

# A indumentária nos jogos digitais: Incoerências nas representações femininas

Fernando Mello de Amorim\*

Shayenne Nobumitsu Leão

Gabriel Gimenes Liao

Sérgio Nesteriuk Gallo

Universidade Anhembi Morumbi, Graduação em Design de Games, Brasil



Figura 1: A indumentária é parte fundamental da caracterização de uma personagem, as roupas e armaduras utilizadas são além de um recurso estético, uma forma de transmitir informações ao jogador acerca de características psicológicas e posicionamento dela frente ao enredo, tendo como objetivo final a própria experiência do jogador (imagem obtida do site The Yorker).

## RESUMO

A indumentária em uma mídia audiovisual tem por principal função ser parte da caracterização das personagens, demonstrando o propósito e as ações que estas exercem dentro do mundo em que interagem. Nos games ela também é empregada de maneira a desempenhar determinadas funções, podendo ainda servir como elemento narrativo associado à personagem. Todavia, roupas, armaduras e acessórios possuem valores culturais e sociais que podem transcender este significado funcional: um uniforme deixa de ser o que representa *per se* para tornar-se um ícone utilizado de forma a atrair o jogador. Este artigo analisa os arquétipos mais recorrentes utilizados para representar a figura feminina nos games, a diferença entre gêneros em relação às vestimentas e como a suspensão de descrença ligada ao fetichismo pode compor um cenário em que a funcionalidade da indumentária é perdida. São elencados alguns motivos pelos quais defendemos a hipótese de que essas representações são limitadoras e limitantes em diversas dimensões – tanto *in-game* quanto em suas repercussões sociais enquanto produto cultural contemporâneo. Ao final, é proposta uma revisão da discussão sobre *character design* e sua aplicação nos jogos, para a existência de uma relação de consubstancialidade entre o ambiente e a personagem.

**Palavras-chave:** representação feminina, indumentária, sexualização, funcionalidade, fetichismo.

## 1 INTRODUÇÃO

No começo da indústria de jogos digitais, haviam poucas representações femininas nos jogos [1], as personagens femininas que compunham esse cenário geralmente eram

retratadas como frágeis “damas em apuros”, como por exemplo a princesa Peach no jogo Super Mario Bros [2] e Smurfette no jogo Smurf: Rescue in Gargamel's Castle [3]. Ambas possuíam a mesma significância em seus respectivos jogos: servir como motivação ao jogador e recompensa ao final de sua jornada, uma espécie de “troféu”. Conforme a história dos jogos avançava novas personagens icônicas nesse meio foram surgindo: Samus Aran do jogo Metroid [4] desafiou a idealização de que apenas personagens masculinos eram capazes de coexistirem com o protagonismo de um jogo de aventura. No final do jogo, a personagem surpreende o jogador ao revelar pela primeira vez o rosto de uma mulher por baixo do capacete. Contudo, Metroid enfrenta uma dualidade em sua importância: quanto mais rápido o jogo é terminado menos armadura e roupa da personagem é revelada (Figura 8).

Outra personagem que se tornou referência em representação feminina foi Lara Croft [5], uma arqueóloga destemida e forte. Segundo seu criador, Gard [6], ela seria uma versão feminina da icônica personagem cinematográfica Indiana Jones. Todavia, ao analisarmos a relação do jogador com a personagem, existem dois contextos em que a última é observada pelo jogador: uma personagem que está sendo interpretada por ele e um objeto para manipular. Sendo assim, ele simultaneamente interage com um *avatar* presente em um enredo que empodera a figura feminina e é espectador de uma imagem feminina sexista [1].

Com a evolução das placas de processamento gráfico e ampliação do mercado desenvolvedor, novas protagonistas femininas surgiram e a representatividade das mulheres nos jogos digitais se tornou cada vez mais frequente. Contudo, ainda há grande controvérsia em relação a como essas personagens são caracterizadas e o real objetivo de seus designs.

\* e-mail: mello\_fernando@outlook.com

Baseado nisto este texto busca elencar conceitos de design de personagens no ambiente de desenvolvimento de jogos, por meio das figuras de game designers, artistas e character designers.

Pretende-se analisar a inter-relação entre o gameplay, o enredo, o jogador e a personagem, tendo como foco a questão da indumentária. Por fim, pretende-se discutir designs de personagens atuais e o estado da arte de como essa etapa de desenvolvimento é aplicada para pensar eventuais formas de ampliação e complexificação de sua criação e aplicação.

## 2 O DESIGN DE PERSONAGEM

Para compreender a experiência do jogo, é fundamental entender como o jogador interpreta e experiencia as situações que lhe são apresentadas, quais são seus objetivos e ações dentro do universo em que está inserido [7]. Quanto mais significativa as ações exercidas, melhor tem que ser a forma como o a personagem é apresentada ao jogador, para que seja melhor compreendido as motivações para suas ações. Este é o conceito inicial para o desenvolvimento de uma personagem, o sentimento que se almeja que o jogador obtenha ao jogar estrutura as características das personagens.

