

Não se preocupem queridos, a cavalaria chegou: análise crítica do design das personagens de *Overwatch*

Guilherme Pedrosa Carvalho de Araújo^{1*} Georgia da Cruz Pereira¹

Universidade Federal do Ceará¹

RESUMO

Este trabalho tem por objetivo analisar as personagens do jogo *Overwatch*, lançado em 2016 pela Blizzard, desenvolvedora de outros jogos de sucesso como *World of Warcraft* e *Diablo*. O jogo, que conta atualmente com 24 personagens, chama a atenção por possuir personagens femininas dos mais diversos tipos, como uma halterofilista russa ou uma senhora caolha, que fogem da típica representação feminina nos jogos, que é normalmente caracterizada pelo uso de trajes reveladores e proporções corporais irreais. Para tal, foi realizado um estudo de caso para que pudesse ser observado o contexto em que se passa a história do jogo, bem como o desenvolvimento das personagens, procurando os pontos que são mais destacados em cada uma delas e o que elas possuem de diferente em relação às representações mais comuns de personagens femininas. Com esse estudo, é possível mostrar a existência de personagens bem desenvolvidas e que não precisam recorrer à hipersexualização como recurso de design.

Palavras-chave: overwatch, hipersexualização, jogos

1 INTRODUÇÃO

Os jogos, além de uma forma de entretenimento extremamente popular, se tornaram também um sistema de símbolos que impactam a sociedade em que estão inseridos [1]. As representações encontradas nos jogos – sejam elas narrativas, visuais, sensoriais – são reflexos do imaginário da sociedade, sendo o design de elementos dos jogos e de seus personagens considerado um processo de design [2] e para tal é necessária uma série de etapas até que este processo esteja concluído. Uma dessas etapas é o desenvolvimento do conceito da personagem, que envolve a busca de referências visuais e culturais.

A criação de um personagem que é colocado em posição inferior ou mais sexualizada não é um problema, entretanto, isso se torna problemático quando a mesma representação é repetida constantemente, limitando a quantidade de posições que determinados tipos de personagem podem ocupar e estabelecendo padrões de representação excludentes. É o caso das personagens femininas que, em muitos casos, são representadas de forma hipersexualizada.

Essas apresentam, em sua grande maioria, corpos voluptuosos, trajando roupas reveladoras e fora do contexto em que estão inseridas, como quando uma personagem é concebida usando maiô ou biquíni em um cenário frio ou em uma floresta. O que se observa são incongruências entre as ações e posturas da personagem dentro do jogo e suas representações corporais e estéticas.

Este tipo de representação reforça estereótipos já propagados

em outras mídias, como os polêmicos comerciais de cerveja. Importante ressaltar que percebe-se cada vez mais a função social e a responsabilidade, por assim dizer, dos jogos em relação aos temas tratados e os modos como são abordados, pois, diferente do que se imaginava, o jogo não se encaixa mais tão somente na categoria de entretenimento puro, [4] tanto por englobar diversos tipos de mídia (imagem, vídeo, som, entre outros) quanto por ser um recurso amplamente utilizado e com ampla penetração social, principalmente junto ao público jovem.

Overwatch, jogo de tiro em primeira pessoa lançado em 2016 pela desenvolvedora Blizzard, apresenta dois diferenciais em relação às representações citadas anteriormente. O primeiro ponto diz respeito à quantidade de personagens jogáveis femininas possíveis. O segundo tem a ver com a variedade de representações disponíveis, indo desde o clássico estereótipo de *femme fatale*, passando por uma veterana de guerra que perdeu um dos olhos em combate, até uma halterofilista russa.

A partir dessas informações, traçamos um panorama sobre modos de representação de personagens femininas e a sexualização recorrente no universo dos jogos, apresentando suas representações mais comuns. Posteriormente, será introduzido o universo de *Overwatch* e então serão analisadas as personagens presentes em seu contexto, mostrando o que algumas delas apresentam de diferente em relação a outros títulos, construindo um paralelo entre ambos os modos de representação e uma discussão acerca das possibilidades do meio.

2 A SEXUALIZAÇÃO FEMININA NOS JOGOS

Assim como nas histórias em quadrinhos, e em outras mídias, o corpo da personagem feminina é bastante explorado, talvez por causa do público-alvo, formado em grande parte por jovens do sexo masculino[5]. As representações do sexo feminino vistas nessas mídias são geralmente objetificantes, apelando para manifestações de fetiches e desejos do imaginário masculino. Os artistas e roteiristas por trás da produção tentam vender um ideal de mulher, ou o que eles acreditam ser uma [6], que está bem distante da realidade.

É por causa dessa fetichização sobre o corpo feminino que se torna comum encontrar jogos contendo mulheres em trajes mínimos e destoantes do seu contexto, desde o mundialmente famoso *Mortal Kombat*, cujas personagens, em sua maioria, lutam de maiô e bota, até o polêmico e controverso *Dead or Alive*, que inclui personagens de biquíni em poses reveladoras ou constrangedoras.

Usar esse ideal do que uma mulher deve ser tem se mostrado eficiente para o público-alvo em questão, pois percebe-se que em muitos jogos as personagens mais conhecidas são justamente as que possuem seus atributos corporais mais enfatizados pela vestimenta, ou pela falta dela, e não por suas habilidades em combate. É o caso de Mai Shiranui, dos jogos *Fatal Fury* e *The*

*e-mail: guilhermepca@gmail.com

King of Fighters. Além de ser uma ninja usando trajes mínimos, Mai se mostra uma personagem claramente modelada a partir do imaginário masculino da época. Seus seios e quadris foram modelados a partir de celebridades japonesas influentes naquele contexto, sendo retratada como o ideal de beleza japonesa.



Figura 1: Mai Shiranui

Entretanto, Mai não é a única. Outras personagens seguem a mesma linha de mulheres orientais fetichizadas. É o caso de Litchi Faye Ling, de *BlazBlue* e Bu Lianshi, de *Dynasty Warriors*. Ambas são mulheres orientais, altas, usando trajes inspirados em roupas tradicionais dos países asiáticos, entretanto estes trajes são transformados em roupas com recortes em lugares estratégicos para revelar os corpos das personagens.



Figura 2: Litchi (à esquerda) e Lianshi (à direita)

O contexto das duas é completamente diferente. *BlazBlue* é um jogo de luta que trata de universos paralelos e Litchi é uma cientista renomada. Já Lianshi é a esposa de um imperador e o seu jogo é baseado no romance de guerra *Romance of Three Kingdoms* (O Romance dos Três Reinos, em tradução livre). Por mais que sejam inseridas em diferentes épocas, contextos e tipos de jogos, ambas possuem em representação muito parecida, reforçando o ideal de beleza feminina.

