

A INFLUÊNCIA DOS FIGURINOS DAS PERSONAGENS FEMININAS NOS JOGOS ELETRÔNICOS: UMA ANÁLISE DA NARRATIVA DE SEXUALIZAÇÃO

The Influence of Female Characters' Costumes in Electronic Games: An Analysis of Sexualization Narrative

Letícia Lopez de Souza¹

(Souza, Letícia; Graduanda; UTFPR, letsou@alunos.utfpr.edu.br)

Livia Marsari Pereira²

(Pereira, Livia; Doutora; UTFPR, liviam@utfpr.edu.br)

Resumo: Este estudo investiga o impacto do figurino das personagens femininas em jogos eletrônicos na construção de narrativas de sexualização. A partir de uma pesquisa exploratória dividida em levantamento teórico, campo e análise, foram examinados os figurinos das personagens femininas em jogos como: Apex Legends, Fortnite e Call of Duty, com foco na constituição de elementos que reforcem estereótipos sexualização. Espera-se que este trabalho contribua para uma reflexão crítica sobre as representações femininas nos jogos, promovendo uma cultura de jogo mais inclusiva e equitativa.

Palavras chave: Figurino, Jogos eletrônicos, Sexualização feminina.

Abstract: This study investigates the impact of female characters' costumes in electronic games on the construction of sexualization narratives. Through exploratory research divided into theoretical exploration, fieldwork, and analysis, the costumes of female characters in games such as Apex Legends, Fortnite, and Call of Duty were examined, focusing on elements that reinforce sexualization. It is expected that this work will contribute to a critical reflection on female representations in games, promoting a more inclusive and equitable gaming culture.

Keywords: Costume, Electronic games, Female sexualization.

Introdução

Nos últimos anos, a representação das personagens femininas nos jogos eletrônicos tem sido objeto de debates e análises. O papel do figurino feminino na construção narrativa e estética desses ambientes influencia diretamente a percepção das personagens e a imersão dos jogadores no universo virtual. Nesse contexto, estudos como os de Dill e Thill (2007) e Behm-Morawitz e Mastro (2009) sugerem que representações sexualizadas das personagens podem deteriorar a autoestima das jogadoras e perpetuar visões estereotipadas de gênero.

Portanto, este artigo tem como objetivo compreender a influência dos figurinos das personagens femininas nos jogos eletrônicos na construção de uma narrativa de sexualização, examinando como elementos de exposição de pele, proporções corporais, materiais têxteis e contextos de vestimenta contribuem para a percepção e representação dessas personagens.

Esta investigação, fundamentada em uma pesquisa exploratória, foi conduzida em três etapas principais: levantamento teórico, levantamento de campo e análise dos resultados. A revisão da literatura abordou a ascensão

¹ Graduanda em Design de Moda pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR, Estagiária em Marketing de Moda na empresa Triboo Marketing.

² Doutora em Design pela Universidade Estadual Paulista - UNESP, Mestre em Design pela Universidade Estadual Paulista - UNESP e Bacharel em Moda pela Universidade Estadual de Maringá - UEM. Professora do curso de Tecnologia em Design de Moda da Universidade Tecnológica Federal do Paraná - UTFPR.

das mulheres nos jogos eletrônicos, o figurino feminino nos jogos e o vestuário sexualizado. Foram utilizados dados do relatório "*The PC & Console Gaming Report 2024*" da Newzoo (2024), e selecionando os três jogos para PC com a maior média de Usuários Ativos Mensais (MAU) em 2023 com personagens originais Apex Legends, Fortnite e Call of Duty.

Com os resultados apresentados espera-se promover uma análise crítica das representações femininas nos jogos, incentivando o desenvolvimento de uma cultura de jogo mais equitativa e inclusiva, que valorize a diversidade e a autenticidade das personagens femininas.

Ascensão das Mulheres no Mundo dos Jogos Eletrônicos

A percepção de que os jogos eletrônicos, especialmente os online, são predominantemente frequentados por homens sempre foi uma narrativa amplamente difundida (MOITA, 2007). Entretanto, esse cenário tem visto uma participação crescente de mulheres, refletindo mudanças significativas no perfil dos usuários. De acordo com o relatório da Pesquisa Game Brasil (PGB 2022), 51% dos participantes no Brasil são mulheres, indicando uma paridade quase perfeita entre os gêneros.

As mulheres estão presentes em todas as faixas etárias e tipos de jogos, desde os casuais em dispositivos móveis até os jogos em consoles e PCs (PGB 2022). Além disso, a influência das jogadoras tem se expandido para além do simples consumo. Muitas mulheres estão ativamente envolvidas na criação de conteúdo, como *streaming* e competições, desafiando ainda mais os estereótipos de gênero e promovendo um ambiente mais inclusivo e diverso no mundo dos jogos eletrônicos (PGB 2022). Esse movimento promove um ambiente mais inclusivo e diversificado no mundo dos jogos eletrônicos, contribuindo para um mercado mais representativo e igualitário. A participação feminina nesse ambiente impulsiona mudanças de representações e exige maior diversidade e autenticidade na criação de personagens.

O figurino feminino nos jogos eletrônicos

O figurino feminino nos jogos eletrônicos desempenha um papel crucial na construção narrativa e estética, influenciando diretamente a percepção das personagens e o desenvolvimento da trama. As escolhas de vestuário não apenas refletem características de personalidade, mas também comunicam o papel das personagens no enredo, contribuindo para a imersão dos jogadores no contexto do jogo.

Pesquisas recentes indicam uma evolução na retratação das personagens femininas ao longo dos anos. Lynch, Tompkins, van Driel e Fritz (2016) observaram uma tendência crescente em direção a representações menos hiper sexualizadas e mais complexas, destacando personagens femininas que são retratadas de maneira mais realista e multifacetada. Esta evolução sugere uma mudança positiva em direção a representações mais

inclusivas e diversificadas. No entanto, estudos contemporâneos, como o de Alves et al. (2024), destacam desafios persistentes no figurino feminino nos jogos eletrônicos. Ao analisar quatro jogos recentes, os pesquisadores observaram que o design das personagens frequentemente inclui elementos como cortes, decotes, tecidos transparentes e adornos que enfatizam e sexualizam suas características físicas (ALVES et al. 2024). Essa abordagem levanta questões sobre como tais representações podem perpetuar estereótipos de gênero e influenciar a percepção social das mulheres dentro do contexto dos jogos eletrônicos.

Adicionalmente, estudos anteriores, como o de Dill e Thill (2007) e Behm-Morawitz e Mastro (2009), também abordaram a descrição de personagens femininas em videogames. Dill e Thill (2007) destacaram que essas representações podem refletir e até mesmo reforçar estereótipos de gênero presentes em outras formas de mídia. Behm-Morawitz e Mastro (2009) investigaram os efeitos da sexualização de personagens femininas em jogos, concluindo que isso pode impactar negativamente a autoimagem das jogadoras e reforçar estereótipos de gênero prejudiciais. Essas pesquisas enfatizam a importância de uma análise crítica sobre o design de figurinos femininos nos jogos eletrônicos, visando promover representações mais diversas, autênticas e inclusivas que possam enriquecer a experiência dos jogadores e contribuir para uma cultura de jogo mais equitativa.

Características do vestuário sexualizado feminino

O vestuário sexualizado feminino compreende elementos que podem influenciar a percepção e retrato das mulheres. Segundo Awasthi (2017), a interação entre vestuário e sexualização pode implicar em processos como objetificação, desumanização e a possibilidade de resultar em violência sexual, o que pode levar à objetificação das pessoas, especialmente das mulheres, culminando em tratamento desrespeitoso, assédio sexual e coerção sexual.

A sexualização no contexto do vestuário refere-se à estilização de roupas de modo a enfatizar características sexuais consideradas atrativas, para evidenciar partes do corpo, através de cortes, decotes, fendas, transparências e adornos. A função primária do vestuário sexualizado pode ser atrair atenção, comunicar poder ou expressar identidade sexual, contudo, pode contribuir para perpetuar estereótipos de gênero reforçando uma visão reducionista da feminilidade. Exposição a representações de mulheres sexualizadas pode influenciar negativamente a autoestima das mulheres e contribuir para a manutenção de normas de beleza inatingíveis.

Procedimentos metodológicos Metodologia

Esta investigação, fundamentada em uma pesquisa exploratória, foi conduzida em três etapas principais: levantamento teórico, levantamento de campo e análise dos resultados. Na fase teórica, foram abordados temas pertinentes ao estudo, incluindo a ascensão das mulheres no mundo dos jogos eletrônicos, o figurino feminino nos

jogos eletrônicos e vestuário sexualizado feminino. A revisão da literatura forneceu o embasamento necessário para a compreensão do contexto e das dinâmicas envolvidas na representação de moda dos personagens femininos.

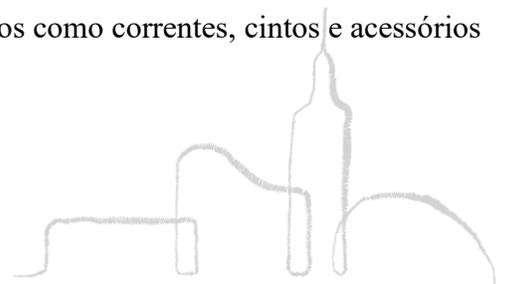
Para o levantamento de campo, utilizamos dados do relatório "*The PC & Console Gaming Report 2024*" da Newzoo, uma empresa líder mundial em análise de mercado de jogos e *eSports*. Fundada em 2007, a Newzoo é reconhecida por fornecer informações detalhadas sobre o mercado de jogos, comportamento dos jogadores e tendências da indústria. A seleção dos jogos para análise baseou-se na métrica de Usuários Ativos Mensais (MAU), amplamente utilizada na indústria de jogos e em outros serviços online para medir o número de usuários únicos que interagem com um determinado jogo, plataforma ou serviço. A escolha dos jogos focou-se nos três títulos com a maior média de MAU em 2023 entre os jogos para PC e que possuem personagens prontos disponíveis (excluíram-se jogos que os personagens são personalizados pelos usuários). Os jogos selecionados para análise foram:

1. Apex Legends: um jogo de FPS (tiro em primeira pessoa) estilo *battle royale*, onde equipes de três competem em mapas dinâmicos. Cada personagem possui habilidades únicas, promovendo estratégia e trabalho em equipe.
2. Fortnite: um jogo de *battle royale* em que 100 jogadores competem em uma ilha. Os jogadores coletam recursos, constroem estruturas e lutam para ser o último sobrevivente, com modos solo e em equipe.
3. Call of Duty: uma série de jogos de tiro em primeira pessoa que se destaca por suas campanhas intensas, modos multijogador competitivos e temas de guerra realista, com cenários históricos e futuristas.

Resultados

A análise dos jogos focou-se em compreender os fatores que comunicam a sexualização do feminino por meio do figurino das personagens. Os parâmetros utilizados na análise foram:

1. Exposição de Pele e Proporções Corporais: avaliação de roupas que expõem grandes áreas de pele, como decotes profundos, roupas curtas ou justas que enfatizam partes do corpo como seios, nádegas e cintura.
2. Estética e Design das Roupas: análise dos materiais e elementos de design utilizados nas roupas dos personagens, incluindo o uso de tecidos como couro, vinil, rendas, e adornos como correntes, cintos e acessórios com conotações fetichistas.



3. Contexto e Intenção da Vestimenta: consideração do contexto em que os personagens usam essas roupas e a intenção por trás da escolha do design, investigando como essas escolhas refletem ou reforçam normas de gênero e sexualidade.

Seguindo a ordem da esquerda para direita a Figura 1 apresenta os figurinos das personagens do jogo Call of Duty: Valeria Garza, Kate Laswell e Farah Karim.

Figura 1 – Personagens femininas do jogo Call of Duty



Fonte: www.patreon.com e deviantart.com

A Valeria Garza e a Kate Laswell são representadas com roupas justas, que marcam a região do quadril e seios, porém cobrindo os corpos, alinhando-se com as diretrizes de representação proporcional sem supervalorização das partes. A escolha de roupas ajustadas se encaixa no contexto da personagem dentro do jogo, mas mantém uma estética que valoriza a sedução a atração sexual. Os materiais têxteis utilizados nas peças são comuns no vestuário casual feminino, como jeans e malha. Os acessórios são específicos para o jogo e não possuem conotação sensual. O figurino está coerente com a temática do jogo de estratégia e combate. Por outro lado, o figurino de Farah Karim difere significativamente em termos de estética das outras personagens. Ele é mais casual, menos ajustado ao corpo e não inclui acessórios específicos do jogo.

Seguindo a ordem da esquerda para direita a Figura 2 apresenta os figurinos das personagens do jogo Fortnite: Bailarina Mel, Comandante da Quadra e Lavanda.



Figura 2 – Personagens femininas do jogo Fortnite



Fonte: 4Nite.Site

A Bailarina Mel utiliza um vestido com elementos visuais remetendo a uma abelha, combinado com luvas e meia-calça ajustadas ao corpo e podem trazer sensualidade. No entanto, a natureza do vestido pode não ser ideal para a temática do jogo, que envolve construção de estruturas e combates. Tanto Lavanda quanto a Comandante da Quadra vestem roupas do segmento do estilo *streetwear*, confeccionadas em tecidos planos e malha. As calças possuem modelagem solta que proporcionam mobilidade e adequam-se às atividades do jogo. Lavanda utiliza a calça com padronagem floral que complementa o seu nome, transmitindo uma sensação de diversão. Os acessórios incluem itens comuns no cotidiano feminino, como boné, colar, pulseira e óculos de sol, sem carregar conotações sexuais.

Seguindo a ordem da esquerda para direita a Figura 3 apresenta os figurinos das personagens do jogo Apex legends: Wraith, MadMaggie e Rampart.

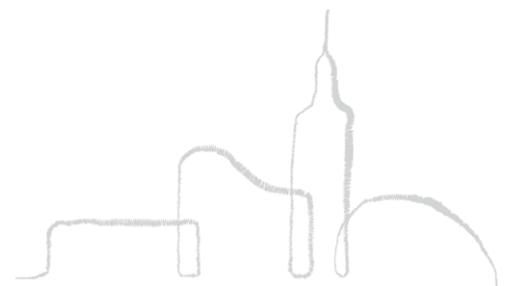


Figura 3 – Personagens femininas do jogo Apex legends



Fonte: www.ea.com

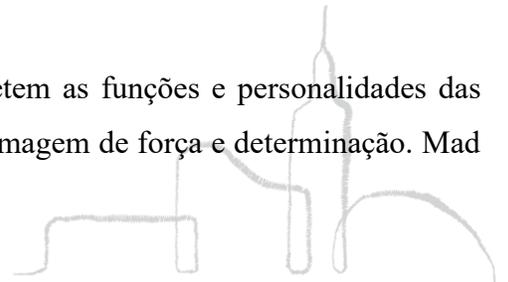
Seguindo a ordem de apresentação da esquerda para direita: A Wraith veste roupas ajustadas que acentuam suas formas corporais, mas cobrem completamente sua pele. O material têxtil predominante parece ser couro ou vinil, contribuindo para uma estética mais agressiva e funcional, sem conotações sexuais explícitas. Mad Maggie e Rampart, ambas utilizam peças no estilo *streetwear*, caracterizadas por calças folgadas e tops mais ajustados. Os materiais têxteis predominantes, como malha e tecido plano, são típicos desse segmento. Os acessórios usados pelas personagens são coerentes com o contexto do jogo de batalhas, complementando suas aparências sem desviar para conotações sexuais.