Para Gard [6], o character design está intrinsicamente ligado a outros dois elementos: o ambiente do jogo e o gameplay. Cada um desses elementos quando mudado interfere diretamente em como são interpretados. O jogador se identificará com a personagem observando como suas características se alinham ao universo que envolve a narrativa e os desafios que o jogador terá que enfrentar. Uma personagem bem construída demonstra estar preparada ao ambiente que a cerca. Por exemplo: a personagem Faith no jogo *Mirror's Edge* [8], é esbelta, possuiu um perfil atlético, suas roupas demonstram ser leves e está calçada com tênis (Figura 2), de maneira que toda sua composição indica que ela é uma corredora.

De acordo com Sheldom [9], uma personagem é construída seguindo três aspectos centrais: o físico, reúne neste todo conceito visual; o psicológico composto por sentimentos, opiniões e atitudes; e o social, a relação da personagem com o meio em que está inserida.

### 2.1 DESIGN VISUAL DE UMA PERSONAGEM



Figura 2: Os principais desafios do jogo *Mirror's Edge* [8] envolvem ações como correr e escalar entre prédios. O design da personagem Faith remete à velocidade que ela necessita ter para executar tais tarefas (imagem obtida do site Comic Vine).

Gard [6] explicita que o visual de uma personagem é estabelecido por dois aspectos: o físico (corpo) e como a personagem está trajada. Fisiologicamente os seres humanos variam em aspectos como gênero, cor de pele, tamanho, peso, cor e tipo de cabelo. Vestimentas têm maior importância no design de personagem, pois variam também em suas

dimensões simbólicas por meio de forma, cor, propósito e significado (figura 2).

Ainda segundo Gard [6], em relação a reação por gênero ao visual das personagens, homens e mulheres reagem de maneiras distintas. Jogadores de ambos gêneros tendem a buscar proteger personagens do sexo oposto. Para o autor, se essa personagem for confiável, crível e respeitada, os jogadores tendem a se interessar mais por ela; geralmente jogadores do mesmo gênero da personagem tendem com o passar dos anos a admirar a ela e a suas características.

Salen e Zimmerman [1] refletem que um design visual sexualizado pode trazer malefícios para o próprio jogador. Em se tratando das jogadoras de *Tomb Raider* [5], Lara Croft é vista por elas como uma mulher forte e independente, porém o seu design visual com roupas curtas e um busto largo, observado mais claramente nas campanhas de marketing (figura 3), utilizados desde o primeiro jogo da série, está em aparente desacordo com as funções de exploradora e arqueóloga que exerce.

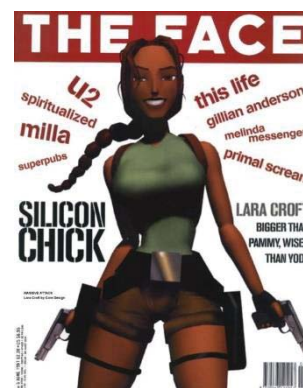


Figura 3: Lara nos materiais promocionais do jogo é apresentada como uma personagem com destaque em sua beleza e um dos slogans se refere a sua inteligência excepcional (imagem obtida do site Euro Gamer).

### 3 A FUNÇÃO DA VESTIMENTA

Segundo Stefani [10], a origem da indumentária ocorre por três motivos, sendo dois deles instintivos: proteção e pudor. As vestimentas servem para proteger-se da natureza, do frio, de elementos cortantes entre outras coisas. Em determinadas civilizações, o nu constrange o ser humano ao ser visto por seus semelhantes, e, devido a alguns dogmas morais e religiosos esse pensamento é fortalecido (pudor). O terceiro fator seria o uso de vestimentas enquanto adorno, essa motivação tem caráter tanto social quanto psicológico. Vestir-se é, portanto, um dos meios pelos quais o ser humano se expressa e produz significação.

“Os trajes são uma das muitas ferramentas que o diretor tem para contar a história. Roupas comunicam detalhes sobre a personagem para a audiência, e ajuda atores a se transformarem em novas pessoas críveis” [11].

Assim como ocorre no cinema, as roupas fornecem detalhes essenciais para tornar personagens críveis nos jogos, entretanto essa necessidade pode ser substituída por outro fator, através da suspensão da descrença.

A suspensão da descrença ou suspensão voluntária da descrença ocorre quando há o abandono da capacidade crítica diante da imersão em um universo ficcional [13]. O espectador aceita que determinados eventos, impossíveis de ocorrer no “mundo real” sejam lhes apresentados no decorrer da narrativa para que possa se entreter com a ficção. Em jogos isto pode ser observado de diversas formas: personagens respirarem embaixo da água, saltarem pulos enormes e até mesmo voarem no espaço (Figura 4) \*.



Figura 4: Em Mario Galaxy [12], Mario tem a capacidade de saltar entre pequenos planetas. O fantástico e impossível são aceitos com facilidade pelo jogador quando a construção do universo propicia tais eventos (imagem obtida do site Nintendo Life).

### 3.1 O Ambiente e os Figurinos

As características das personagens devem estar em consonância com o ambiente do jogo e a narrativa. O figurino, segundo Oliveira [14] difere da moda ao se preocupar em como o espaço em que ocorre a narrativa interage com o espaço ocupado pela personagem.

Hartas [15] explana que o figurino interfere diretamente no *gameplay*, pois se mal executado, o jogador tem sua atenção desviada. Caso as cores da personagem se mesquem com as do cenário, por exemplo, o jogador pode perder contato visual com a personagem. Ao não proporcionar uma relação de segregação entre figura e fundo, neste caso, personagem e cenário, o jogador teria sua percepção e a própria experiência de *gameplay* afetada.

Desde os primeiros jogos digitais há a preocupação com a forma pela qual as personagens são caracterizadas, tendo por objetivo a criação de personagens marcantes, com indumentárias que as identifiquem de forma clara - mesmo com as limitações tecnológicas e gráficas que havia na época.

Shigeru Miyamoto, *designer* da empresa Nintendo, criou para o jogo Donkey Kong, em 1981, a personagem que seria um dos ícones dos jogos digitais, Mario [2]. Apesar dos recursos tecnológicos da época em que vivia, Miyamoto conseguiu criar uma personagem que se destacava facilmente do cenário com seu macacão e chapéu vermelhos (figura 5).



Figura 5: A cor vermelha das roupas de Mario [16], se destaca frente as outras cores utilizadas no cenário, o qual também é pensado de forma a não utilizar essa cor (imagem obtida do site The Dot Eaters).

### 3.2 A Vestimenta na Cultura

Fernandes [17] se refere a moda como um bem simbólico, um produto gerado pela lógica industrial e inserido na indústria cultural, por meio do consumo. Produtos entendidos como símbolos servem para construir significados que causem reações nas pessoas [18]. Mediante a construção social de significados, consumir símbolos se torna parte de um processo de legitimação de comportamentos sociais.

Stefani [10] complementa esta afirmação ao comentar que os símbolos são muitos e podem variar em diferentes culturas. Assim, a indumentária pode ser analisada pelos seguintes aspectos comunicacionais: cores, matérias e formas, os quais possuem grande carga simbólica. As cores podem indicar o estado de espírito da personagem. Vestidos com decotes acentuados revelariam, por exemplo, o desejo de seduzir. O exagero na forma é utilizado para gerar caricaturas e compor a comédia ou um determinado tipo de humor. Tecidos rústicos, rasgados ou falhas de costura podem remeter a pobreza. Decotes profundos, saias curtas, a cor vermelha e tecidos transparentes estariam interligados com a ideia de sensualidade. Afim de melhor comunicar tais características ao jogador, são utilizados na concepção de personagens os arquétipos, os quais serão melhor explicados na seção 4.

Ainda segundo Stefani [10], a fê também pode ser tida como fator para a escolha da indumentária. As vestes utilizadas no candomblé, por exemplo, podem não ser entendidas por pessoas que não pertencem a tal grupo religioso, pois para quem desconhece suas práticas e rituais, sua indumentária não possui significação. Contudo, para os praticantes desta religião, peças e adornos não são apenas vestes: são símbolos, e cada peça possui um significado amplo.

### 3.3 O Fetichismo na Indumentária

Descrito como o ato de investir os objetos de significados que não lhes são inerentes [19], o fetichismo tem três aplicações básicas: um culto religioso em que se atribui aos objetos poderes sobrenaturais; um aspecto da teoria econômica que explica a atribuição de um valor transcendental a certos objetos (mercadorias); e um comportamento em que o indivíduo atribui aos objetos uma carga sexual.

Como já citado neste artigo, o objetivo principal da vestimenta de uma personagem é o de caracterizar visualmente de forma a inseri-la no universo narrativo proposto [6]. Contudo, a partir da aplicação de Denis [19] de fetichismo como forma de aplicar carga sexual em um objeto, pode ser observado que esta aplicação também tem se manifestado no design visual de personagens. Neste caso, é substituído o significado funcional da indumentária pela sexualização das personagens. Isto ocorre com personagens de ambos gêneros, todavia pela predominância de produtos com foco no público masculino, está prática se torna mais comum com a figura feminina [20].

### 3.4 O Figurino e os Jogos Virtuais

Ambientar o jogador em uma representação do mundo real, universo fantasioso, cenário histórico são algumas das funções que figurinos podem ter nos jogos em relação a narrativa, assim como demonstrar o caráter, profissão, classe social e função da personagem.

Um figurino pode aproximar ou distanciar o corpo da personagem do mundo do jogo [14]. Conforme o contexto ao qual é inserido, o figurino pode mudar de significado junto a mensagem que se deseja encaminhar ao jogador. Um design inadequado pode comprometer a credibilidade do mundo do jogo e da personagem (figura 6). Contudo, como mostrado na seção anterior, o figurino pode ser moldado de forma a



transmitir outra mensagem que não seja apenas a de verossimilhança.

A primeira impressão dos jogadores sobre uma personagem será, na grande maioria das vezes, obtida por como ela parece ser: se esta personagem estiver bem caracterizada permitirá que o jogador se empenhe mais em conhecer as características dela, tal como sua personalidade [6].



Figura 6: No jogo Tera [21] as duas personagens têm o mesmo nível de força e proteção, mesmo que suas armaduras visivelmente indiquem que isso não seria possível (imagem obtida do site Feminist Game Reviews).

#### 4 A REPRESENTAÇÃO FEMININA

Em pesquisa realizada pela ESPM (Escola Superior de Propaganda e Marketing) em parceria com as empresas Sioux e Blend no ano de 2016, as mulheres compõem 52,6% do público consumidor de jogos eletrônicos [22]. Em contraponto, dos jogos apresentados na Eletronic Entertainment Expo (E3) apenas 9% deles apresentaram somente personagens femininas, enquanto jogos com apenas personagens masculinos representam 32% dos jogos apresentados [23]. Este comparativo demonstra que há distanciamento por parte da indústria em relação a alcançar estes consumidores inclusivamente (figura 7).

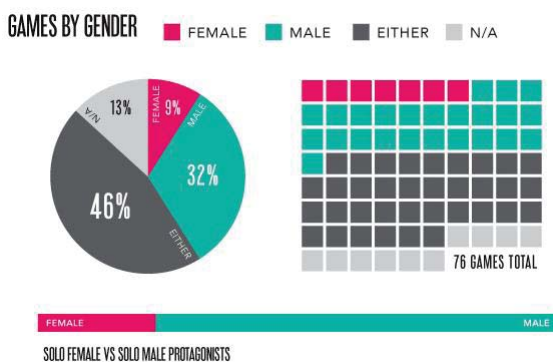


Figura 7: O fato de possuir poucos jogos com foco em protagonistas femininas e histórias centradas nelas, gera descontentamento no público feminino, resultando na preocupação de que o mercado de desenvolvimento trata esta grande parcela do público como secundária (imagem obtida do site Feminist Frequency).

Outro problema em relação a indústria com a representação feminina, acontece quando há personagens de ambos os sexos para serem escolhidos e as campanhas de marketing são focadas prioritariamente em personagens masculinas, como ocorreu no jogo Mass Effect 3 da empresa BioWare [24]. O jogo se destacou por apresentar uma capa dupla, na qual cada lado possuía uma versão feminina e masculina da personagem comandante Shepard, protagonista

do jogo. Contudo, em relação aos trailers lançados e demais peças promocionais poucos foram os que tinham como foco a versão feminina.

As mulheres também percebem que na maioria dos jogos as representações femininas são sexualizadas, vitimizadas ou colocadas de forma a agradar ao público masculino [20]. As proporções das personagens femininas são exageradas como exageradas e suas vestimentas minimamente inadequadas, sendo estes aspectos encarados como negativos.

#### 4.1 Tropos Femininos nos Jogos Virtuais

Personagens femininas podem ser encontradas executando diversas tarefas e papéis no enredo de um jogo. Todavia, pelo fato de o mercado de desenvolvimento se focar no público masculino, como visto no início dessa seção, há determinados papéis que são executados principalmente por mulheres.

Em suas séries no Youtube *Tropes vs. Women in Video Games* e *Tropes vs. Women*, Anita Sarkeesian [24] observa e analisa alguns tropos nos quais as figuras femininas são comumente representadas em jogos digitais e expõe as diferenças em relação às figuras masculinas.

Nas subseções a seguir, os tropos de Sarkeesian [24] serão descritos acompanhados de uma breve análise de suas indumentárias.

##### 4.1.1 A Dama em Apuros

São as personagens que comumente necessitam ser salvas por estarem em uma situação na qual não conseguem se livrar por si. Geralmente evocam os contos clássicos dos cavaleiros que salvam princesas aprisionadas em torres. Segundo Salen e Zimmerman [1], essas personagens são objetos passivos de desejo, sendo a motivação do jogador para alcançar o fim do jogo, seu “troféu” (figura 8).

Sua indumentária é composta predominantemente por vestidos ou roupas delicadas, as quais retratam a condição de fragilidade da personagem.



Figura 8: Em Castle Crashers [25] o objetivo central do jogador é resgatar as quatro princesas que foram capturadas, as quais em todo momento são passivas e que devido a sua fragilidade não conseguem realizar nenhum feito para se livrar de seus algozes (captura de tela do jogo Castle Crashers (2008)).

##### 4.1.2 O Princípio de Smurfette

A poeta e ensaísta Katha Pollitt [26] descreveu o princípio de *Smurfette* como a existência de uma única personagem feminina em um grupo de personagens, como observado no desenho Smurfs, do qual provém o nome de tal princípio (figura 9).

Essas personagens são caracterizadas na maioria das vezes com vestidos, cabelos longos e maquiagem para diferenciá-las das personagens masculinas de seu grupo.



Figura 9: Cada personagem dos Smurfs [3] possui uma característica única: um é inteligente, outro engraçado, todavia a diferença de Smurfette em relação ao grupo, é ser uma mulher (imagem obtida do site Buzzfeed).

#### 4.1.3 Versões Femininas de Personagens Masculinos

Conhecido em inglês como *Ms. Male Character*, sendo a principal representante deste tropo a personagem Ms. Pac-Man (figura 10), do jogo homônimo da empresa Midway Games, a qual também é reconhecida como uma das primeiras protagonistas do gênero feminino nos jogos digitais [1]. Estes personagens são versões femininas de suas contrapartes, no caso Ms Pac-Man seria a personagem Pac-Man caracterizado com batom e um laço (figura 10).

As vestimentas destas personagens diferenciam de suas contrapartes masculinas pela atribuição de peças de vestuários tradicionalmente consideradas femininas, como laços, vestidos e o uso de maquiagem.



Figura 10: O fato de atribuir um laço e maquiagem para caracterizar uma personagem feminina, faz com que os personagens que não estejam com estes adornos, sejam interpretados como sendo masculinos (captura de tela do jogo Ms Pac Man (1981)).

#### 4.1.4 Mulheres como Decoração

Neste tropo, as mulheres representadas são personagens não jogáveis que compõem o cenário (figura 11). As interações com estas personagens são mínimas e elas aparecem geralmente em grandes grupos. Suas ações se resumem a se exibirem sexualmente ou a serem vítimas para infundirem no jogador sentimentos de nervosismo, coragem ou atrevimento.

Tais personagens são vestidas com roupas curtas, em algumas vezes somente peças íntimas, de forma a incitarem a sensualidade.



Figura 11: Em Dishonored [27], o jogador presencia em diversos momentos da trama, personagens femininas em trajes sensuais, sendo em um desses casos uma casa de banho (imagem obtida do site Moorjimu. Tistory).

#### 4.1.5 Mulheres como Recompensa

Essas personagens são apresentadas ao final de missões ou ao final do jogo como recompensas obtidas pelo êxito, essas recompensas podem ser beijos, abraços ou até mesmo relações sexuais. Uma personagem icônica neste tropo é Samus Aran (Metroid, 1986) que, como citada na introdução, ao final do jogo é apresentada no final de forma a presentear o jogador com a sua identidade até então omitida [1] (figura 12).



Figura 12: Conforme a velocidade que o jogador encerrava o jogo, a personagem Samus era apresentada com cada vez menos roupas ao final, sendo a “premiação” máxima a personagem vestida apenas com biquíni (captura de tela do jogo Metroid (1986)).

As indumentárias dessas personagens podem ser variadas por representarem em alguns jogos o interesse amoroso do protagonista e consequentemente terem sua caracterização em consonância com ele. Por exemplo, se este personagem é um cavaleiro, a personagem deste tropo geralmente será uma princesa. Contudo, assim como a dama em apuros, ela tende a ser representada com roupas que indiquem fragilidade e/ou sensualidade.

#### 4.2 Os Arquétipos

Utilizar arquétipos como ponto de partida para a concepção de personagens é uma prática comum a qualquer forma narrativa, pois eles funcionam como modelos que carregam características básicas que estruturam [14].

Arquétipo é uma terminologia derivada da teoria do psicanalista suíço Jung [28], que investigou diversas mitologias para compreender o processo psicológico inconsciente de identificação executado pelos seres humanos. Jung acreditava na existência de um inconsciente coletivo, compartilhado pela humanidade, os arquétipos: imagens atemporais e universais que podem ser reconhecidas por qualquer cultura. Independente da tradição, idioma ou



migração, os arquétipos podem reaparecer sob diversas formas em qualquer época e circunstâncias.

Jung [28] definiu ainda cinco principais arquétipos existentes: o Eu, representa a personalidade de cada indivíduo; a Sombra, a qual se opõe ao eu do indivíduo; a Persona, uma máscara que o indivíduo utiliza para parecer como deseja a sociedade; Anima e Animus, os quais refletem as características do sexo oposto exibidas em cada indivíduo – feminino e masculino, respectivamente. Desta forma, Anima reflete as características femininas manifestas em homens e Animus se refere às características masculinas existentes em mulheres.

#### 4.2.1 Os Arquétipos Femininos de Hartas

Hartas [15] estuda as personagens além das características psicológicas, incorporando em sua análise também suas aparências físicas. Destarte, sua teoria se fundamenta melhor ao estudo de design visual das personagens e principalmente de sua indumentária.

O autor reúne os arquétipos nos seguintes subgrupos: *Game Cuties*; *Big Biceps*; *Sexy and Sassy*; *Mad, Bad and Dangerous*; *Femme Fatale*; *The Reluctant Hero*, *Fascinating Flaws*, *The Trickster*, *Baby Face*, *Behind the Mask*, *Fantastic Creatures and Faerie Folks*, *Oddballs*, *Bosses from Hell* e *The Modern Every Man*. Cada um destes arquétipos está interligado a uma característica física e/ou psicológica. Para estudo da representação feminina e entendimento da sexualização das personagens, os arquétipos a serem analisados são o *Sexy and Sassy* e *Femme Fatale* - mais alinhados ao escopo deste artigo, uma vez que podem ser observados com mais frequência na representação de personagens femininas nos games.

#### 4.2.2 Sexy and Sassy

A indumentária das personagens deste arquétipo, geralmente deixam muito do corpo à mostra, como biquínis, saias curtas com longas botas, *catsuit* (peça única colada ao corpo, que pode ser feita de lycra, couro, látex, PVC ou veludo, e fechada com zíper) ou uniformes colegiais [14]. O figurino é elaborado para despertar o fetiche, e em alguns casos, fazer com que a personagem pareça frágil e indefesa (figura 13).

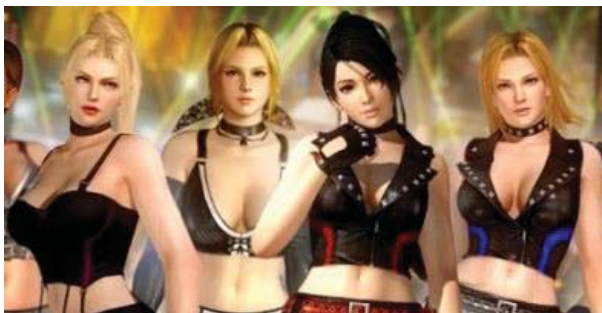


Figura 13: O jogo *Dead or Alive 5*, é um jogo sobre lutas em ringues. As personagens femininas deste jogo, em contraponto, estão trajadas com roupas curtas e decotadas, roupas que não remetem as suas funções enquanto lutadoras (imagem obtida do site Gamespot).