Outro caso mundialmente famoso é o da franquia *Tomb Raider*. Lançado em 1996, o jogo conta a história de uma aventureira britânica que explora tumbas e enfrenta fenômenos sobrenaturais. Entretanto, a personagem principal, Lara Croft, chama atenção pela sua beleza e porte físico, o que desperta o interesse dos jogadores do sexo masculino.



Figura 3: Lara Croft em *Tomb Raider*

Devido ao seu sucesso, *Tomb Raider* ganhou prêmios como o de heroína mais bem sucedida dos jogos, de acordo com o Guinness Records, e também o de personagem feminina mais reconhecida dos jogos. Além disso, a personagem teve um tremendo destaque como protagonista numa época em que pouquíssimos jogos contavam com uma personagem principal do sexo feminino, sendo atribuído a este, normalmente, o papel de personagem de apoio, “donzela em perigo” ou símbolo sexual.

Apesar de ter rompido barreiras quanto ao protagonismo feminino nos jogos, Lara ainda era um prato cheio para os jogadores do sexo masculino, contando até uma aparição no banho, em que a personagem questiona se os jogadores já não tinham visto demais. Lara Croft corresponde aos ideais de beleza e feminilidade ocidentais, dentre eles seios grandes, cintura fina, lábios carnudos, pernas de fora [7], e por mais que ela represente uma mudança nos jogos, ao colocar uma mulher como protagonista, sua inserção ainda é problemática por ser apresentada de forma sexualizada e dentro de um padrão de beleza, atraindo o público masculino para o jogo, pelos motivos errados.

Outro fator que aponta para a fetichização exagerada das mulheres nos jogos é a discrepância entre as roupas de personagens que desempenham o mesmo papel na história. Guerreiros de armadura, independente do sexo, devem possuir o corpo inteiramente coberto para que possam se proteger melhor durante uma batalha. Entretanto, existem jogos que deixam as armaduras femininas com partes do seu corpo aparentes, como seios, pernas, barriga, sem nenhuma explicação plausível, sendo apenas uma amostra do corpo da personagem.

É o caso de Wang Yi e Ma Chao, do jogo *Dynasty Warriors*. Esses dois personagens são rivais e se enfrentam em campo de batalha várias vezes. Yi utiliza sabres enquanto Chao utiliza uma lança e ambos participam de guerras para conquista de territórios. Partindo dessas informações, supõe-se que ambos deveriam estar igualmente protegidos, pois ambos estão em campo de batalha, lutando corpo a corpo em meio a outros soldados.

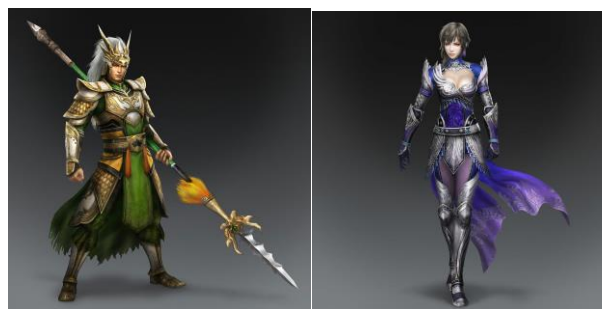


Figura 4: Ma Chao (à esquerda) e Wang Yi (à direita)

Até mesmo quando os personagens não são humanos, aqueles que são identificados como do sexo feminino, precisam ter em sua anatomia indícios fortes do corpo de uma mulher, como seios, quadris avantajados, entre outros traços. É o caso de Orianna e Blitzcrank do jogo League of Legends, da desenvolvedora Riot Games.



Figura 5: Blitzcrank (à esquerda) e Orianna (à direita)

Blitzcrank é um construto desenvolvido por cientistas que acabou desenvolvendo um sistema de aprendizado próprio e inteligência. No jogo, o Grande Golem a Vapor é tratado como sendo do sexo masculino, mas em nenhum momento, em seu visual, se vê características relacionadas à virilidade serem ressaltadas ou enaltecidas.

Já Orianna, construída por um cientista após a morte da filha de mesmo nome, é uma bailarina robótica cujo objetivo é se tornar uma das heroínas do campeonato. Suas características femininas são evidenciadas já em seu título, a Donzela Mecânica, e possui aspecto completamente humanóide, com feições femininas, seios, quadris largos e um cabelo preso em um coque, bem diferente de Blitzcrank que sequer apresenta nariz ou boca.

Outra representação recorrente nos jogos é a da mulher sempre jovem e bonita, independente da sua idade, pois, um dos estereótipos mais fortes para a mulher é o símbolo da fertilidade, com seios e ventres fartos, mais uma vez como o reforço de ideários acerca do que uma representação feminina ideal deve ser. Mesmo seres centenários, quando do sexo feminino, são representados de forma a mostrar a sua juventude e beleza, enquanto homens são representados de forma a enaltecer a sua experiência e sabedoria.

É o caso de The Witcher. Geralt e Yennefer são seres cuja idade ultrapassa a casa das dezenas. Os personagens mantêm um relacionamento conturbado, e, enquanto Geralt é representado com cabelos grisalhos, corpo musculoso e cheio de cicatrizes, sinais de idade e barba por fazer, Yennefer aparenta no máximo 30 anos, com longos cabelos negros e corpo livre de qualquer marca.



Figura 6: Yennefer (à esquerda) e Geralt (à direita)

Outro fator que aponta para a padronização da representação feminina como objeto de desejo é a falta de variedade das personagens. As mulheres aparecem com atributos que valorizam a sua aparência e ressaltam o quão impecável uma mulher tem que se apresentar, com corpo esbelto, seios fartos e rostos sempre bem apresentados e maquiados, esquecendo que as mulheres (e porque não dizer seres humanos) são plurais, podendo ser magras, gordas, altas, baixas, negras, brancas, asiáticas, e a representação dessa pluralidade faz com que estas se sintam mais confortáveis com as suas imagens, por se sentirem representadas [8].

É possível ver essa falta de pluralidade em jogos como Soul Calibur, da desenvolvedora japonesa Namco. A franquia não apresenta, em nenhuma de suas versões, nenhuma personagem velha, todas as personagens jogáveis aparentam ter no máximo 30 anos. Além disso, em sua grande maioria, são mulheres brancas e que possuem corpos voluptuosos, sendo importante ressaltar que na franquia não existem personagens negras ou gordas. A personagem que mais se apresenta como ponto fora da curva é Talim, uma personagem filipina - e a única com a pele levemente mais escura - que não possui grandes seios ou quadris largos, por ser uma das personagens mais jovens da franquia.

Entretanto, ainda assim, a personagem exibe grande quantidade de pele, apesar da pouca idade. No quarto jogo da série, Talim usa uma calça folgada e transparente, sendo possível enxergar a sua roupa íntima. Além disso, a personagem se apresenta de barriga de fora e usando um bustiê sem alças, mostrando que, apesar de Talim apresentar um pouco de diferenciação em relação à maioria das personagens do jogo, ainda assim está inserida dentro de um contexto de sexualização e padronização do corpo feminino.



Figura 7: Talim em Soul Calibur VI

Personagens latinas são constantemente representadas pelos seus corpos esculturais, o que empobrece este tipo de representação, por não apresentar variedade em seus visuais, que normalmente apelam para os atributos sexuais.

É o caso de Laura do Street Fighter V e Christie Monteiro e Katarina Alves, da série Tekken. As três personagens são brasileiras e todas apresentam um design que se confia no corpo das personagens para passar a sua mensagem.

Laura Matsuda é uma lutadora de jiu-jitsu que usa uma calça folgada e uma blusa aberta, com um nó dado logo abaixo dos seios. Christie é uma capoeirista brasileira que em seu visual mais famoso usa calças com enormes aberturas laterais e uma blusa que cobre somente o meio dos seus seios. Katarina é uma lutadora de boxe francês que usa um sutiã de couro com espaço para armas e uma calça larga.

Além de lutarem artes marciais diferentes, cada uma possui uma história distinta. Laura é filha de uma brasileira com um japonês, por isso o sobrenome Matsuda, que foi treinada para ser uma lutadora de jiu-jitsu Matsuda, o estilo de sua família. Christie

é neta de Ho Chi Myong, meste de capoeira, e aprendeu a lutar graças a um de seus pupilos, se tornando uma grande lutadora e participando do torneio de artes marciais. Já Katarina é uma jovem órfã que foi adotada por um homem com quem vivia em atrito. Por mais que turbulento, Katarina se relacionava bem com o seu pai adotivo, até o dia que ele sumiu, e Katarina jurou encontrá-lo, entrando para o torneio de artes marciais para tentar conseguir o prêmio em dinheiro e ir atrás de seu pai.



Figura 8: Laura, Christie e Katarina, respectivamente

As três personagens brasileiras são representadas praticamente da mesma forma: parte de cima curta, para evidenciar os seios e mostrar a barriga, e calças mais folgadas. Além disso, as três são representadas sempre como jovens bonitas de pele bronzeada, mostrando que existe uma espécie de padronização entre estes tipos de personagem, a latina do corpo escultural, mesmo que estas lutem diferentes tipos de artes marciais e pertençam a contextos diferentes.

Por mais que as mecânicas dos jogos sejam importantes para que os jogadores possam melhor aproveitar a experiência de jogo, a arte contribui em grande parte com a percepção dos jogadores em relação ao jogo, visto que esta é a parte com que o jogador entra em contato no primeiro momento[9].

De posse destas informações, é possível se ter um panorama de como as mulheres são representadas comumente nos jogos para então ser iniciada a análise de Overwatch, jogo desenvolvido pela Blizzard, e o que este traz de diferente em relação aos tipos de personagem do sexo feminino que tem sido oferecidos ao público de jogos digitais.

3 OVERWATCH: A FORÇA-TAREFA INTERNACIONAL

Lançado em 2016 pela desenvolvedora americana Blizzard, Overwatch se destaca por trazer de volta o estilo de jogo FPS (*First-Person Shooter*, ou Tiro em Primeira Pessoa, em tradução livre) online com um ar mais cartunesco e colorido, colocando personagens super carismáticos se enfrentando em diversos países de uma terra futurista.

Overwatch se passa em um mundo que viveu aterrorizado pela crise Ômnica, em que robôs dotados de inteligência artificial se revoltaram contra humanos, causando uma guerra e gerando um clima de insegurança e desconforto em escala global. Visto tamanho desespero, as Nações Unidas formaram uma força tarefa chamada de Overwatch para proteger a humanidade e lutar contra a crise.

Esta força tarefa se manteve estável e atuante, sendo os seus membros considerados heróis pela grande parte da população, até que começaram a surgir denúncias de atividades criminosas, corrupção, entre outras, que começaram a gerar desconfiança por parte da população. Os heróis começaram a ser vistos de maneira deturpada e o fim da organização culminou na destruição da sede da força da tarefa, causando a morte do líder da organização e do

segundo-em-comando, forçando a ONU a dissolver, por fim, a força-tarefa.

Apesar de possuir um enredo sério, Overwatch é ambientado em um universo colorido e cheio de paisagens majestosas. O jogador viaja por diversos países, como Inglaterra, Nepal, China, Alemanha, Japão, Espanha, Grécia e Gibraltar, normalmente lugares de origem dos personagens. O jogador controla personagens relevantes para o enredo, como o ex líder da organização Jack Morrison, sob a alcunha de Soldado 76, uma chefe cirurgiã e pesquisadora numa armadura protetora, Angela Ziegler, sobre a alcunha de Mercy, e mais outros 22 heróis que possuem envolvimento com a história principal.

Dos 24 heróis lançados até então, 11 são do sexo feminino, uma proporção maior de mulheres se comparados com outros jogos do mesmo estilo (Paragon com 13 de 33 e Paladins com 11 de 27 personagens). As personagens apresentam as mais diversas características, variando entre idade, peso, nacionalidade, tipo de corpo, poderes, e principalmente, personalidade. Cada uma das personagens possui o seu passado e personalidade bem definidos para que estas se mantenham mais plurais e bem desenvolvidas quanto possível, em vez de fazer uma personagem visualmente apelativa e completamente fora de contexto.

Dentro do jogo, os personagens podem assumir quatro funções: Ofensivo, Defensivo, Tanque e Suporte, cada um com a sua importância para a batalha. Os personagens do tipo ofensivo são aqueles que mais causam dano aos outros personagens, possuindo habilidades mais voltadas para derrotar os outros inimigos de maneira mais eficiente. Os defensivos são aqueles especializados em impedir o avanço da equipe inimiga. Normalmente colocam armadilhas ou ficam em posições estratégicas para eliminar os inimigos à distância e defender a sua base. Os da função tanque são os personagens que mais resistem aos ataques, são responsáveis por liderar o time até o objetivo e servir de escudo humano, uma vez que possuem a maior quantidade de pontos de vida e habilidades voltadas para a defesa do seu time. Por último, os heróis de suporte são aqueles responsáveis por melhorar os atributos do time, seja curando, aumentando dano, velocidade ou concedendo escudos para os seus aliados, se tornando responsáveis pela manutenção do time.

Em todas as categorias de personagens, a relação entre representatividade masculina e feminina é balanceada, para que o jogador possa escolher, dentro da função que deseja desempenhar, o personagem que mais lhe agrada ou aquele que o melhor lhe representa. As mulheres estão presentes em todas as funções de personagem, não desempenhando o papel de tão somente suporte ao personagem masculino, sendo possível formar um time composto somente de personagens femininas e que desempenha todas as funções necessárias para a composição de uma equipe.

Além disso, o jogo conta com 4 tipos de objetivos de mapa no seu modo principal, o partida rápida. Esses modos são: Ataque, Escolta, Ponto de Controle e Ataque/Escolta. No modo de ataque, a equipe atacante tem que dominar o objetivo, ficando dentro dele e eliminando o time inimigo, enquanto a equipe defensiva tem que impedir que os inimigos permaneçam dentro do objetivo. Esses mapas são: Tempo de Anúbis, no Egito, Hanamura no Japão e Indústrias Volskaya, na Rússia.

Nos mapas de escolta, a equipe atacante tem que guiar a carga até o objetivo final. A carga se move se pelo menos um dos membros do time atacante estiver próximo a ela. O objetivo da equipe defensiva é eliminar os membros da equipe atacante impedindo que estes fiquem próximos da carga e a movam. Os mapas desse modo são: Observatório Gibraltar, em Gibraltar, Dorado no México e Rota 66 nos Estados Unidos.

Os mapas de ponto de controle possuem um objetivo em comum para as duas equipes em que ganha quem conseguir permanecer tempo suficiente dentro da área delimitada no centro do mapa. Nesse modo não há equipes ofensivas ou defensivas, ambas tem que tentar dominar o ponto de controle. São esses cenários: Torre Lijiang, na China, Ilios na Grécia, Nepal e Oásis, no Egito.

O último tipo de mapa são os de Ataque/Escolta. Nesse modo, um híbrido do Ataque com o Escolta, a equipe atacante tem que, primeiro, dominar um objetivo e depois escoltar a carga até o ponto final. Para a equipe defensiva, o objetivo é, primeiramente impedir que a equipe ofensiva domine o ponto, e, caso isso aconteça, impedir o avanço da carga. São esses mapas: King's Row no Reino Unido, Eichenwalde na Alemanha, Hollywood nos Estados Unidos e Numbani, uma cidade utópica em algum lugar próximo ao território da Nigéria.

Cada um desses mapas é importante para pelo menos um dos personagens, o que causa a variação das falas conforme eles adentram os territórios. É o caso de Widowmaker, que ao entrar nas Indústrias Volskaya ou Nepal, diz que não sente frio, o que está ligado com o seu background, em que ela se tornou uma arma biológica incapaz de sentir qualquer coisa. Além disso, existem provocações e interações entre personagens, o que ajuda no desenvolvimento de cada um deles. Retomando a Widowmaker, quando no mesmo time que Ana, sua rival, ela fala sobre Ana ser a ex-melhor franco atiradora do mundo, mas que hoje só resta a carcaça de uma mulher. São elementos como esse que fazem com que as personalidades de cada personagem sejam desenvolvidas mesmo que o foco do jogo não seja diretamente na história, e sim em partidas casuais e divertidas.

Além disso, em eventos especiais, como a Insurreição, que aconteceu em 2017, fases especiais são desbloqueadas. Durante o evento, os jogadores puderam entender melhor o contexto da força-tarefa na guerra contra os robôs, bem como conhecer mais sobre uma das personagens, Lena Oxton, também conhecida como Tracer, que enfrenta sua primeira missão como cadete da Overwatch junto com membros veteranos, sendo esses Mercy, Reinhardt e Torbjörn.



Figura 9: Torbjörn, Mercy, Tracer e Reinhardt (respectivamente)

Tracer é uma das personagens mais carismáticas e o ícone do jogo, uma vez que está na capa deste. Por conta de sua personalidade enérgica, cores vibrantes e sotaque britânico (na dublagem original), Oxton é uma das personagens mais carismáticas e que mais recebe atenção, tanto da equipe de desenvolvedores quanto dos fãs. Em quadrinhos publicados periodicamente, para mostrar melhor o comportamento dos personagens, é revelado que Tracer é lésbica, aspecto que dificilmente seria introduzido com naturalidade no jogo, uma vez que este raramente aborda a história dos personagens durante as partidas, mesmo esta, visualmente, não sendo o estereótipo de

personagem homossexual em jogos, que normalmente apresentam traços mais masculinizados.

Além de personagens pertencentes ao contexto LGBTQ+, Overwatch possui personagens de diversas etnias, contextos, idades, entre outros aspectos. É possível jogar com personagens latinos, incluindo o brasileiro Lúcio, asiáticos, negros, gordos, magros, altos, baixos, jovens e velhos e até mesmo uma personagem autista, a indiana Symmetra.

Mas mesmo um jogo que tenta ser o mais inclusivo o possível esbarra em problemas de aceitação do seu público, como a sexualidade e a hipersexualização de Tracer, o emagrecimento de Mei e estereótipos femininos como a mulher fatal Widowmaker.

3.1 Polêmicas envolvendo Overwatch

Abordar a sexualidade de um personagem é uma ação que requer cuidado, pois muitas pessoas ainda não estão suficientemente abertas para orientações sexuais diferentes da heterossexualidade. Com Tracer não foi diferente. Por mais que a sua orientação tenha sido abordada de uma forma leve e bem humorada, vários jogadores e leitores dos quadrinhos não receberam bem a homossexualidade da cadete Oxton. Um dos argumentos mais vistos é que não há a necessidade de abordar esse tema no universo do jogo, entretanto, no mesmo volume da revista, é mostrado Torbjörn casado, com uma mulher, e com diversos filhos.



Figura 10: Beijo entre Tracer e Emily

Na cena em que é revelada a parceira de Tracer, a cadete acaba de voltar de uma missão de batalha e chega em casa às vésperas da ceia de natal, tema abordado neste volume dos quadrinhos. Oxton chega cansada de uma expedição e vai narrar o seu dia para a sua, até então, colega de apartamento. Ao perceber o presente, Emily agradece dando um beijo em Tracer, encerrando assim a participação das duas na edição de natal. A edição de natal buscou abordar mais profundamente o lado emocional dos personagens, entretanto, este foi o único que pareceu incomodar o público.

Outra polêmica envolvendo Tracer foi em relação a uma de suas poses de vitória. A pose em questão era uma em que a personagem estava de costas, olhando por cima do ombro, entretanto possuía os glúteos bem delineados, sexualizando a personagem. Isso vai no sentido oposto da personalidade de Tracer, uma personagem alegre, expansiva e brincalhona. Uma pose valorizando os atributos físicos da personagem em nada contribuiria com o desenvolvimento da personalidade da personagem, e por isso foi substituída pela equipe da Blizzard, empresa desenvolvedora do jogo.

Por outro lado, a personagem francesa Widowmaker continua a ter o seu corpo evidenciado no jogo. A personagem é apresentada como uma mulher fatal e uma assassina perfeita, capaz de matar sem remorsos. Isso é resultado de uma experiência feita com

Amélie, nome verdadeiro de Widowmaker, para que esta pudesse matar o seu marido, Gerard Lacroix, alvo da organização criminosa Talon que sempre escapava da morte. Widowmaker possui esse nome em referência à viúva negra, aranha que mata o parceiro depois do ato sexual, e o seu visual reflete esta referência, contando com um visor que lembra os olhos de uma aranha e uma tatuagem de viúva negra.

Em algumas poses e cenas dos vídeos do jogo, Widowmaker também apresenta seus atributos corporais evidenciados pela roupa, entretanto, devido ao fato de Amélie se encaixar no perfil de femme fatale, essas aparições parecem não causar tanto incômodo, uma vez que está dentro do esperado da personagem.



Figura 11: Pose de Widowmaker (à esquerda) e a removida de Tracer (à direita)

Diferente de Tracer, o visual de Widowmaker sugere que esta é uma personagem mais sensual, então certos comportamentos e aparições não causam tanto estranhamento, uma vez que o design do visual gera expectativas e causa reações do público acerca do caráter e do comportamento do personagem[10].

Outro problema envolvendo Overwatch foi em relação ao evento do Ano Novo Chinês, que aconteceu em fevereiro de 2017. Uma das personagens que recebeu visual novo foi a chinesa Mei, uma exploradora ártica. No visual comemorativo, a pesquisadora é mostrada com trajes formais festivos e mais delicados do que o seu traje normal de exploradora. Como visual de evento, não há problemas em fugir do tema, entretanto, o que causou estranhamento dos jogadores foi o fato de a cintura de Mei estar visivelmente mais fina do que em sua roupa original.

Dentre as personagens, Mei é a visivelmente mais gorda do que as demais e o súbito emagrecimento para o visual comemorativo do Ano Novo Chinês tirou uma das características mais marcantes da personagem. Muitos jogadores reclamaram do estreitamento da cintura de Mei, afirmando que aquela não era a personagem que eles conheciam e que a diminuição das medidas de Mei seria para encaixar a personagem em padrões de beleza.



Figura 12: Comparação da cintura de Mei em seu visual normal (à esquerda) e comemorativo (à direita)

A equipe de Overwatch prontamente respondeu às queixas dos fãs e afirmou que o emagrecimento de Mei era uma falha na modelagem da roupa e que este defeito seria corrigido o quanto antes. Assim como a pose de vitória de Tracer, o visual com a cintura afinada de Mei foi removido e substituído por uma versão com as medidas correspondentes ao seu visual original.

Embora Overwatch tenha se envolvido em alguns problemas com o público, é um dos jogos mais inclusivos e que traz representações femininas que fogem do clichê ou do lugar comum. Exemplo disso é Tracer, personagem abertamente lésbica e Mei, uma personagem gorda, representação bastante incomum para os jogos. Outras personagens são pouco vistas em outros jogos, como Ana, uma senhora caolha e atiradora de elite, Zarya, uma fisiculturista Russa, Pharah, uma soldado de armadura, e Orisa, uma robô centauro que atua como guarda de uma cidade.

3.2 As heroínas incomuns

Apresentar mulheres em sua diversidade não é lugar comum em jogos, entretanto, alguns deles tentam incluir a maior quantidade possível de representações em seu contexto. Trazer personagens hipersexualizadas é uma prática controversa e sexista, que pode ser facilmente criticada [9], mas é uma alternativa, se o contexto da personagem é explicado e essa sexualização faz sentido.

As 11 heroínas de Overwatch apresentam contextos e personalidades diferentes, cada uma delas tendo a sua importância no desenrolar da história. Cada uma delas é originária de um país diferente dos outros personagens, e isso altera, entre outras coisas, as suas interações com os cenários e com os outros heróis.

Uma das personagens que mais chama a atenção é Symmetra, cujo nome verdadeiro é Satya Vaswani, uma mulher indiana com um braço mecânico. Symmetra é uma arquiteta com habilidade de manipulação de luz sólida, na criação de prédios, estradas, máquinas, entre outros artefatos.



Figura 13: Satya "Symmetra" Vaswani

Muitos jogadores perceberam a fixação de Satya com a simetria e perfeição através de suas falas como “O pior inimigo da humanidade é a desordem” e começaram a espalhar rumores de que a personagem na verdade seria autista, rumor esse confirmado por Jeff Kaplan, designer chefe de Overwatch.

Outra personagem que chama atenção é Sombra, cujo verdadeiro nome nunca foi revelado. Sombra é uma hacker mexicana que utiliza as informações que obtém para manipular aqueles que estão no poder.

Ela é uma das crianças que ficaram órfãs durante a crise Ômnica e foi acolhida por uma gangue chamada Los Muertos que viu potencial nas habilidades de Sombra.

Diferente de outras personagens latinas, Sombra não se apoia no seu corpo escultural ou na sua beleza, pois Sombra possui melhoramentos cibernéticos em seu corpo, e o seu visual é baseado neles.



Figura 14: Sombra

Embora estas personagens já quebrem algumas das expectativas de personagens femininas, Overwatch possui representações ainda mais diferenciadas do que é normalmente apresentado, como é o caso de Ana, Pharah, Zarya e Orisa, que serão analisadas a seguir.

3.2.1 Ana

Ana Amari, possui 60 anos e foi uma das fundadoras da força-tarefa Overwatch, atuando na base de operações do Cairo, no Egito. Atuando como franco-atiradora e caçadora de recompensas, Ana foi um importante membro das forças de proteção do Egito durante a crise Ômnica. Capitã Amari foi uma das mais talentosas e ágeis atiradoras e isso fez com que ela se juntasse à Overwatch para dar fim à guerra ômnica.

Depois do sucesso na missão que veio a formar a Overwatch, Ana atuou como segunda-em-comando ao lado de Jack Morrison, o soldado 76, e apesar de suas habilidades estratégicas, Amari nunca deixou o campo de batalha, atuando ativamente em missões até os 50 anos, quando foi dada como morta em um embate contra Amélie Lacroix, a Widowmaker.

Apesar das notícias, Ana sobreviveu ao combate, ficando seriamente ferida e perdendo o olho direito. Depois de quase morrer, Ana passou a viver distante dos combates e escondida, para que não soubessem do seu paradeiro. Entretanto, Ana não pode permanecer inerte à situação do seu país e resolveu voltar à ativa, para proteger o seu povo e manter a sua família em segurança.

Ana é um herói de suporte que luta usando um rifle, chamado de Rifle Biótico, munido de balas capazes de curar aliados e envenenar seus inimigos. Além disso, possui uma granada, a Granada Biótica, que funciona da mesma forma do seu rifle, sua arma de mão, com dardos tranquilizantes capazes de incapacitar o inimigo, e o estimulante, que concede mais força para os aliados.

Como esperado de uma mulher de 60 anos, Ana apresenta marcas de idade e cabelos brancos. Amari traja um sobretudo com capuz, calças, sandálias e diversas bolsas com suas munições. A roupa de Ana em nada revela o seu corpo ou enfatiza os seus atributos. Além disso, como uma senhora, Ana é representada como tal, distanciando da representação comum de mulheres sempre bonitas e jovens. Além disso, Ana possui uma pintura de olho de Hórus no seu olho esquerdo, fazendo referência ao Deus dos céus que é capaz de tudo ver.



Figura 15: Visual de Ana Amari

O figurino de Ana, assim como o das demais a ser analisadas, é condizente com o contexto que está inserida, e isso contribui a verossimilhança da sua história, pois o figurino, mesmo que fantasioso, se mal elaborado pode atrapalhar o expectador de acreditar na história [11], pois a roupa é importante na contextualização da personagem.

Ana tem uma filha, chamada Pharah, e grande parte da personalidade de Ana é construída em torno da figura maternal que ela possui. A outra parte da personalidade é feita em torno do passado de caçadora de recompensas e de ex-soldado. A história de Ana se constrói em cima dos seus feitos, e não como personagem de apoio para uma figura masculina. Por mais que Ana tenha um passado em comum com Jack Morrison, capitã Amari tem a sua história focada na volta ao combate depois de ser dada como morta, e não em torno do Soldado 76.

3.2.2 Pharah

Fareeha "Pharah" Amari é uma chefe de segurança de 32 anos que serve em uma base em Gizé, no Egito. Pharah quis seguir os passos da sua mãe e ajudar a proteger o seu povo. Por isso, ela se alistou no exército, chegando ao alto escalão do exército por conta do seu esforço e dedicação. Por conta da sua coragem, Fareeha ganhou a confiança de todos ao seu redor e foi bastante cotada para se juntar à Overwatch, entretanto, antes que pudesse entrar para a organização, esta se dissolveu.

Não podendo se juntar à Overwatch, mas sendo reconhecida e tendo conquistada a confiança de muitos, Fareeha recebeu uma proposta de emprego para trabalhar como chefe de segurança da empresa Hélix Segurança Internacional, que mantém uma pesquisa ultrassecreta sobre inteligência artificial, fundamental para a proteção não somente de Gizé, como também de todo o Egito.

Ao ingressar na Hélix, Pharah recebeu o treinamento de uma armadura de combate, a Raptora Mark VI, feita para aumentar a sua mobilidade, com capacidade de voar e dar enormes saltos, e com capacidade de atirar foguetes.

A armadura de Pharah cobre o seu corpo completamente, deixando somente o seu rosto de fora, quando está sem capacete.

A armadura de Amari não evidencia o seu corpo nem possui aberturas para mostrar alguns dos seus atributos, e muito embora Fareeha seja uma mulher bonita, a sua beleza não é abordada durante a sua história. O seu design é baseado em um falcão, seu capacete lembra um bico, a sua armadura possui asas e Amari possui a maquiagem referente ao olho de Hórus, assim como a sua mãe.



Figura 16: Visual de Fareeha "Pharah" Amari

Pharah é uma heroína ofensiva que luta usando um lançador de foguetes, capaz de disparar mísseis de baixa velocidade mas que causam grande destruição. Além disso, Amari possui foguetes em seu pulso, capazes de liberar uma onda de choque afastando os inimigos ou servindo como impulso para ela mesma. Em sua habilidade mais poderosa, Pharah eleva-se aos céus, abre suas asas e libera uma barragem de mísseis em direção ao inimigo. É uma das heroínas de maior mobilidade, podendo voar e dar grandes impulsos para cima e se manter no ar por curtos períodos. Uma das frases mais marcantes de Pharah é "A justiça vem de cima!" quando utiliza a sua habilidade suprema. Além disso, Pharah utiliza outras frases, relacionadas ao seu visual de pássaro, uma delas sendo "A ventania só me faz voar mais alto".

Fareeha é a imagem de uma grande protetora e heroína da nação. Como um pássaro que sobe aos céus, o sonho de Pharah é proteger o mundo e fazer a diferença em escala global e proteger o seu povo. Sua frase no começo de batalha é "Eu protegerei os inocentes". Pharah se questiona se é mais importante cumprir a missão ou proteger o povo, e tem medo de ter que escolher entre um dos dois. Amari desempenha a função de combatente, função normalmente atribuída a personagens masculinos, e a sua personalidade é construída em função do seu serviço militar e proteção. Os únicos momentos em que Pharah remove o seu capacete é quando está fora de batalha, e muito embora seja uma mulher bonita, em nenhum momento o seu corpo sem armadura é explorado nem em seus visuais alternativos ou quadrinhos.

3.2.3 Zarya

Aleksandra Zaryanova, conhecida como Zarya, tem 28 anos e é uma das mulheres mais fortes do mundo e uma atleta brilhante e premiada que deixou a sua carreira como halterofilista e fisiculturista para proteger o seu país da ameaça Ômnica.

Zaryanova nasceu em uma pequena vila na Sibéria que servia como linha de frente nas batalhas durante a crise Ômnica. Quando criança, viu tudo o que conhecia sofrer com as consequências pós-guerra, e mesmo que as forças russas tenham desativado a força ômnica que assolava o país, Zarya teve de crescer com a destruição causada pelos robôs, o que gerou uma vontade de querer se tornar forte o suficiente para proteger o seu país e ajudar na sua reestruturação.

Aleksandra se dedicou ao fisiculturismo e ao levantamento de peso e, por sua dedicação, logo chamou a atenção e foi recrutada pelo programa nacional de atletas da Rússia, e começou a ganhar reconhecimento por conta da sua habilidade e subir nos rankings, se tornando uma estrela em seu país, criando expectativas de que Zarya pudesse vencer competições e quebrar recordes nos campeonatos ainda por vir.

Às vésperas de um campeonato, aconteceu outro ataque Ômnico, o que pôs a sua vila em posição de guerra novamente. Zarya abandonou a competição e se alistou ao exército para combater as forças Ômnicas, deixando de lado a sua perspectiva de futuro brilhante e fama para defender o seu povo. Zaryanova se tornou a imagem de uma protetora do seu povo e uma poderosa aliada de guerra. Katya Volskaya, CEO das indústrias Volskaya, chamou Zarya para cuidar de sua defesa pessoal logo após uma tentativa de assassinato pelo trio da organização Talon, formado por Widowmaker, Reaper e Sombra.

Zarya é uma heroína do tipo tanque que luta com um canhão de partículas, capaz de lançar um poderoso raio laser contínuo que causa dano ao primeiro inimigo que encontrar ou uma granada explosiva de partículas gravitacionais que é detonada quando em contato com uma superfície sólida. Além disso, com a sua arma, Zarya é capaz de criar uma barreira de escudos para si ou para seus aliados, protegendo-os contra ataques inimigos. Enquanto protege os aliados, os escudos geram energia para o seu canhão de partículas.

Em sua habilidade suprema, Surto de Grávions, Zarya lança um projétil que, ao atingir uma superfície sólida, cria uma força gravitacional que suga os inimigos para o local onde o projétil foi detonado, impedindo os aliados de fazer qualquer movimento, sendo uma grande aliada para coordenar ataques com outros aliados capazes de causar grande quantidade de dano.

Zarya utiliza botas pesadas com solado especial para andar na neve e seus braços musculosos de fora, como forma de representar a sua grande força física. Além disso, Zarya possui cicatrizes no rosto e o cabelo curto, com corte militar, e rosa, mas Zarya é originalmente loira, e seu codinome significa amanhecer em russo.



Figura 17: Visual de Zarya

Além disso, Zarya usa luvas especiais que amplificam a energia que passa por seu canhão, que aliás é pesado demais para um soldado comum carregar e por isso foi dado a Aleksandra. Além disso, Zarya possui um 512 tatuado em seu ombro esquerdo, o seu recorde de levantamento do peso.

Zarya é, de longe, uma das personagens femininas mais diferentes, não só dos outros jogos, como também dentro do Overwatch. É uma mulher alta, musculosa, de cabelo curto e raspado nas laterais, tatuada e com cicatrizes no rosto. O seu

design foi pensado justamente para oferecer aos jogadores uma variação de corpo para as personagens femininas. A única parte do seu corpo mostrada na roupa, além de seu rosto, são os seus braços, para reforçar o passado de Aleksandra como atleta e fisiculturista.

A personalidade de Zarya é construída em cima da sua necessidade de proteger o seu povo, e isso reflete, além de suas habilidades que são focadas em ajudar os aliados na hora do combate, em suas falas. Quando escolhida para uma partida, Zarya inicia falando "Juntos somos mais fortes". Quando no mesmo time que Winston, um gorila geneticamente modificado que utiliza uma arma de choque, fala que a arma do gorila é fofa, e este responde que deixa o trabalho pesado para os mais fortes.

3.2.4 Orisa

Orisa é uma robô patrulheira construída por Efi Oladele a partir de peças de robôs OR-15, antigos guardas da cidade de Numbani que foram destruídos em um ataque. A antiga linha de robôs OR-14 foi construída durante a crise Ômnica para defender a cidade, e logo após o fim da guerra, saíram da linha de produção.

Vinte anos depois, Numbani reiniciou a produção de robôs de segurança, dando início à nova linha OR-15, que funcionou por um curto período de tempo, até serem destruídos por Doomfist, em um ataque à Numbani.

Os OR-15 foram descontinuados e suas peças vendidas. Efi Oladele, uma criança prodígio de 11 anos de idade comprou algumas das peças graças ao dinheiro que tinha guardado por conta de um prêmio recebido por ser uma revelação em robótica.

Efi reformou os antigos OR-15 e fez aprimoramentos, para criar a nova defensora de Numbani. Além disso, implantou uma personalidade criada por ela no novo robô e deu o nome de Orisa, que está em operação na cidade como guarda há aproximadamente 1 mês.

Por ser uma inteligência artificial implantada há pouco tempo, Orisa ainda encontra alguns problemas por conta da sua inexperiência, mas Oladele está sempre pronta para fazer melhoramentos nos protocolos de Orisa para que esta se torne cada vez mais uma guardiã eficiente e com mais funcionalidades, estando assim pronta para defender a sua criadora e a cidade de Numbani de futuros ataques, bem como manter a ordem na cidade.



Figura 18: Efi Oladele

Orisa é um herói do tipo tanque que luta utilizando habilidades de diversos heróis de Overwatch, pois sua programação é inspirada nas habilidades de outros personagens. O seu canhão é capaz de disparar projéteis em alta velocidade, mas enquanto atira, a sua velocidade de movimento é diminuída. Seu poder de fogo é comparado ao de Bastion, um robô projetado para defesa. Além disso, ela é capaz de soltar uma carga de gravitons, puxando

os inimigos para sua proximidade, assim como Zarya, mas em menor escala, também é capaz de lançar um gerador de escudos que protege os inimigos com uma barreira formada à sua frente.

Em sua habilidade suprema, Orisa coloca um tambor no chão, e sua música fortifica os aliados próximos, aumentando o seu dano causado, sendo uma mistura de duas habilidades: A arma sonora de Lúcio, que pelo som é capaz de aumentar a vida ou a velocidade dos aliados, e o caduceu de Mercy, capaz de curar vira ou amplificar o dano de um aliado do seu time. Orisa também pode fortificar suas defesas, assim como Zarya, para que se torne menos suscetível a danos e invulnerável a outros efeitos, como empurrões, rasteiras e repulsões.

Em seu visual, Orisa se assemelha a um centauro, como os outros OR-15, entretanto, possui uma máscara com chifres e olhos projetada por Efi Oladele para representar que ela é única, diferente de seus antecessores que possuíam todos o mesmo rosto e nenhuma personalidade. Fora a máscara, que dá o seu caráter individual, Orisa é um robô como qualquer um outro. Diferente de outras representações, a guardiã não possui nenhum traço visivelmente feminino, tal como seios, quadris largos, traços delicados, pois se trata de um robô-centauro com quatro patas e um braço em forma de canhão.



Figura 19: Visual de Orisa

A única coisa que define Orisa como personagem do sexo feminino é a sua personalidade implantada por Efi, pois o seu design em nada reflete os ideais de mulher reproduzido em grande quantidade de jogos, e como versão melhorada de antigos robôs de guarda, utilizando suas peças descartadas, não faria sentido criar um robô com características femininas acentuadas.

O seu visual foi pensado justamente na falta de variedade que personagens femininas tem, principalmente quando se trata de robôs, em que, mesmo se tratando de máquinas, tem que parecer com uma mulher humana. Além disso, eles quiseram criar um robô capaz de defender uma posição e o time, funcionando como âncora.