Análise dos Resultados

Os figurinos analisados revelam uma abordagem variada em termos de exposição de pele e ênfase nas proporções corporais. Wraith utiliza roupas ajustadas que acentuam suas formas, mas cobrem completamente sua pele, enquanto Mad Maggie e Rampart optam por calças folgadas e tops mais ajustados, mantendo uma modesta exposição de pele. Lavanda e a Comandante da Quadra seguem uma linha semelhante com calças mais soltas e tecidos que não destacam as curvas corporais. A Bailarina Mel, por outro lado, usa um vestido que, embora sensual devido à sua forma ajustada, cobre a maior parte do corpo.

Os materiais e elementos de design tem poucas variações entre as personagens. Mad Maggie e Rampart, assim como Lavanda e a Comandante da Quadra, utilizam tecidos comuns do *streetwear*, como malha e tecido plano, com acessórios típicos desse estilo. Bailarina Mel e a Wraith incorporam elementos e materiais que mais se difere das demais, que podem transmitir uma certa sensualidade.

O contexto e a intenção por trás das escolhas de vestuário refletem as funções e personalidades das personagens nos jogos. Wraith, com seu visual agressivo, comunica uma imagem de força e determinação. Mad



Maggie e Rampart, com suas roupas *streetwear*, equilibram praticidade e estilo, adequando-se bem ao cenário de batalhas. Lavanda, com sua calça de padronagem floral, transmite diversão e leveza, enquanto a Comandante da Quadra mantém uma estética prática e funcional. Bailarina Mel, apesar de seu visual ajustado e sensual, pode parecer deslocada na temática de construção e combate do jogo.

Considerações Finais

As análises dos figurinos das personagens revelam uma diversidade de abordagens no design de vestuário, que vão desde a funcionalidade até a agressividade e leveza. Embora alguns figurinos possam parecer inadequadas para certos contextos de jogo, elas possuem intenção de transmitir características específicas das personagens. A ausência de conotações sexuais explícitas na maioria dos *looks* pode sugerir uma tendência para evitar a objetificação e reforçar uma representação equilibrada e prática das personagens femininas nos jogos.

Referências

ALVES, Camille et al. **Perception of the rate of sexualization in the design of female characters in contemporary games.** *Design, Art and Technology Journal*, v. 9, n. 1, 2024. Disponível em: <https://datjournal.anhembi.br/dat/article/view/783>. Acesso em: 13 jun. 2024.

AWASTHI, Ashutosh. **Clothing and sexual objectification:** Construction and validation of the sexual objectification scale. *Clothing and Textiles Research Journal*, v. 35, n. 4, p. 249-265, 2017.

BEHM-MORAWITZ, E., & MASTRO, D. E. (2009). The effects of the sexualization of female video game characters on gender stereotyping and female self-concept. *Sex Roles*, 61(11-12), 808-823.

DILL, K. E., & THILL, K. P. (2007). **Video game characters and the socialization of gender roles:** Young people's perceptions mirror sexist media depictions. *Sex Roles*, 57(11-12), 851-864.

INSTITUTO DE PESQUISA EM GAMES. **Pesquisa Game Brasil (PGB) 2022:** relatório técnico sobre o mercado de jogos eletrônicos no Brasil. São Paulo, 2022.

LYNCH, Teresa; TOMPKINS, Jessica E.; VAN DRIEL, Irene I.; FRITZ, Niki. **Sexy, Strong, and Secondary:** A Content Analysis of Female Characters in Video Games across 31 Years. *Journal of Communication*, Bloomington, v. 66, n. 6, p. 564-584, 2016.

MOITA, Filomena. **Game On:** Jogos eletrônicos na escola e vida da geração. Campinas: Alínea, 2007.

NEWZOO. **The PC & Console Gaming Report 2024.** Amsterdam, 2024. Disponível em: <https://newzoo.com/resources?type=trendreports&tag=pc-console>. Acesso em: 09 jun. 2024.

PESQUISA GAME BRASIL. **Pesquisa Game Brasil 2022: Overview.** Disponível em: <http://www.pesquisagamebrasil.com.br>. Acesso em: 12 jun. 2024.