Uma personagem representativa dessa forma de caracterização, são as primeiras versões de Lara Croft [5] do jogo *Tomb Raider*. Sua indumentária é composta por peças de roupa curtas, short e uma blusa justa que delinea seu busto – conforme visto anteriormente neste texto.

#### 4.2.3 Femme Fatale

Este arquétipo é composto por mulheres que usam de sua sensualidade para atrair o sexo oposto e induzi-lo a fazer tudo o que desejam. As sereias, segundo Hartas [15], são os

primeiros seres mitológicos a encarnarem tais características, atraindo homens para a morte. A popularização do termo ocorreu na década de 40 do século XX com a literatura e filmes *noir*.



Figura 14: Mulher-gato tem um design visual próprio nos jogos da série *Arkham*. Sua roupa de látex presente nos quadrinhos, foi substituída por uma roupa semelhante as usadas por motociclistas com foco na sensualidade (captura de tela do jogo *Batman Arkham City* (2011)).

A *femme fatale* pode parecer menos ou mais estilizada de acordo com o contexto no qual está inserida. Nos jogos digitais este arquétipo está trajado geralmente com roupas fetichistas. A personagem Mulher Gato (figura 14), do jogo *Batman Arkham City* [29], é um exemplo de personagem com essas características, utilizando de sua sensualidade para realizar crimes e seduzir o protagonista da série, Batman. Ela está comumente trajada com uma roupa *catsuit* que delinea seu corpo e que possui um grande decote.

#### 4.3 O Jogo e a figura Feminina

De acordo com a definição de Huizinga [30] sobre o jogo, uma de suas características fundamentais é o caráter voluntário e livre, apenas ligando-se a noções de obrigação e dever quando constitui uma função cultural clara, como no culto ou ritual – “sujeito a ordens, deixa de ser jogo” [30]. Jogos digitais, assim como suas personagens, são desenvolvidos tendo por objetivo atrair a um público utilizando de seu design.

A partir dos arquétipos de Hartas e a presença de representações femininas, podemos verificar que o objetivo no uso da figura feminina é, na maior parte dos casos, de atrair o público masculino. A forma como seu design é construído e principalmente suas indumentárias caracterizadas de forma sensual, contrariam muitas vezes o próprio universo do jogo e, até mesmo, o próprio design da personagem, para que por meio de uma idealização fetichista atraiam jogadores pela sensualidade das personagens [20].

#### 4.4 Metodologia de Análise de Arquétipos ou Tropos e a Representação Feminina

Fundamentada na pesquisa abordada até este ponto, é factual que o design visual se utiliza de diversos fatores para seu desenvolvimento. Dentre estes fatores, dois que se demonstram interligados com essa construção visual, são os arquétipos e os tropos, sendo os pesquisadores escolhidos para tais análises, respectivamente Leo Hartas e Anita Sarkeesian, motivado por ambos basearam suas análises em aspectos físicos e, principalmente no figurino das personagens. Sarkeesian em especial, tem carga em sua pesquisa a preocupação com a representação feminina e como isto afeta diretamente ao espectador.

Visando uma melhor e mais simples compreensão e organização das observações a serem feitas, adotou-se uma metodologia para visualização da interligação dos tropos e arquétipos com as indumentárias das personagens encontradas

Arquétipo ou Tropo	Descrição	Indumentária	Personagens e jogos que o emprega
A Dama em Apuros	Personagem a ser resgatada pelo protagonista, servem como motivação para o jogador. Lembradas como a princesa dos contos clássicos que necessita ser resgatada de um castelo.	Estas personagens são trajadas comumente com roupas que indiquem fragilidade ou delicadeza, como vestidos ou roupas de renda.	Zelda (The Legend of Zelda, 1986), Ashley Graham (Resident Evil 4, 2005), Elizabeth (Bioshock Infinite, 2013).
O Princípio de Smurfette	Uma personagem que se diferencia do grupo em que se encontra por ser a única personagem feminina do grupo, sendo este o ponto central de sua diferenciação para com o grupo.	Caracterizadas comumente com cabelos longos, vestidos, maquiagem e adornos. Elementos que as configurem como femininas.	Smurfette (Smurf: in Gargamel's Castle, 1982), Rochelle (Left 4 Dead 2, 2009), Lilith (Borderlands, 2010).
Versões Femininas de Personagens Masculinos	Personagens que muitas vezes protagonizam suas próprias histórias, entretanto são versões feminizadas de personagens masculinos.	Seus figurinos são compostos de forma a estas personagens serem identificadas como femininas, utilizando de adornos, como brincos, maquiagem e roupas que as configurem como mulheres, por exemplo, saias, as quais geralmente são da cor rosa.	Ms. Pac Man (Ms Pac Man, 1981), Dixie Kong (Donkey Kong Country 2, 1995), Lily (Scribblenauts Unlimited, 2012),
Mulheres como Decoração	Compondo o cenário, essas personagens podem ser interagir ou não com o protagonista. São comumente usadas para completar a cena de forma visual ou para dar mais profundidade ao enredo, empregadas como serviçais ou dançarinas, por exemplo.	Estas personagens são trajadas de acordo com o serviço que estão executando no jogo. Devido ao seu emprego comum em boates, está comumente trajada em roupas íntimas ou biquínis, de forma que remetam a sensualidade.	Cortesãs (Assassin's Creed 2, 2009), Dançarinas (Hitman Absolution, 2012), Serviçais (Dishonored, 2012).
Mulheres como Recompensa	Personagens utilizadas como recompensa pelo término do jogo ou de uma missão, servindo como motivação para o jogador.	Caracterizadas com poucas roupas, roupas íntimas, biquínis, de forma a invocar a sensualidade.	Samus Aran (Metroid, 1986), Princesas (Castle Crashers, 2008), Afrodite (God of War 3, 2010).
<i>Sexy and Sassy</i>	Este arquétipo é composto por personagens que invocam a sensualidade como sua característica principal. Essas personagens remetem geralmente fantasias sexuais masculinas.	Trajadas de roupas curtas ou figurinos elaborados de forma a evocar um fetiche, comumente deixam muito do corpo à mostra e tendem a vestir-se com biquínis, saias curtas ou <i>catsuits</i> .	Mai Shiranui (Fatal Fury 2, 1992), Lara Croft (Tomb Raider, 1996), Juliet Starling (Lollipop Chainsaw, 2012).
<i>Femme Fatale</i>	Personagens que utilizam de sua sensualidade para atrair inimigos e utilizar dessa sensualidade para obter vantagem. São personagens despojadas que utilizam de sua beleza abertamente.	Utilizam roupas que tem por foco sua sensualidade, sendo roupas que comumente demarcam seus corpos, com grandes decotes e que deixam uma grande parte do seu corpo à mostra.	Trish (Devil May Cry, 2001), Bayonetta (Bayonetta, 2009), Widowmaker (Overwatch, 2016)

Tabela 1: Aspectos adotados para metodologia desta pesquisa mediante os arquétipos propostos por Leo Hartas e os tropos apontados por Anita Sarkeesian, além da análise da caracterização visual de personagens e jogos que as exemplifiquem.

em jogos digitais. Devido aos diversos fatores que compõem um figurino, os pontos a serem analisados serão os tipos de vestimentas encontrados nos jogos, em relação ao que cada personagem representa ao vesti-la.

## 5 Considerações Finais

Uma personagem deve ter dignidade e qualquer design que a objetifique irá evitar que o jogador sinta empatia por ela e possa se projetar ou identificar na figura do Outro [6]. Isto

também dificulta para o jogador a identificação da personagem no mundo em que está inserida; a narrativa se perde em um contexto em que uma personagem sexualizada pode se tornar uma espécie de elemento de destaque em um momento inoportuno.

É importante ressaltar que em nenhum momento este trabalho visa determinar quais formas de caracterização são ou não “adequadas”. Seu objetivo é, outrossim, reconhecer que nos jogos faltam diversidade étnica, física e de papéis narrativos pensados para personagens femininas, sobretudo quando comparados com os jogos centrados em figuras masculinas.



Figura 15: O jogo Overwatch da empresa Blizzard, lançado em 2016, têm ganhado destaque pela sua variedade de personagens e, principalmente, sua preocupação com a diversidade física e étnica das personagens femininas (imagem obtida do site The Zone Gamer).

Também é válido lembrar que, além de sua dimensão cultural e ética, esta parcela do mercado *gamer* tem uma necessidade que não vêm sendo suprida, e que game designers e desenvolvedores poderiam alcançar. Como explicitado na pesquisa de Fortim e Monteiro [20], a presença de mulheres em papéis de personagens belas, sensuais ou como donzelas em perigo não é considerado necessariamente um problema pelas jogadoras, mas sim a falta de diversidade nas representações pautadas por um olhar masculino e, muitas vezes, sexista.

Há ainda um visível descontentamento por parte da comunidade de jogadores [31] com produtos que continuam a seguir um desenvolvimento centrado no público masculino, no qual personagens femininas são sexualizadas, objetificadas ou têm participações secundárias. Nota-se um desgaste frente aos arquétipos de Hartas [15] *femme fatale* e *sexy and sassy*, possibilitando ainda mais a exploração de outros arquétipos utilizando a figura feminina.



Figura 16: Com o avanço tecnológico também foi mudado o conceito de Lara Croft. Ao criarem uma nova narrativa para a personagem, o aspecto exploradora e aventureira ficou mais evidente do que em seus designs anteriores (imagem obtida do site TechTudo).

Junto ao crescimento no número de jogadoras, é possível observar que mudanças estão, ainda que aos poucos, sendo

estimuladas, como observado na transformação da personagem Lara Croft (figura 16), que com o passar dos anos assumiu uma forma menos sexualizada e mais coerente com sua dimensão psicológica [32].

Todavia, nos parece que estas mudanças podem ser aceleradas por diversas frentes, como a manifestação do público *gamer* feminino nas redes sociais, a entrada de mais mulheres na indústria de desenvolvimento de games e o desenvolvimento de novas pesquisas atinentes ao tema (figura 15).

## REFERÊNCIAS

- [1] Katie Salen e Erick Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press. 2004.
- [2] Nintendo. *Super Mario Bros*. Nintendo Entertainment System, 1985.
- [3] Coleco. *Smurf: in Gargamel's Castle*. Atari 2600, 1982.
- [4] Nintendo. *Metroid*. Nintendo Entertainment System, 1986.
- [5] Eidos Interactive. *Tomb Raider*. Playstation, Sega Saturn e Computadores, 1996.
- [6] T. Gard. Building Character. In *Game Developer*, páginas 30-37, 2000.
- [7] P. Lankoski. Character Design Fundamentals of Role-Playing Games. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/profile/Petri\\_Lankoski2/publication/200010276\\_Character\\_Design\\_Fundamentals\\_for\\_Role-Playing\\_Games/links/54eb0aa20cf27a6de115daae.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Petri_Lankoski2/publication/200010276_Character_Design_Fundamentals_for_Role-Playing_Games/links/54eb0aa20cf27a6de115daae.pdf)>. Acesso em: 17/03/2016. 2015.
- [8] Dice. *Mirror's Edge*. Computadores, Playstation 3 e Xbox 360, 2008.
- [9] SHELDON, L. 2004. Character Development and Storytelling for Game Development Series. Thomson Course Technology.
- [10] P. Stefani. Moda e comunicação: A indumentária como forma de expressão. *Tese - Graduação Comunicação Social - Faculdade de Comunicação Social da Universidade Federal de Juiz de Fora*, Minas Gerais. 2005.
- [11] D. Landis. Costume Design: Defining Character, página 2. In *Costume Guide Instrucional Guide*. Ampas. 2014.
- [12] Nintendo. *Super Mario Galaxy*. Wii e Wii U, 2007.
- [13] S. Frago. Imersão em games narrativos. *Galaxia* (São Paulo, Online), n. 28, páginas 58-69, Dezembro de 2014.
- [14] Juliana Oliveira, Marcelo Nery e Augusto Godinho. Agulha, tesoura, linhas e tecidos virtuais: A moda nos jogos digitais. In *Proceedings of SBGames 2014: Art & Design Track*. 2014.
- [15] L. Hartas. *The Art of Game Characters*. HarperCollins. 2005.
- [16] S. Kent. *The Ultimate History of Video Games: from Pong to Pokemon and beyond...the story behind the craze that touched our lives and changed the world*. Crown Publishing Group. 2010.
- [17] R. Fernandes. Moda e Comunicação na pós-modernidade – um estudo sobre a moda como sistema de comunicação subjetivo no contexto da Pós-modernidade. Juiz de Fora: *Facom*, UFJF. 2005.
- [18] Carol Garcia e Ana Miranda, A. *Moda é Comunicação*. São Paulo: *Anhembi Morumbi*. 2005.
- [19] R. Denis. Design, cultura material e o fetichismo dos objetos. Escola Superior de Desenho Industrial, UERJ, Rio de Janeiro. Disponível em: <[http://www.esdi.uerj.br/arcs/arcs-01/01-02.artigo\\_rafael\(14a39\).pdf](http://www.esdi.uerj.br/arcs/arcs-01/01-02.artigo_rafael(14a39).pdf)>. Acesso em: 15/03/2016.
- [20] Ivelise Fortim e Louise Monteiro. Representação da figura feminina nos videogames: A visão das jogadoras. In *Proceedings of SBGames 2013: Culture Track*. 2013.
- [21] Bluehole. Tera. *Computadores*, 2011.
- [22] Blend, ESPM e Sioux. *Pesquisa Game Brasil 2016*. Disponível em: <<http://www.pesquisagamebrasil.com.br/#!/pesquisa-2016/i7cep>>. Acesso em: 17/03/2016. 2016.
- [23] A. Sarkeesian. *Genders Breakdown of Games Showcased at E3 2015*. Disponível em: <<https://feministfrequency.com/2015/06/22/gender-breakdown-of-games-showcased-at-e3-2015/>>. Acesso em: 15/03/2016. 2015.



- [24] A. Sarkeesian. Tropes vs Women in Video Games. Disponível em: <[https://www.youtube.com/playlist?list=PLn4ob\\_5\\_ttEaA\\_vc8F3fzE62esf9yP6I](https://www.youtube.com/playlist?list=PLn4ob_5_ttEaA_vc8F3fzE62esf9yP6I)>. Acesso em: 19/03/2016. 2013.
- [25] The Behemoth. Castle Crashers. *Playstation 3 Xbox 360, Xbox One e Computadores*. 2008. 111111
- [26] K. Pollitt. The Smurfette Principle. The New York Times Magazine. Disponível em: <<http://www.nytimes.com/1991/04/07/magazine/hers-the-smurfette-principle.html?pagewanted=all&src=pm>>. Acesso em: 10/03/2016. 1991.
- [27] Bethesda. Dishonored. *Computadores, Playstation 3 e Xbox 360*, 2012.
- [28] C. Jung. Os Arquétipos e o Inconsciente coletivo. *Vozes*. 2011.
- [29] Rocksteady. Batman Arkham City. *Xbox 360, Xbox One e Playstation 3*, 2011.
- [30] J. Huizinga. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura, página 10. São Paulo: *Perspectiva*, 2008.
- [31] K. Stuart. Even teenage boys are sick of sexist video games, survey finds. The Guardian, Disponível em: <<http://www.theguardian.com/technology/2015/jul/10/teenage-boys-sexist-video-games>>. Acesso em: 02/03/2016. 2015.
- [32] Amílcar Bezerra e José Ribas. A influência do feminismo nos games: Um estudo de caso com a personagem Lara Croft. In *10º Colóquio de Moda – 7ª Edição Internacional: 1º Congresso Brasileiro de Iniciação Científica em Design e Moda 2014*. 2014.