

DISTINT@S: UM KIT DE DIRETRIZES PARA CRIAