

textos para
discussão
gemaa

Representação de gênero e
raça em jogos de videogame

Poema Eurístines
IESP-UERJ

João Feres Júnior
IESP-UERJ

Marcell Machado
IESP-UERJ

171

Expediente

Universidade do Estado do Rio de Janeiro - UERJ

Instituto de Estudos Sociais e Políticos – IESP

Grupo de Estudos Multidisciplinares da Ação Afirmativa

<http://gema.iesp.uerj.br>

gema@iesp.uerj.br

Coordenadores

João Feres Júnior

Luiz Augusto Campos

Pesquisadoras/es Associadas/es

Anna Carolina Venturini

Bruno Salgado

Laís Müller

Marcell Machado

Marcelle Felix

Marcia Cândido

Poema Eurístenes

Raissa Rodrigues

Assistentes de pesquisa

Águida Bessa

Beatris Lima

Caroline Serôdio

Gizelle Castro

Luisa Calixto

Vivian Nascimento

Yan Aguiar

Capa, layout e diagramação

Luiz Augusto Campos



17 / textos para discussão gemaa

Representação de gênero e raça em jogos de videogame

Poema Eurístenes
Pesquisadora IESP-UERJ

João Feres Júnior
Professor IESP-UERJ

Marcell Machado
Pesquisador IESP-UERJ

Este texto analisa a questão da diversidade em três jogos eletrônicos com grande inserção no mercado brasileiro e mundial: World of Warcraft, League of Legends e Dota 2. Com o objetivo de realizar um exame da representação de gênero e raça em jogos de videogame de grande público, exploramos dados sobre características físicas, personalidades e papéis narrativos dos personagens. Os resultados mostram uma sistemática sobrerrepresentação de homens brancos e sub-representação de mulheres e pessoas não-brancas. Em geral, a indústria de games aparece alinhada às demais mídias no que toca a reprodução de estereótipos de gênero e invisibilização racial.

O GEMAA foi inicialmente criado para produzir pesquisa sobre políticas de ação afirmativa. Com o desenvolvimento desse tema e dos debates que ele enceta, aos poucos fomos integrando à nossa pauta de pesquisa questões de igualdade de raça e de gênero, até começarmos a produzir trabalhos com essas temáticas que não mais tratavam especificamente da ação afirmativa. O presente estudo se encaixa nesta categoria. Uma das frentes de pesquisa mais desafiadoras na qual nos engajamos é o estudo da representação de gênero e raça na indústria cultural, compreendida de maneira ampla, incluindo as mídias de entretenimento¹. Em estudos anteriores, mostramos a sub-representação de pretos e pardos, e frequentemente de mulheres, em telenovelas brasileiras, nas

¹ cf. Textos para discussão GEMAA 06, 10 e 13.

produções do cinema nacional e também nas revistas de bordo das principais companhias aéreas brasileiras (CANDIDO, DAFLON, FERES JÚNIOR, 2016; CAMPOS & FERES JÚNIOR, 2016; CANDIDO et al., 2014; FERES JÚNIOR & MARTINS, 2017).

Neste trabalho, analisaremos as representações de gênero, raça e estereótipos em jogos eletrônicos², que se tornaram, nos últimos 30 anos, uma das principais formas de entretenimento para jovens e adultos (BURGESS & STERMER, 2007). Como parte constitutiva da sociedade e cultura nas quais são produzidos e consumidos (RODRIGUES, 2014), os videogames são potenciais objeto de estudo para as Ciências Sociais. Entre outras maneiras, os games podem ser entendidos como um sistema de símbolos e representações sociais. Ou seja, por mais fantasiosos que sejam alguns de seus enredos, os significados neles contidos, e por eles veiculados, advêm, em última instância, do contexto social de seus produtores e consumidores. Apesar de serem um objeto de estudo promissor, trabalhos acadêmicos sobre videogames ficaram, em grande medida, restritos às áreas de Comunicação e de Ciência da Computação. A produção de Sociologia ou Ciência Política sobre o tema é praticamente inexistente, e os poucos trabalhos existentes não tocam o assunto da diversidade.

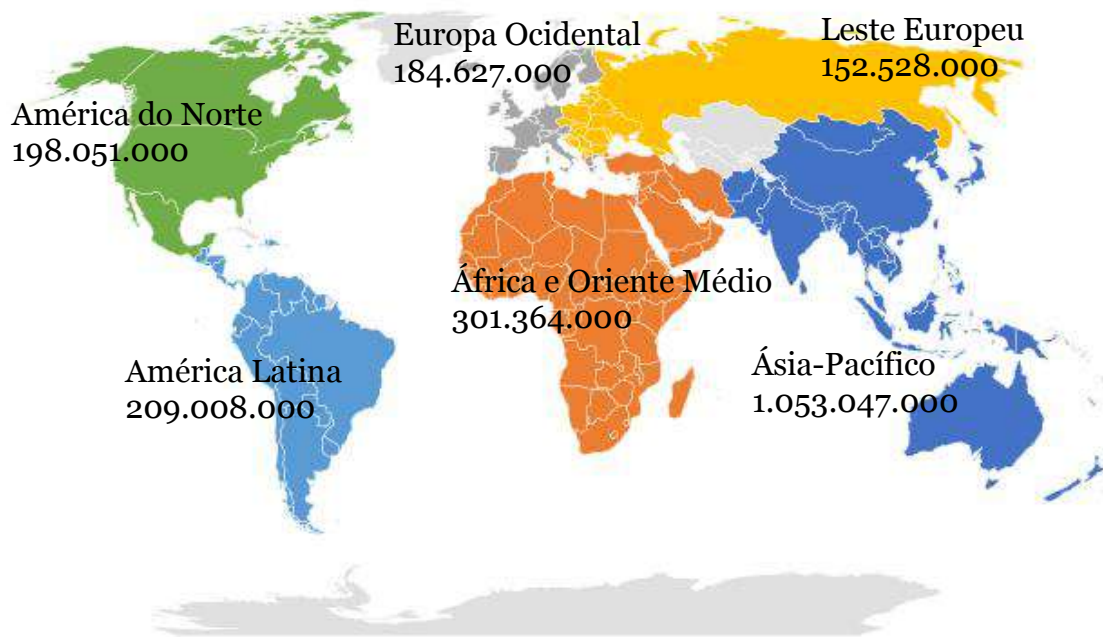
Dado que o número de usuários de games é vasto, no Brasil e no mundo, uma análise como a proposta aqui revela aspectos relevantes da cultura de um segmento importante da humanidade, neste caso, aqueles aspectos relativos às representações de raça e de gênero. De acordo com o *2016 Global Games Market Report*, produzido pela *Newzoo*³, existem, ao redor do mundo, cerca de dois bilhões de gamers⁴. Os usuários de jogos eletrônicos estão distribuídos por todo o mundo, como mostra a pesquisa: Ásia-Pacífico (1.053.047.000 jogadores); Oriente Médio & África (301.364.000 jogadores); América Latina (209.008.000 jogadores); América do Norte (198.051.000 jogadores); Europa Ocidental (184.627.000 jogadores); Leste Europeu (152.528.000 jogadores).

² Usaremos o termo jogo eletrônico para nos referir a jogos que dependem de tecnologia computacional, de forma direta ou indireta.

³ Empresa especialista em pesquisas de mercado para games, esportes eletrônicos (*eSports*) e serviços *mobile*.

⁴ Termo utilizado para denominar usuários de jogos eletrônicos.

Figura 1: Número de jogadores por região do mundo em 2016



Fonte: GEMAA, com dados da Newzoo.

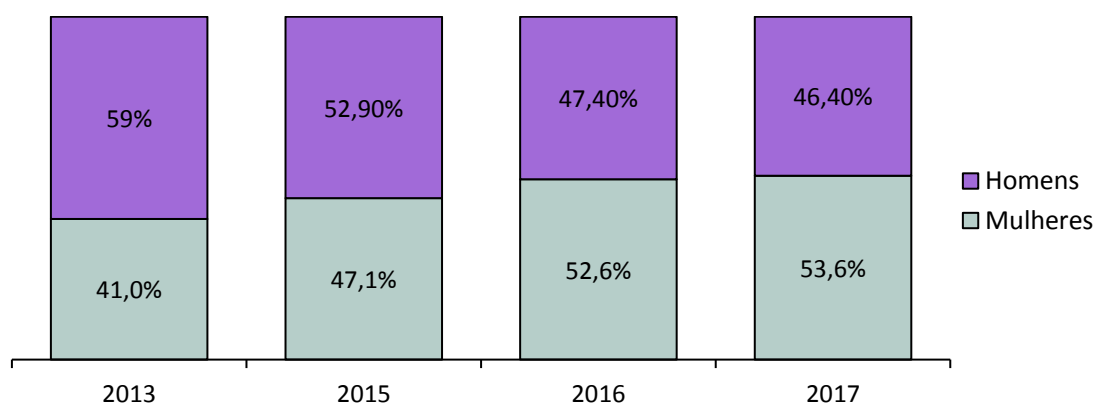
A pesquisa também aponta que o Brasil é líder na América Latina em valores movimentados com venda de games, atingindo 1,3 bilhão de dólares em 2016. Segundo outra pesquisa, *A Year in Review – Digital Games and Interactive Media*, produzida pela *Superdata*⁵, os games geraram 91 bilhões de dólares em vendas em 2016 no mundo todo.

⁵ Empresa especialista em pesquisas de mercado para games.

Gamers no Brasil

De acordo com a *Pesquisa Game Brasil 2017*, produzida pela *Sioux*⁶, *Blend*⁷ e *ESPM*, o público feminino de games no Brasil corresponde a 53,6% do total e o masculino, 46,4%. A pesquisa também apresenta um contínuo crescimento da presença das mulheres entre os gamers de 2013 a 2017, como mostra o gráfico abaixo.

Gráfico 1: Gamers por gênero no Brasil

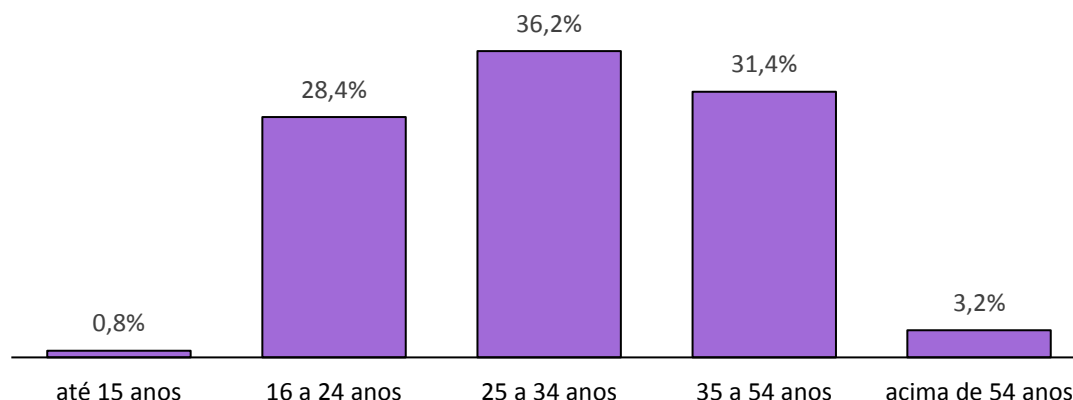


Fonte: GEMAA, com dados da Sioux, Blend e ESPM.

A despeito de uma associação comum dos games com adolescentes, eles são, na verdade, minoria no público consumidor, que é formado majoritariamente por jovens adultos (de 25 a 34 anos) e, em segundo lugar, por adultos maduros (de 35 a 54 anos), como mostra o gráfico a seguir.

⁶ Agência de tecnologia interativa que atua em desenvolvimento de games.

⁷ Empresa especialista em pesquisas de mercado.

Gráfico 2: Gamers por idade no Brasil

Fonte: GEMAA, com dados da Sioux, Blend e ESPM.

No que tange as plataformas que o público brasileiro costuma usar, 71,4% dos homens jogam no computador, contra 60,8% das mulheres. Vale lembrar que os games *free-to-play* (jogos de download gratuito, ou F2P), como os que serão analisados nesse TD, têm como plataforma de uso o computador.

A pesquisa também revelou as categorias de games que o público brasileiro joga com maior frequência, de acordo com seu gênero. Entre o público masculino, os jogos de ação são os preferidos, com 53,5%. Já entre as mulheres, os jogos de estratégia encontram-se no topo da lista, com 48,9% das preferências.

Tabela 1: Preferência de jogos por gênero no Brasil

Posição	Mulheres	Homens
1º	Estratégia (48,9%)	Ação (53,5%)
2º	Aventura (38,9%)	Corrida (49,1%)
3º	Cartas (36,1%)	Estratégia (48,1%)
4º	MatchThree (35,4%)	Aventura (47,2%)
5º	Trivia (33,5%)	Esportes (46,4%)

Fonte: GEMAA, com dados da Sioux, Blend e ESPM.

No que tange a composição racial do público gamer brasileiro, não foram encontrados dados em pesquisas sobre o tema.

Metodologia da pesquisa

Em contraposição à grande participação do Brasil no mercado de consumo de jogos eletrônicos, a produção nacional de games permanece atrás de países como Japão, Estados Unidos e China. Diante deste cenário, optamos por analisar jogos estrangeiros, utilizando como critério principal o alcance de público – metrificado a partir do número de usuários e quantidade de horas de jogo⁸. Com este recorte, o estudo examinou os 454 personagens de três jogos: World of Warcraft, League of Legends e Dota 2. Um critério paralelo utilizado na seleção de tais jogos foi o perfil de jogabilidade, uma vez que eles se desenvolvem a partir de batalhas com múltiplos jogadores em tempo real. Além disso, possuem elementos de *role-playing game* (RPG). Neste formato, que pode ser traduzido livremente para “jogo de interpretação de papéis”, os jogadores assumem os papéis dos personagens e criam narrativas de forma colaborativa.

Adotamos uma estratégia analítica com duas vertentes, sendo a primeira voltada para a representação estética e a segunda para o papel narrativo dos personagens. Deste modo, ainda que os resultados aqui apresentados sejam majoritariamente quantitativos, a coleta dos dados envolveu a leitura minuciosa da “biografia” de cada personagem para que pudéssemos identificar suas características mais marcantes. O levantamento de tais informações foi realizado a partir dos sites oficiais dos jogos⁹.

Conceitos-chave de análise

Para a construção da metodologia, o levantamento dos dados e a análise dos resultados, foi preciso compreender conceitos inerentes ao universo dos jogos selecionados. Encontramos definições diversas para as características de seus personagens e, com o objetivo de possibilitar a comparação, definimos um quadro de equivalência entre tais definições.

⁸ A proposta foi combinar as duas métricas, considerando o número de usuários únicos e as horas dedicadas aos jogos, o que permitiria observar o engajamento dos jogadores.

⁹ Sites acessados: dota2.com (Dota 2), worldofwarcraft.com (World of Warcraft), leagueoflegends.com (League of Legends).

Neste texto, foi feito o esforço de utilizar o mínimo possível deste vocabulário “nativo”, de modo que a leitura seja facilitada para um público não especialista. Foi utilizado como referência o sistema Dungeons e Dragons (D&D), considerado a origem dos jogos de RPG. Seguem abaixo as definições que tomamos como conceitos-chave na análise.

a. Ficha de personagem: Espaço onde estão as informações gerais do personagem, tais como seu *background*, classes, atributos e habilidades. Para a análise, foi construída uma ficha para cada personagem por meio de um questionário.

b. *Background*: Biografia do personagem, na qual estão descritos momentos importantes de sua história, suas habilidades, as relações que possui com outros personagens e suas características de personalidade.

c. Atributo/habilidade: Característica primária do personagem, que tem destaque em sua performance e história. Os atributos e habilidades que observamos nos três jogos analisados são: força, agilidade, inteligência, magia, defesa e ataque.

d. Classe: Função desempenhada pelo personagem no jogo. Pode ser combinada a uma classe secundária, em alguns casos. As classes que definimos para os personagens analisados foram: mago, guerreiro, caçador, tanque, druida, bruxo, assassino ou ladino, suporte, paladino e monge.

e. Alinhamento: Está vinculado ao posicionamento moral (respeito às leis e/ou ideais: leal, neutro, caótico) e ético (bom, neutro, mau).

Definições operacionais: Representação estética

As características físicas dos personagens foram observadas a partir dos seguintes parâmetros:

a. Antropomorfismo: Classificação dos personagens entre humanos, humanoides e não-humanoides. Consideramos humanoides aqueles que possuíam características físicas antropomórficas – estrutura do corpo e rosto

parcialmente humanos. Este ponto é importante, pois muitos personagens humanoides apresentavam marcações de gênero ou raça.

b. Raça e etnização: Heteroclassificação da raça ou etnia dos personagens a partir de sua cor, trajes estereotipados e características fenotípicas. No caso de personagens humanoides, os dois últimos elementos foram centrais na classificação. Destacamos os casos dos “super-brancos” – brancos de cabelos loiros e olhos claros, tipo comum em histórias épicas.

c. Gênero e sexualidade: A classificação foi feita a partir do *background* dos personagens e de sua performance imagética (apenas para gênero).

d. Anatomia: Observamos as proporções dos corpos dos personagens, especificamente seios/peitoral, barriga, pernas e regiões genitais. Isso inclui formas anormais, como busto desenhado perfeitamente redondo e aparentemente imune à gravidade; bíceps maiores que a cabeça do personagem, etc.

e. Vestimenta: Esta categoria visava identificar a ocorrência de hipersexualização dos corpos de personagens mulheres, identificando se as roupas eram extremamente justas, marcando as formas do corpo, e/ou se eram sensuais, deixando boa parte do corpo à mostra. Incluímos também uma verificação do uso de adornos como maquiagem, salto alto e bijuterias como marcadores de gênero.

A despeito da parca literatura acadêmica sobre o assunto, alguns trabalhos detectaram viés de gênero nos games. Por exemplo, em um estudo feito com capas de 225 jogos de videogame, Burgess e Stermer (2007) observaram que os personagens homens tendem a aparecer com maior frequência, mas que as personagens femininas eram mais suscetíveis de serem representadas com traços de sensualidade e, geralmente, objetificadas. Para verificar se estes resultados se mantêm na análise do conteúdo dos jogos, a proposta desta pesquisa envolveu o teste de algumas hipóteses:

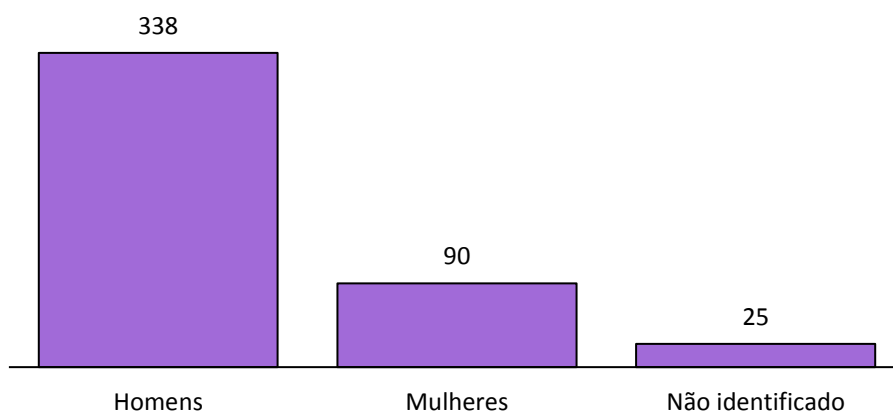
a. A distribuição de gênero entre os personagens é díspare?;

- b. O papel narrativo dos personagens apresenta diferença de acordo com seu gênero?;
- c. A representação estética de mulheres é feita de forma sexualizada?;
- d. Os traços de personalidade diferem entre diferentes grupos de gênero?

Resultados

Em relação à distribuição de gênero, vemos no gráfico 3 que os homens representam a maior parte dos personagens, sendo quase 4 vezes mais frequentes que as mulheres.

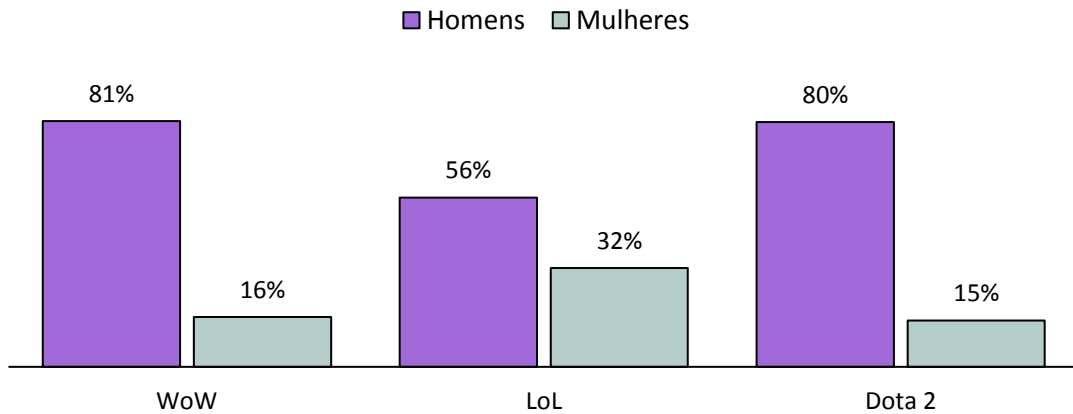
Gráfico 3: Gênero dos personagens



Fonte: GEMAA.

Quando observamos os três jogos individualmente, vemos que a discrepância na representação de gênero é bastante mais acentuada no WoW e Dota 2, nos quais personagens masculinos são em torno de 80% do total, do que em LoL, no qual eles são 56%.

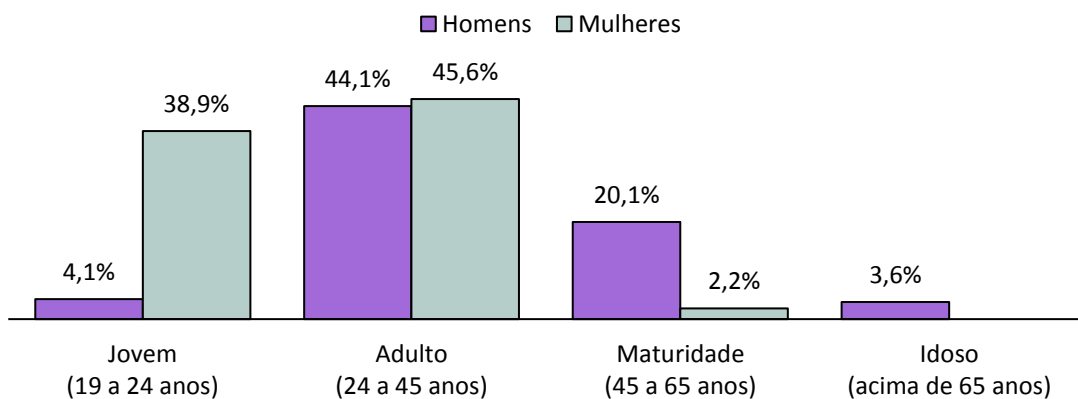
Gráfico 4: Gênero dos personagens por jogo



Fonte: GEMAA.

No gráfico abaixo, observamos uma tendência a representar os personagens em idade jovem ou adulta, o que pode ser decorrente de uma associação entre juventude e capacidade de participar em um confronto, já que este é o cenário dos jogos analisados. Dois dados discrepantes são a alta presença de mulheres com aparência abaixo da idade adulta, quase dez vezes maior que a de homens, e a baixa presença de mulheres maduras, quase dez vezes menor que a de homens. Tais dados corroboram a hipótese de que mulheres são sexualizadas precocemente, ao passo que, quando na maturidade, perdem o poder, particularmente se comparados a personagens masculinos maduros, aos quais são associados os atributos de força e protagonismo.

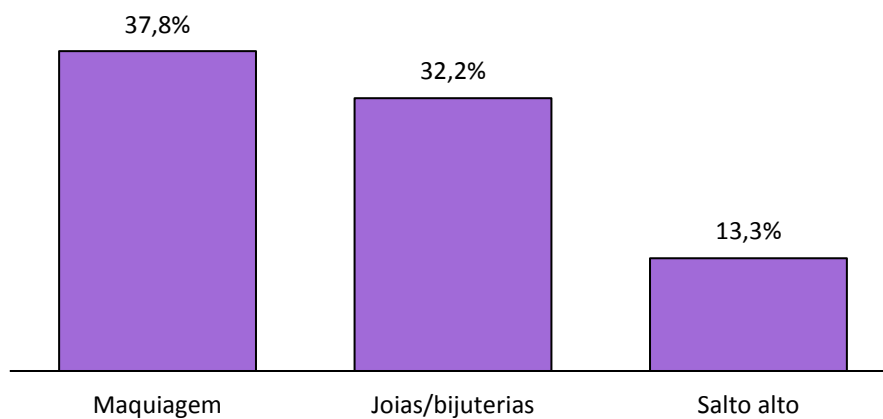
Gráfico 5: Faixa etária por gênero



Fonte: GEMAA.

Ainda em relação à representação estética dos personagens, buscamos pela presença de marcadores de gênero, tais como maquiagem, salto alto e joias/bijuterias. Entre as personagens mulheres, 75% possuíam algum desses elementos em seus trajes, sendo a maquiagem no rosto a mais recorrente, como vemos no gráfico abaixo. É interessante ressaltar a presença de personagens com sapatos de salto alto, acessório frequentemente associado à sensualidade feminina, mas totalmente impróprio para um contexto de batalha.

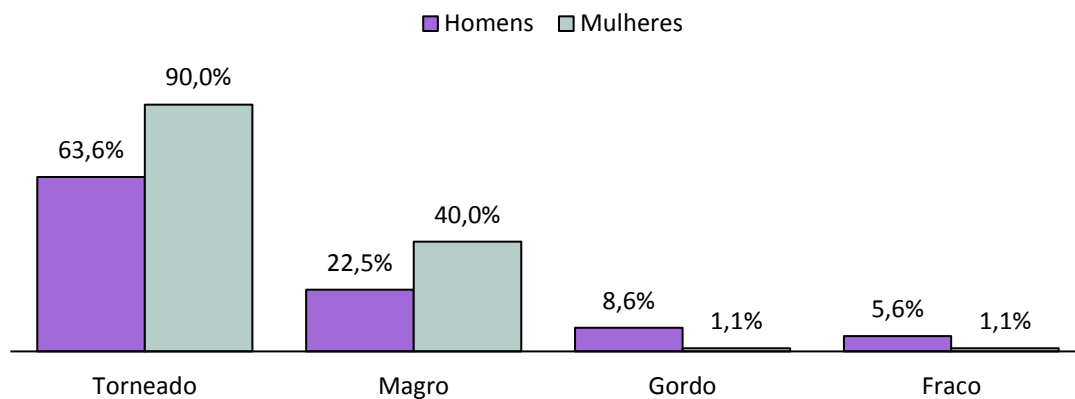
Gráfico 6: Adornos em personagens femininos



Fonte: GEMAA.

No gráfico 7, há um resumo dos tipos de corpos observados nos personagens. Na categoria “torneados”, agrupamos aqueles que possuem músculos ressaltados. Entre os homens, os marcadores visuais desse atributo de força foram braços, coxas e peitorais fortes e grandes. Nas mulheres, o destaque manteve-se nos seios, coxas e nádegas, formando corpos curvilíneos e sensuais. Vale mencionar, também, que personagens femininas são mais frequentemente representadas com corpos magros (40%). Padrão ainda mais extremo de desequilíbrio na distribuição dos gêneros encontramos na representação de personagens obesos, entre os quais seres masculinos são 8 vezes mais frequentes.

Gráfico 7: Gênero e tipos de corpos

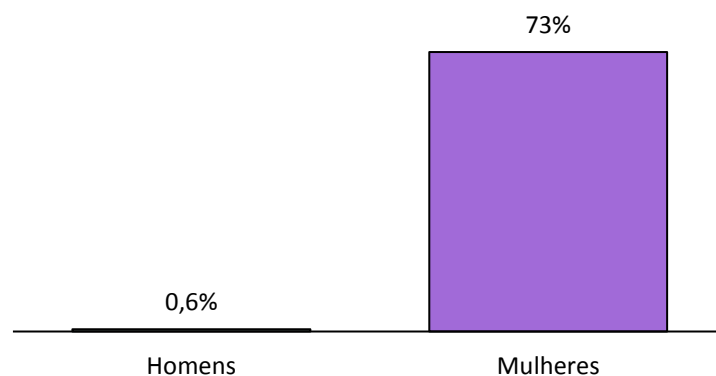


Fonte: GEMAA.

Ou seja, definitivamente o gênero interfere com a distribuição desses atributos, que, por sua vez, tem a ver com a questão da sexualização dos corpos, examinada nos gráficos a seguir.

Paralelamente à observação dos tipos de corpos, analisamos a presença de elementos eróticos nas personagens. Isto foi caracterizado pela maneira como seus seios e genitais são representados em forma, tamanho, e se havia decote ou roupas muito justas, realçando alguma dessas partes do corpo. No gráfico 8, observamos que esta é uma característica exclusiva das personagens mulheres, já que, entre os homens, menos de 1% possui algum tipo de realce sexual.

Gráfico 8: Presença de realce sexual de acordo com o gênero da personagem



Fonte: GEMAA.

Assim, o gráfico confirma o que dissemos acima. A sexualização ou erotização é praticamente um atributo feminino que raramente ocorre nos personagens masculinos. O mais notável, contudo, é o quanto ele ocorre entre os personagens femininos: praticamente 3 em cada 4 personagens desse gênero são sexualizados.

No gráfico 9, observamos comparativamente a incidência de sexualização feminina nos três jogos analisados.

Gráfico 9: Realce sexual nas personagens mulheres por jogo



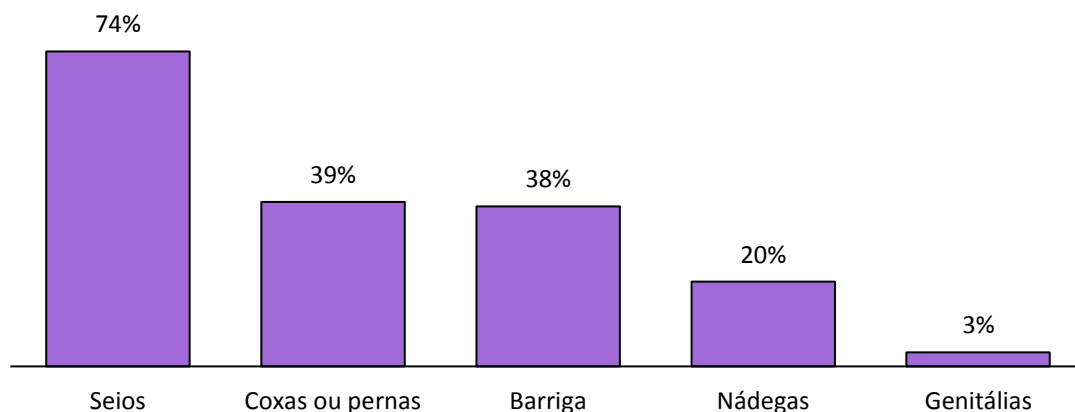
Fonte: GEMAA.

Como podemos constatar, a taxa de sexualização dos corpos femininos é alta em todos os jogos analisados, pois o desvio padrão relativo é da ordem de 13%.¹⁰ Ainda assim, Dota 2 se destaca por ter quase 9 entre 10 personagens femininos apresentadas dessa maneira.

Vemos no gráfico a seguir de que maneira se distribui a ênfase sexual entre as partes dos corpos das personagens. A parte com maior destaque são os seios, representados muitas vezes em tamanho desproporcional aos corpos, com grandes decotes, em formato não realista (perfeitamente redondo e aparentemente imune à gravidade).

¹⁰ O coeficiente de variação (CV), também conhecido como desvio padrão relativo (DPR), é uma medida padronizada de dispersão de uma distribuição de probabilidade ou de uma distribuição de frequências.

Gráfico 10: Partes do corpo com realce sexual nas personagens mulheres

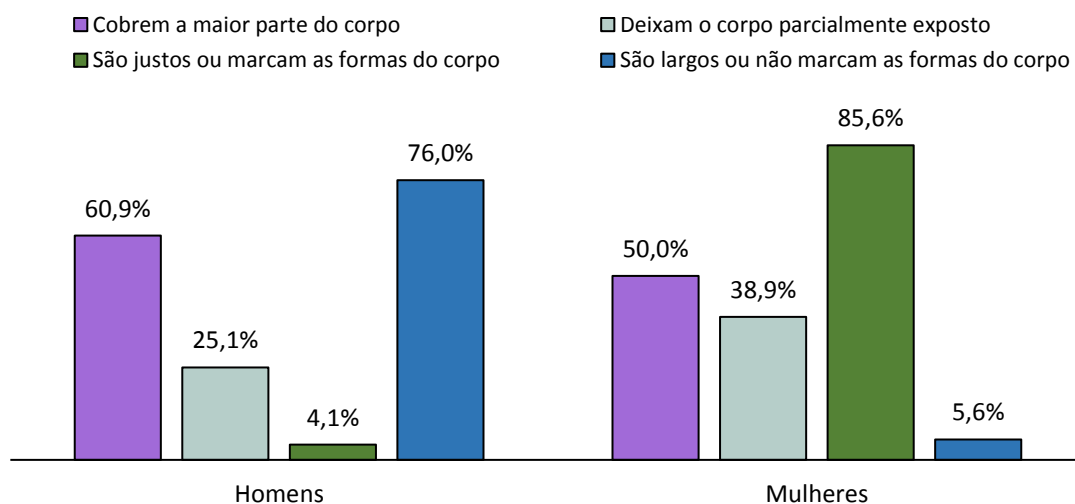


Fonte: GEMAA.

O padrão de sexualização feminino, que supervaloriza os seios, demonstra certamente um viés não somente masculino na construção dos personagens, mas também branco e europeu.

A hipersexualização feminina pode ser novamente observada no gráfico abaixo, que analisa os trajes dos personagens. Ainda que metade das personagens femininas usem trajes que cobrem a maior parte de seus corpos, em 86% dos casos, eles realçam suas formas.

Gráfico 11: Trajes dos personagens



Fonte: GEMAA.

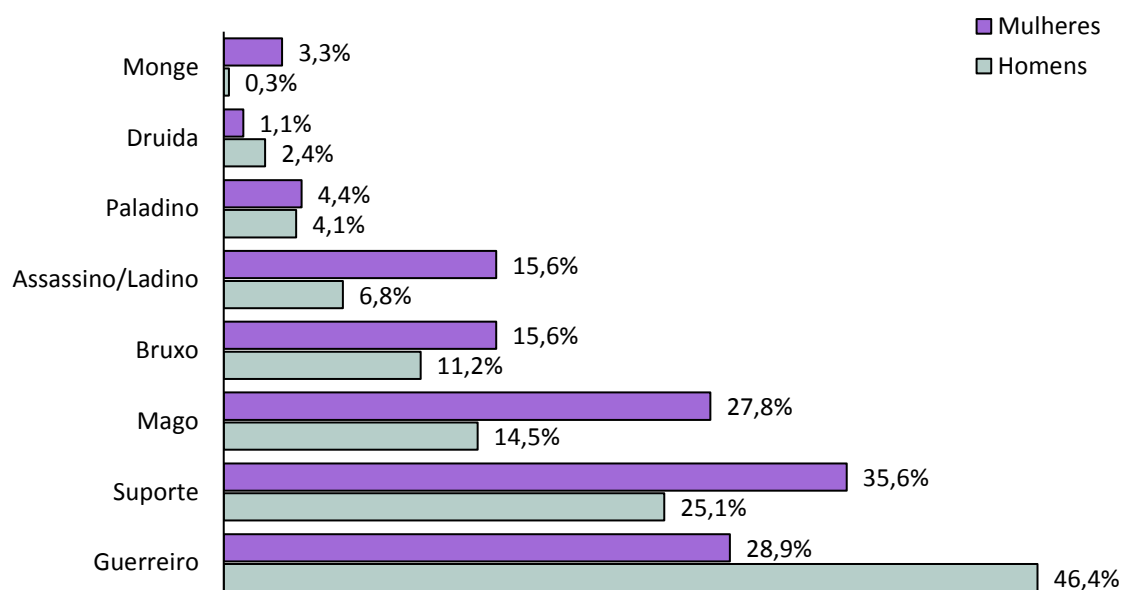
É interessante notar que a maior nudez relativa dos personagens femininos é bastante moderada, atingindo uma diferença de 11%. No quesito exposição parcial do corpo, notamos já um padrão bastante diferenciado, mas, ainda assim, a diferença entre os gêneros é da ordem de 55% de “vantagem” para as mulheres. É no quesito “roupas justas que delineiam os corpos” que as diferenças se tornam extremas: personagens mulheres aparecem 14 vezes mais dessa maneira do que homens, enquanto que, no quesito roupas largas, homens aparecem 21 vezes mais que mulheres. O padrão de desequilíbrio é agudo.

Representação Narrativa

Para analisar os papéis narrativos desempenhados pelos personagens dos três jogos observados neste estudo, mobilizamos as categorias de função, alinhamento moral, habilidades e características¹¹.

No que toca as funções dos personagens, vemos no gráfico 12 que as mulheres possuem uma distribuição mais diversa entre as possíveis funções dentro dos jogos. Encontram-se, também, mais associadas às funções de bruxas, magas, suporte e assassinas que os homens. Estes, por sua vez, estão majoritariamente representados como guerreiros.

¹¹ Cf. página 8.

Gráfico 12: Funções dos personagens por gênero

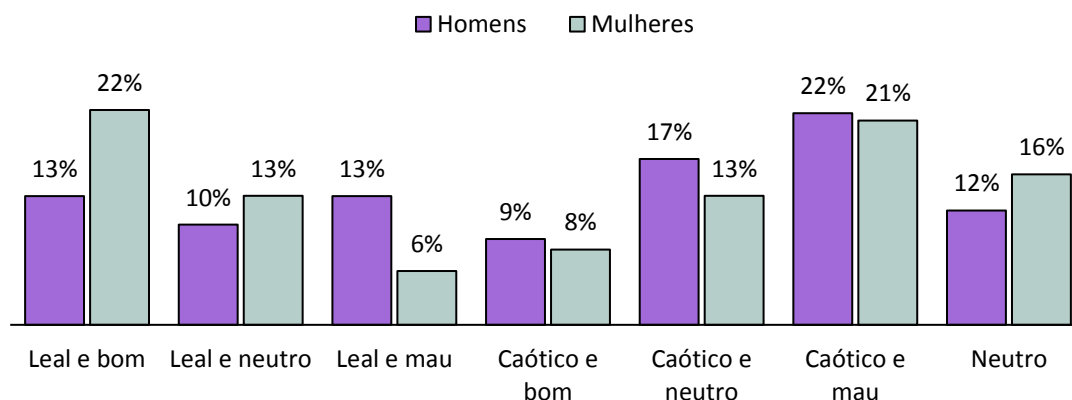
Fonte: GEMAA.

A despeito de não ser de maneira extremada, podemos concluir que os jogos reproduzem estereótipos tradicionais de gênero. A dominância feminina na função de assassina aponta para uma possível associação com a dissimulação, a traição e outras características negativas de caráter tradicionalmente presentes em culturas sexistas. A também dominância feminina nas funções de bruxa e maga apontam para associações similares, agora mais para o lado dos segredos, malícia, conexão com forças ocultas, satanismo, etc, atributos que têm em comum o elemento da irracionalidade. Por fim, a função de suporte, a qual as mulheres também dominam, claramente indica aptidão ao serviço, hierarquia: mais uma vez característica compartilhada com culturas tradicionais sexistas.

O gráfico 13 demonstra que não é possível observar uma tendência de representação ética e moral¹² a partir do gênero dos personagens. Nota-se que as mulheres se destacam entre aqueles que temem as normas e possuem valores éticos de traço positivo (leal e bom), o que pode ser observado nas narrativas pelo engajamento nas batalhas em nome de uma causa ou em prol de um grupo.

¹² Optamos por agrupar os personagens com alinhamentos “neutro e bom”, “neutro e mau” e “neutro e neutro” na categoria “neutro”, dado que representavam um grupo muito pequeno quando observados isoladamente.

Gráfico 13: Alinhamento por gênero

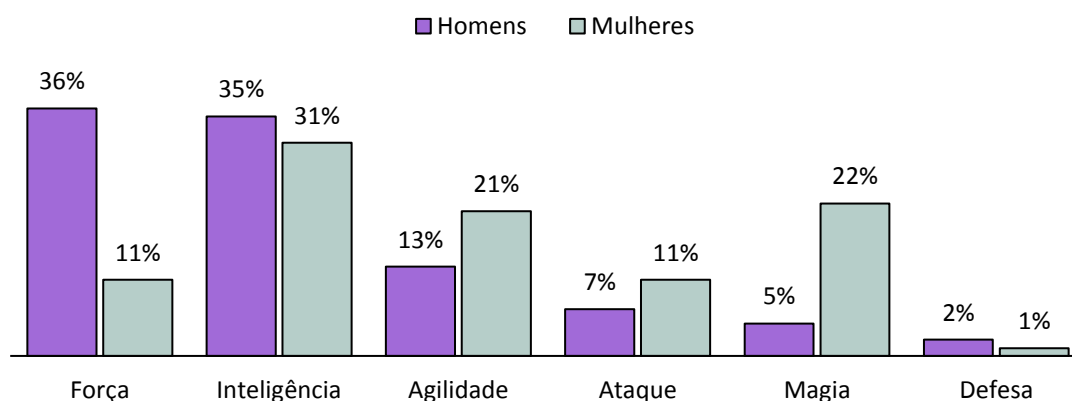


Fonte: GEMAA.

Em todos os jogos analisados, é possível observar uma habilidade de destaque em cada personagem, que é posta na narrativa como uma característica inata e central para o papel que será desempenhado no jogo.

Vemos no gráfico 14 que a inteligência é um atributo igualmente recorrente entre os dois gêneros observados. No que diz respeito às diferenças encontradas, os homens “nascem” com maior tendência a serem fortes – o que condiz com a concentração destes na função de guerreiro – e as mulheres têm a magia e a agilidade evidentes entre suas habilidades.

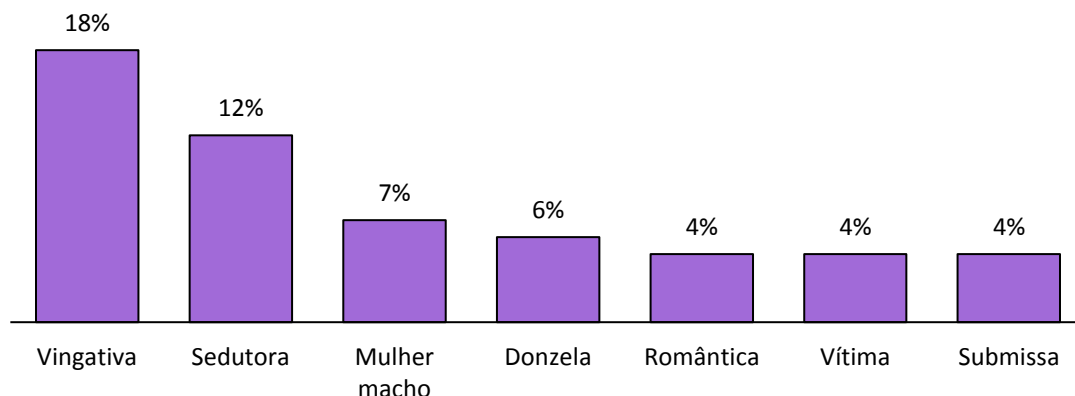
Gráfico 14: Habilidades dos personagens por gênero



Fonte: GEMAA.

Estereótipos são associados a 46% das personagens mulheres analisadas. No gráfico 15, vemos que, a despeito da tendência a serem boas, as personagens são frequentemente marcadas pela ideia de vingança.

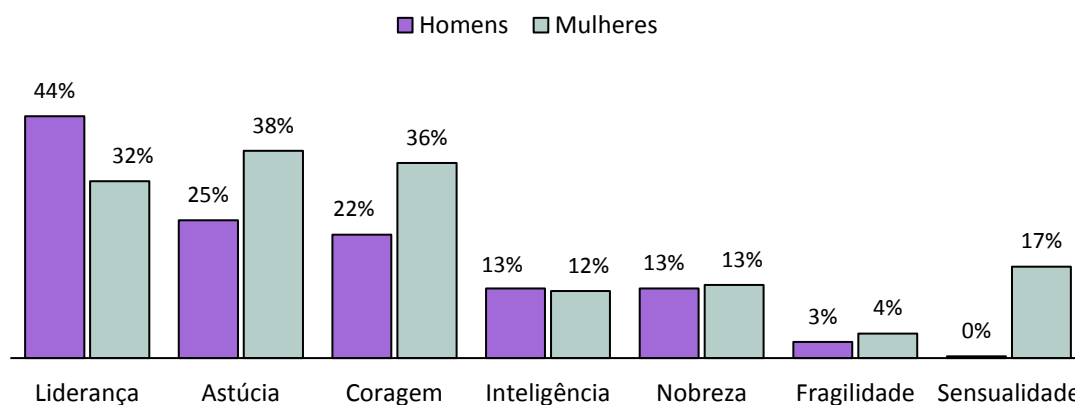
Gráfico 15: Estereótipos em personagens femininos



Fonte: GEMAA.

Durante a análise das histórias dos personagens, também foi possível destacar certas características relacionadas às suas personalidades. No gráfico 16, vemos que a liderança sobressai entre os homens e a astúcia e a coragem, entre as mulheres. A sensualidade, altamente presente na representação estética, também é demarcada na narrativa das personagens femininas.

Gráfico 16: Características de personalidade por gênero



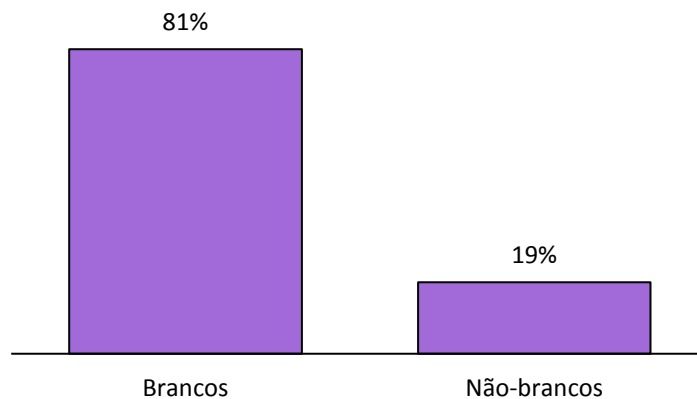
Fonte: GEMAA.

Representação de Raça

A literatura nas Ciências Sociais sobre representação de raça em jogos de videogame é ainda mais rara que de gênero. Uma das razões para tal pode ser a dificuldade de classificação racial dos personagens. Muitas vezes eles possuem características vagas ou ambíguas, principalmente no caso dos humanoides, o que dificulta o trabalho de análise. Para tentar superar esse obstáculo, definimos como parâmetro de classificação quaisquer traços de racialização ou etnização, de modo que tenhamos o cenário mais amplo possível em relação à representação racial nos jogos.

A partir deste exame, foi possível definir a pertença racial para 50% (226) dos personagens humanos e humanoides. Visando não prejudicar a análise, optamos por agrupar os diferentes grupos raciais na categoria “não-brancos”, uma vez que, juntos, somam apenas 9,5% do total de personagens da amostra. No gráfico 17, abaixo, confirmamos a hipótese de sobrerrepresentação branca nos jogos.

Gráfico 17: Distribuição racial dos personagens

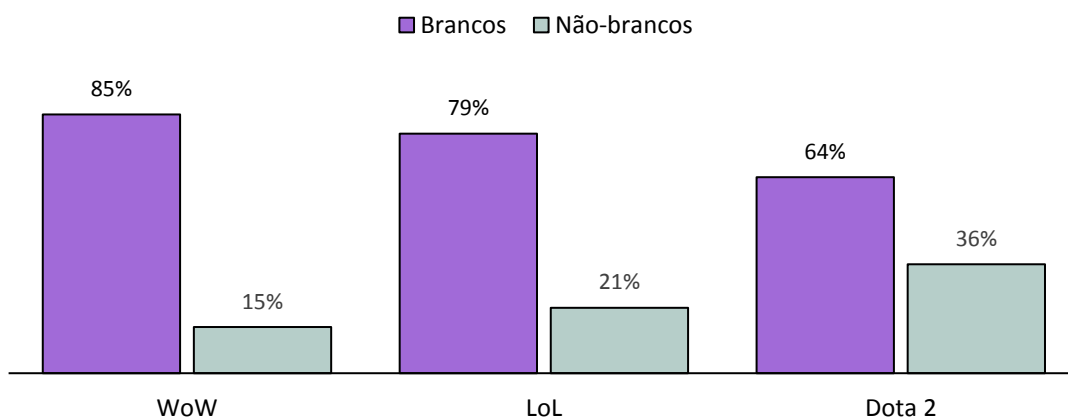


Fonte: GEMAA.

Entre os personagens brancos, 21% foram classificados como super-brancos – caucasianos de cabelos loiros e olhos claros, totalizando um número superior ao dos que possuem características negroides (32 e 28, respectivamente).

Ao desagregarmos os dados da racialização por jogo, no gráfico 18, notamos que Dota 2 tem maior diversidade, se comparado ao quase inteiramente branco World of Warcraft e mesmo a League of Legends.

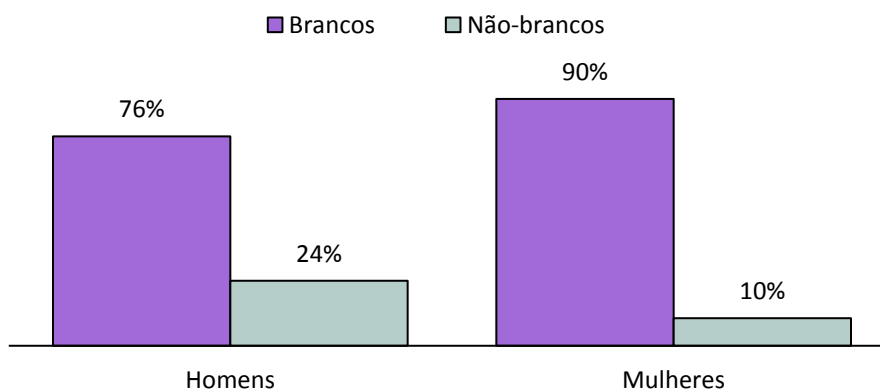
Gráfico 18: Distribuição racial dos personagens por jogo



Fonte: GEMAA.

No gráfico 19, vemos que, ainda que sub-representados entre os dois grupos de gênero presentes na amostra, os não-brancos estão em maior número entre os homens (24%).

Gráfico 19: Distribuição racial dos personagens por gênero



Fonte: GEMAA.

Considerações Finais

A conclusão principal a que podemos chegar a partir desse estudo quantitativo, que examinou todos os personagens de três dos jogos mais populares no Brasil e no mundo, World of Warcraft, League of Legends e Dota 2, é que o viés de gênero é bastante forte. Ele se revela nas comparações entre as funções desempenhadas pelas personagens femininas e as masculinas, na sua associação com estereótipos, na intensidade e nos padrões de sexualização (relativos a tipos de corpos e trajés), e, mais que tudo, na super-representação de personagens masculinos: em dois jogos (World of Warcraft e Dota 2), eles são em torno de 80% do total.

Essa preponderância masculina certamente revela uma contaminação dos jogos pela cultura sexista tradicional, marcadamente europeia e branca em algumas instâncias, mas que partilha vários atributos com outras culturas sexistas mundo afora. Podemos dizer que os jogos são concebidos por um olhar masculino, tendo em vista um público masculino, ainda que haja concessões claras ao público feminino na maneira como os personagens são apresentados e representados.

Esse estudo é somente um diagnóstico, que, em si, é incapaz de examinar as causas da produção de tais bens culturais impregnados de sexismo, da maneira particular e complexa que descrevemos aqui. Mas é comum ao nos depararmos com problemas como esse, o de bens culturais carregados de valores questionáveis, ouvirmos explicações de caráter mercadológico ou economicista do tipo: “os jogos são assim, porque visam o público consumidor, que é predominantemente masculino”. Contudo, essa não nos parece ser uma explicação que dê conta de todo o fenômeno. É preciso mostrar que, de fato, há um desequilíbrio no público que espelhe o viés de gênero contido na representação dos personagens e em suas narrativas. E, mesmo se descobrirmos equilíbrio, nada justifica a consagração de valores opressivos para as mulheres em nome da maximização da realização do lucro.

Referências

BURGESS, Melinda C. R.; STERMER Steven Paul; BURGESS, Stephen R. Sex, Lies, and Video Games: The Portrayal of Male and Female Characters on Video Game Covers. *Sex Roles*, Oklahoma, v. 50, issue 5, p. 419-433, 2007.

FERES JÚNIOR, João; MARTINS, Cleissa Regina. Gênero e Raça nas Revistas de Bordo. *Textos para discussão GEMAA*, n. 15, 2017, pp. 1-19.

CAMPOS, Luiz Augusto; FERES JÚNIOR, João. “Globo, a gente se vê por aqui?” Diversidade racial nas telenovelas das últimas três décadas (1985 – 2014). *Plural* (São Paulo. Online), São Paulo, v. 23, n. 1, p. 36-52, ago. 2016.

CANDIDO, Marcia Rangel; DAFLON, Veronica Toste; FERES JÚNIOR, João. Cor e gênero no cinema comercial brasileiro: uma análise dos filmes de maior bilheteria. *Revista do Centro de Pesquisa e Formação*, São Paulo, n. 3, p. 116-135, nov. 2016.

CANDIDO, Marcia Rangel; MORATELLI, Gabriela; DAFLON, Verônica Toste; FERES JÚNIOR, João. “A Cara Do Cinema Nacional”: gênero e cor dos atores, diretores e roteiristas dos filmes brasileiros (2002-2012). *Textos para discussão GEMAA (IESP-UERJ)*, n. 6, 2014, pp. 1-25.

RODRIGUES, Letícia. Um estudo em representações gráficas nos jogos eletrônicos na perspectiva de gênero: os tipos de feminilidades em *League of Legends*. In: *UTRPR Faz Pesquisa em Design*, 2014.

Como citar

Eurístenes, Poema; Machado, Marcell & Feres Júnior, João.
“Representação de gênero e raça em videogames”. *Textos para discussão GEMAA*, n. 17, 2018, pp. 1-23.