localização, categoria de jogo de preferência, quanto tempo jogam videogames e quais plataformas costumam usar); 2) personagem favorita; 3) representações das personagens femininas nos videogames.

As participantes foram informadas de que deveriam se referir apenas a personagens de jogos de longa duração lançados para consoles. Ao afirmar possuir uma personagem favorita, as questões seguintes se voltavam aos possíveis motivos da preferência. As informações sobre este item foram comunicadas em outro artigo, este se referindo apenas ao item 3) representações da figura feminina¹.

A divulgação da pesquisa foi realizada nas redes sociais, especialmente nas comunidades específicas sobre videogames, tais

¹ O relato mais amplo dos outros dados da pesquisa foi feito no artigo “Choose your character: Mulheres e Personagens femininos nos videogames. Proceedings da SBGames 2013.

como “Boteco Gamer”, “Videogames Brasil”, e “Garotas Gamers”, do Facebook. Foram recebidos 103 questionários, sendo que 2 foram invalidados por estarem repetidos e 6 foram invalidados por terem sido preenchidos por homens (Total – 95).

III. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A. Caracterização da amostra

A faixa etária mais expressiva na amostra é das idades de 21-25 anos, composta por 52% das participantes. Cerca de 20% encontram-se na faixa acima, de 26-30 anos e 17% possuem entre 16-20 anos. Destas, 79%, são do estado de São Paulo, seguido do estado de Mato Grosso, com 7% do total de participantes.

B. Representação das figuras femininas

Uma questão foi formulada para caracterizar quais aspectos compõem o que as participantes consideram como o “comumente representado” sobre a figura feminina nos videogames. Os aspectos apontados foram assim classificados:

Quadro I

Como a Figura Feminina é Comumente Retradata	Respostas	%
Sensual/Sexualizada	69	29%
Com habilidades físicas	30	13%
Vitimizada	27	11%
Feita para público masculino	15	6%
Como mulher objeto	15	6%
Bela	14	6%
Como personagens secundárias	14	6%
Frágil	13	6%
Com personalidade forte	9	4%
Com poderes mágicos	6	3%
Cuidadora	5	2%
Inteligente	5	2%
Normal	5	2%
Independente	3	1%
Femininas	2	1%
Outros	2	1%
N/I	2	1%
TOTAL	236	100%

Algumas apontaram mais de uma característica em suas respostas. A categoria Outros contempla respostas que não se encaixavam em nenhuma categoria ou que não expressavam resposta à questão. Não informaram 1%.

Em primeiro lugar as jogadoras apontam a característica da Sensualidade e Sexualização (29%), categoria que engloba termos como “sexy”, “sensual” e descrições de caracteres sexuais exagerados na personagem. A segunda categoria é sobre as habilidades físicas (13%) que contempla a citação à força, capacidade de luta e utilização de armas. A personagem que exerce o papel de vítima aparece em terceiro, com 11%, e compõe a categoria junto às referências de “ser salva” ou “ser resgatada”. Algumas respostas referiram-se ao fato de que as personagens foram criadas para o público masculino (6%), com menção as expressões “criadas para homens” e “criadas para jogadores/gamers”. A categoria Mulher-

Objeto (6%) é composta por este termo presente nas respostas bem como referências da figura feminina como “decoreção” ou “parte do cenário”. Na categoria Belas, (6%), foram consideradas as expressões sobre beleza e termos como “bonitas”. A categoria de personagem secundária (6%) tem englobam referências ao papel de coadjuvante no jogo ou apoio à outro personagem de destaque. Para a categoria de Frágil (6%) foram consideradas respostas “frágil” ou “indefesa”. “Personalidade forte” foi mencionado por 4%, sendo a única expressão que forma a categoria. O mesmo acontece com as categorias de Inteligente (2%) e Independente (1%), formadas apenas pela presença desses conceitos. Considerou-se como Cuidadora (2%) respostas que remetiam à ações ligadas ao cuidado ou papéis mencionados como “maternal” ou “healer”. Algumas participantes valorizaram as representações de personagens que são semelhantes às mulheres Normais (2%) ou comuns. Também a Feminina (1%), engloba respostas que fazem menção a essa característica na personagem.

C. Aspectos positivos da representação

Solicitamos às participantes que mencionassem sobre os aspectos citados na questão geral anterior – a respeito do comumente representado sobre a figura feminina nos games – mais especificamente quais destes aspectos eram considerados positivos.

Alguns sujeitos deram mais de uma resposta. As respostas classificadas como outros (6%) são aquelas cujas características citadas não puderam ser classificadas em nenhuma categoria ou que não citavam quaisquer características; não informaram 5%.

Quadro II

Aspectos Positivos na Figura Retradata	Respostas	%
Aspectos Psicológicos/ Personalidade	29	24%
Habilidades Físicas e/ou Mágicas	21	18%
Igualdade com Personagens Masculinos	7	6%
Beleza	6	5%
Mulher humanizada/Realista	6	5%
Diversidade de Representações	4	3%
Papel Importante	4	3%
Sensualidade	3	3%
Não Objetificada	2	2%
Desconstrução de Preconceitos	2	2%
Como as Mulheres Gostariam de Ser	2	2%
Profundidade	2	2%
Há poucos/Nenhum	18	15%
Outros	7	6%
Não informou	6	5%
TOTAL	119	100%

A característica considerada como mais positiva nas personagens, segundo as jogadoras, é o conjunto de aspectos psicológicos ou a Personalidade, correspondendo a 24% das respostas. Nesta categoria foi considerada a presença da palavra personalidade ou palavras como coragem, determinação, inteligência e independência. As Habilidades Físicas e/ou Mágicas (18%) aparecem em segundo lugar e foram citadas as habilidades de luta, com armas ou poderes mágicos. As jogadoras também descreveram a participação de personagens femininas estando em Igualdade com a

de Personagens Masculinos (6%) como um aspecto positivo. A Beleza, bem como as palavras “bela”, “bonita” ou discursos que expressavam a boa aparência da personagem contemplam 5% das respostas. Ainda, a realidade ou humanidade com que são representadas, sendo descritas como personagens com sentimentos de medo, angústia e bondade, se referiam à proximidade com as mulheres reais e representam 5% das respostas. Em seguida tem-se a categoria de Diversidade (3%) e diz respeito às diversas representações da mulher, com personagens que diferem entre si. Para a categoria Papel Importante (3%) considerou-se respostas que diziam de importante papel da personagem no jogo, tais como fazer escolhas importantes para a história, conduzir a história ou ser a personagem principal. A característica da Sensualidade (3%) aparece como um aspecto positivo em respostas que continham menções à sensualidade como “sexy” ou atratividade física. A referência à personagem como Não Objetificada (2%) incluía também referências a personagens que não mais fossem representadas como “decoração” ou “parte do cenário”. Nomeou-se a categoria Desconstrução de Preconceito (2%) por suas alusões claras a esse termo na resposta ou aos estereótipos que não mais estão presentes em algumas representações atuais. Algumas jogadoras também afirmaram explicitamente nas respostas que as representações da figura feminina refletem Como as Mulheres Gostariam de Ser (2%), incluindo boa aparência e habilidades que acreditam serem desejadas ou valorizadas pelas mulheres. A categoria de Profundidade (2%) é composta por menção deste termo no discurso, tratando-se de melhor desenvolvimento e complexidade das características da personagem. Uma categoria com destaque é nomeada Poucos ou Nenhum (15%) em que as participantes afirmaram haver pouco ou nenhum aspecto positivo nas representações da figura feminina nos jogos.

D. Aspectos negativos da representação

Também foi solicitado às participantes que mencionassem sobre os aspectos citados na questão geral, quais destes eram considerados negativos.

Alguns sujeitos forneceram mais de uma resposta. As respostas classificadas como outros (5%) são aquelas cujas características citadas não puderam ser classificadas em nenhuma categoria ou que não citavam quaisquer características; não informaram 2%.