O seu nome é uma referência aos orixás, manifestações divinas da religião Yorubá, que Oladele e sua família são devotas. Além disso, o nome é uma referência aos OR-15, já que o 1 se assemelha a um "i" e o 5 a um "s".

3.2.5 Pontos em comum entre as personagens

Analisando as quatro personagens, é possível perceber que nenhum delas apoia a sua história em um personagem masculino ou depende de algum destes para desenvolver a sua história. Cada uma possui o seu passado próprio e desenvolvido com base em suas características. Também é possível observar que não há uma inferiorização das personagens em relação a personagens do sexo

masculino e nenhuma delas se encaixa no arquétipo de "donzela em perigo", esperando ser salva por outros.

O ponto mais importante é que nenhuma delas recorre à hipersexualização como forma de desenvolvimento do personagem. Nenhuma delas é apresentada como personagem para a contemplação dos seus corpos, pois estas personagens, acima de tudo, foram criadas para dar uma maior abrangência quando se trata de representatividade feminina, buscando mostrar a diversidade de etnia, corpo, personalidade e contexto. Mesmo quando uma personagem é considerada bonita e em forma, como é o caso de Pharah, isso não é abordado, pois o seu passado como soldado é mais importante para o seu desenvolvimento do que a sua aparência.

Como dito anteriormente, quanto mais plurais são as representações das personagens, mais pessoas podem se identificar com aquelas personagens, então a partir do momento em que se dá as opções de personagens negras, musculosas, mais velhas ou até mesmo um robô dotado de uma personalidade artificial feminina, mais pessoas podem se sentir representadas nestes perfis, em vez de poucas opções, a maioria delas evidenciando um ideal de beleza ou de comportamento do que é ser mulher.

4 CONCLUSÃO

A sexualização ainda é um tema recorrente em jogos, sendo constantemente vista nas personagens femininas, como maneira de atrair a atenção de uma parcela do público para essas personagens. O que acaba empobrecendo o desenvolvimento das personagens e diminuindo a variedade de representações femininas para as pessoas encaixarem. As mulheres são representadas de acordo com um ideal de beleza e de feminilidade que as pessoas acreditam que corresponde à mulher de verdade.

Apesar de ser uma estratégia comum, isso resulta em uma grande variedade de personagens masculinos e o mesmo tipo de personagem feminina replicada várias vezes. Alguns jogos, tal como *Overwatch*, vem para provar que é possível criar personagens femininas abordando diversos arquétipos, podendo desenvolver completamente as suas personalidades e sem necessariamente recorrer à hipersexualização.

Overwatch representa diversas etnias nos seus heróis, tais como asiáticos, latinos, europeus, e também representa diversos tipos de corpo, como atlético, magro, gordo, e as diversas idades, adolescentes, adultos, idosos, e até robôs com personalidade feminina. Além disso, coloca as mulheres em posição de destaque e capazes de fazer andar a sua própria história, além de ocuparem cargos geralmente atribuídos a homens, como soldados, chefes de segurança, caçadores de recompensas, entre outros, sem ser representadas de forma masculinizadas, pois continuam sendo mulheres, diversas como as mulheres de verdade.

A partir do estudo sobre *Overwatch* foi possível perceber que aspectos foram valorizados em cada uma das personagens e de que forma isso pode ser traduzido no seu visual e na sua personalidade, de forma a criar um personagem complexo, bem desenvolvido e distinto de outros personagens, do mesmo jogo ou de outros títulos.

Representações arquetípicas como a donzela em perigo ou a femme fatale são válidas, pois são personagens com que os jogadores ou expectadores podem se identificar, porém delimitar as personagens femininas a um destes dois arquétipos diminui consideravelmente a diversidade de personagens que podem ser criadas e desenvolvidas.

Fugir das representações e abordar aspectos da personagem, tais como nacionalidade, etnia, religião ou passado, além de

enriquecer os jogos, trazendo maior profundidade em sua história, traz uma maior possibilidade de identificação do público com determinado personagem, visto que este, se bem desenvolvido, pode ser observado de várias perspectivas, mostrando mais o seu lado humano, em vez de ser visto apenas como um avatar digital que executa ações comandadas pelo jogador.

Representar a mulher em sua diversidade é tirá-la da representação única de ser sexual e passar a representar a mulher de verdade, com seus diferentes atributos, sejam estes físicos ou psicológicos, é tornar o meio dos videogames um ambiente mais diverso e mais propenso a receber as mulheres, que passam a se identificar quando se veem representadas nas plataformas, e *Overwatch* representa um passo adiante em relação às personagens femininas, fugindo cada vez mais da hipersexualização e trazendo cada vez mais profundidade e diversidade para o público.

REFERÊNCIAS

- [1] C. P. Cerdera e M. R. O. Lima. Estereótipos de gênero em videogames: diálogos sobre sexismo, homofobia e outras formas de opressão na escola. In: XV SBGames - São Paulo - SP, Novembro, 2016.
- [2] P. K. Takahashi e M. C. Andreo. Desenvolvimento de concept art para personagens. In: X SBGames - Salvador - BA, Novembro, 2011
- [3] C. A. G. Cruz e F. J. P. Pimenta. Protagonistas femininas e redução de estereótipos: a série Tomb Raider. p. 3-4. Anagrama, ano 9, n. 1, janeiro/junho de 2015
- [4] L. A. Goulart. Proudmoore pride: potencialidades da cultura de jogo digital e identidade política de gênero/sexualidade. Porto Alegre, 2012.
- [5] K. C. Melo e M. I. C. Ribeiro. A linguagem do corpo: uma análise das representações das mulheres nas histórias em quadrinhos. 2014.
- [6] L. L. Fonseca. Gamergirls : as mulheres nos jogos digitais sob a visão feminina, p. 44. São Leopoldo, 2013.
- [7] F. Teixeira. Hipersexualização, gênero e mídia. Coimbra, 2015.
- [8] B. Lima. Girl gang: ilustração como discurso de empoderamento de mulheres para mulheres. Fortaleza, 2015.
- [9] F. M. Kitagawa e H. J. Silva. Artes visuais e design de jogos eletrônicos: processos de significação de personagem em game art. In: Encontro Nacional de Pesquisa em Comunicação e Imagem - ENCOI - Londrina - PR, Novembro, 2014
- [10] Diehl et al. Modelo de criação de personagens para jogos digitais. p.9. Salvador, 2011
- [11] F. A. Costa. O figurino como elemento essencial da narrativa. Sessões do Imaginário, vol. 8, agosto de 2002.