Quadro III

Aspectos Negativos na Figura Retratada	Respostas	%
Sexualização excessiva	45	29%
Vitimização	16	10%
Objetificação	15	10%
Fragilidade	14	9%
Pouca Vestimenta	9	6%
Feita Para Público Masculino	9	6%
Esteriotipia	9	6%
Pouca Diversidade	5	3%
Sem Humanidade/Realismo	4	3%
Ingenuidade/Passividade	3	2%
Cuidadora	2	1%
Dependência do homem	2	1%
Papel secundário	2	1%
Todos	7	5%

Nenhum	2	1%
Outros	7	5%
Não Informou	3	2%
TOTAL	154	100%

A Sexualização, sendo o aspecto mais citado como comumente representado, é também o mais expressivo dentre os aspectos negativos, compondo 28% das respostas, em que foram consideradas respostas que mencionavam caracteres sexuais exagerados, apelo sexual ou superexposição da personagem. Em seguida a Vitimização (10%), diz de respostas sobre agressão, atribuição do papel de vítima às mulheres ou da necessidade de serem resgatadas como parte do enredo. A Objetificação (10%) refere-se às personagens que são representadas como um objeto em qualquer sentido ou parte do cenário como uma decoração. Por Fragilidade (9%) considerou-se as atribuições “frágil” e “indefesa” nas respostas. Algumas participantes ressaltaram a questão das Poucas Vestimentas (6%) usadas pelas personagens, considerando nesta categoria também menções a roupas curtas. As jogadoras afirmaram em seu discurso a existência de personagens que seriam criadas para o Público Masculino (6%), considerando nesta mesma categoria discursos semelhantes que envolviam expressões como “criadas para homens” ou “criadas para jogadores/gamers”. A categoria Esteriotipia (5%) é composta pela presença nas respostas da palavra “estereótipo” ou da palavra “preconceito” como um sinônimo, referindo-se a um conjunto de características representadas, mas que não foram exatamente especificadas nas respostas. Outras jogadoras mencionaram a Pouca Diversidade (3%) de representações da figura feminina nos jogos, o que está estritamente ligado às representações de estereótipos e aspectos já citados, mas que não foram explicitados; considerou-se menção clara de expressões como pouca ou falta de diversidade ou variação. Personagens Sem Humanidade/Realismo (3%) formam uma categoria de respostas que discorram sobre as representações que diferem da realidade ou que muito se afastam da realidade, seja fisicamente, pelas proporções irreais, ou em outros âmbitos como ausência de características diversas que, segundo as participantes, resumem a personagem a poucas características, assim, não correspondendo à complexidade de uma pessoa real. Ingenuidade/Passividade corresponde a 3% das respostas que aludem à posição passiva ou ingenuidade das personagens. Os papéis ligados à questão do cuidado, podendo ser referidos pelos termos “maternais” ou “healers” apareceram menos expressivamente em 1% das respostas, assim como para as categorias de Dependência do homem (1%), mostra fala que a personagem muitas vezes depende de um outro, geralmente em relação a um personagem masculino; e o Papel secundário (1%) na trama, também geralmente citado em relação a um protagonista masculino. Cerca de 5% das respostas correspondem à opinião das participantes de que todos os aspectos retratados sobre a figura feminina nos games são negativos, enquanto que em apenas 1% das respostas foi afirmado que não havia aspectos negativos ou não são necessariamente assim considerados.

E. Discussão

Na análise dos aspectos citados pelas jogadoras, percebemos que os aspectos positivos mais citados são atribuições de características como personalidade, aspectos psicológicos, habilidades físicas e/ou mágicas. É possível estabelecer uma relação entre estas atribuições e

a igualdade de poder com personagens masculinos, outro aspecto positivo bastante expressivo. Anteriormente, tais habilidades estavam presentes apenas nas representações masculinas. Dessa forma, dotadas das mesmas características, as personagens femininas poderiam se igualar aos personagens masculinos.

De uma forma geral, parte dos aspectos citados como positivos e negativos (Quadros II e III) relacionam-se de modo complementar. Por exemplo, as jogadoras acreditam quem um aspecto visto como negativo em ambos os quadros está ligado ao fato do corpo da mulher ser visto como um objeto -verificado nos itens não objetivada (positivo) e objetivada (negativo); outro ponto relevante parece ser a desconstrução de preconceitos, aspecto citado tanto em sua forma positiva quanto com relação à negatividade dos estereótipos. Algumas participantes estabeleceram outras relações em suas respostas, citando aspectos considerados positivos como as habilidades físicas, mas muitas vezes contrapostas à sexualização, isto é, “são habilidosas, porém sexualizadas”. A sexualização da personagem também é muito relacionado por elas com o fato do público consumidor ser considerado masculino, de forma que, para agradar esse grupo, as representações são de mulheres belas e sexualizadas.

A característica da beleza, nas respostas à primeira questão geral (Quadro I) é mencionada por apenas 6% das jogadoras como um aspecto comumente retratado. Nas respostas às questões com relação aos aspectos positivos e negativos (Quadros II e III), a beleza e sensualidade são consideradas aspectos positivos (5%) nas representações, enquanto que a sexualização (29%) e os estereótipos na personagem (6%) foram considerados negativos. Ou seja, para estas jogadoras, a questão não é a beleza da personagem, e sim sua excessiva erotização.

Neste sentido, a presença dos estereótipos nas representações suscita uma discussão importante: o padrão de beleza que lhes dá origem. Os padrões de beleza são difundidos através da mídia e veiculam nas diversas formas de entretenimento como cinema e videogames: magreza, corpo torneado, seios e bumbuns avantajados. Este padrão, por estar distanciado da realidade de muitas mulheres, é por isso considerado negativo e pode representar ideais que nem todas as mulheres compartilham e almejam. As participantes escreveram ora “estereótipos” ora “padrão de beleza” referindo-se às mesmas características.

Segundo as jogadoras, essas são as características negativas mais recorrentes nas representações da figura feminina, influenciando de tal maneira que algumas delas afirmam não haver sequer características positivas. Na questão geral, há maior número de referências aos aspectos posteriormente considerados negativos como sexualização (29%) vitimização (11%) e objetificação (6%) sendo mais citados do que os outros aspectos considerados como positivos. Essa retratação da imagem feminina parece manter os mesmos estereótipos sociais de outras mídias, que provém do contexto social em que a mulher se mantém muitas vezes em condição desfavorecida em relação ao homem.

Por outro lado, para outras participantes, o destaque na característica da sexualização, sendo o mais citado dentre aqueles comumente representados (Quadro I) e dentre os considerados negativos (Quadro III) pode dificultar a identificação com estas personagens. Ou seja, as mulheres que avaliam como negativas as representações sexualizadas e padrões de beleza fortemente

implicados na imagem, ao generalizá-los podem deixar de lado outros elementos retratados nas personagens que poderiam ser considerados positivos. Uma vez que a imagética desagradada, outros aspectos não são vistos.

Um dos aspectos citados no quadro I sobre a caracterização feminina são as habilidades físicas que as personagens são representadas. Esse é um aspecto que é citado como positivo, e está relacionado à força que as personagens podem demonstrar. Apesar de no quadro II o aspecto mais positivo ser citado como a personalidade e os aspectos psicológicos, as habilidades físicas e/ou mágicas das personagens são bastante valorizadas. Essas habilidades é que propiciam a personagem feminina se tornar tão poderosa e estar em pé de igualdade com os personagens masculinos.

Há, no entanto, também o reconhecimento no discurso das jogadoras de que mudanças estão ocorrendo em favor de uma maior diversidade nas representações da figura feminina nos videogames, seja através do reconhecimento da parcela feminina do mercado consumidor, seja em favor da aproximação à atual realidade social em que as mulheres detêm muitas conquistas. Não é necessariamente em favor da erradicação das representações do tipo “donzela em perigo”, tampouco da sensualidade e erotismo, que as participantes se colocam. Mas sim em favor de uma diversidade das representações das mulheres nos games, assim como ocorre aos personagens masculinos e como ocorre em realidade.

IV. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para estas jogadoras, a representação da figura feminina nos videogames ainda é marcada pela sexualização e exploração da imagem através das proporções exageradas e vestimentas consideradas minimamente inadequadas, avaliadas como aspectos negativos nessas retratações. Isso estaria associado ao fato de que a indústria e produção dos videogames são de predominância masculina, resultando daí jogos voltados a agradar esse público. Mas, ao mesmo tempo, as personagens atuais também são representadas com outras habilidades físicas e mágicas, personalidade e história mais bem desenvolvidas, algumas se assemelhando às mulheres reais. Essas características foram avaliadas pelas participantes como positivas nas representações.

Estas novas atribuições retratam uma imagem feminina forte e independente, em consonância com as conquistas da mulher na sociedade ao longo do tempo e podem ser indicativos do reconhecimento da parcela feminina consumidora de videogames. Além disso, as habilidades diversas atribuídas às personagens as colocam em uma posição de igualdade com os personagens masculinos – outrora únicos detentores das habilidades e poder – diferenciando-se das antigas versões em que a figura feminina aparecia quase que exclusivamente em papéis secundários, como mulheres frágeis ou objetivadas, aspectos considerados pelas jogadoras como negativos.

As personagens que representam papéis de mulheres sensuais e belas, assim como a “donzela em perigo”, não foram erradicadas e continuam presentes nas retratações. Isso, no entanto, não parece ser um problema em si para as jogadoras, mas sim o fato de que não há diversidade nas representações da figura feminina. O problema se configura quando a mulher é limitada à certas representações apenas para o olhar masculino.

REFERÊNCIAS

- [1] M. A. Lucchetti, *Desnudando Valentina*. São Paulo: Produções Artísticas, 2005.
- [2] L. G. Loponte, "Sexualidades, artes visuais e poder: pedagogias visuais do feminino," *Estudos feministas*, vol. 2/2002, pp. 283-300, 2002.
- [3] A. M. d. Silva, "Historia em quadrinhos e a perversao feminina: a Mulher Maravilha como estudo," in *II Simpósio Nacional de Genero e Interdisciplinaridades-Genero, trabalho e identidades*, Goiás, 2011.
- [4] N. A. S. Nogueira, "Representações femininas nas historias em quadrinhos da EBAL," *História, imagem e narrativas*, vol. 10, 2010.
- [5] J. P. Barcellos, "O feminino nas histórias em quadrinhos. Parte 1: a mulher pelos olhos dos homens," *Revista Açaquê*, vol. 2, 2000.
- [6] D. d. C. O. Siqueira and M. F. Vieira, "De comportadas a sedutoras: a representação da mulher nos quadrinhos," *Comunicação, Mídia e Consumo* vol. 5, pp. 179-197, 2008.
- [7] E. Z. d. Oliveira, "O feminino e as novas tecnologias de comunicação e informação," in *X Simpósio de Pesquisa em Comunicação da Região Sudeste*, Rio de Janeiro, 2004.
- [8] J. Bryce and J. Rutter, "Killing like a girl: Gendered gaming and girl gamers' visibility," presented at the Conference of the Digital Games Research Association, 2002.
- [9] S. M. Grimes, "'You Shoot Like A Girl!': The Female Protagonist in Action-Adventure Video Games," presented at the Level Up!: Digital Games Research Association (DIGRA) International Conference, Utrecht, The Netherlands,, 2003.
- [10] L. Haines, " Why are there so few women in games? Research for Media Training North West," 2004.
- [11] T. Hartmann and C. Klimmt, "Gender and computer games: Exploring females' dislikes," *Journal of Computer-Mediated Communication*, vol. 11(4), p. article 2, 2006.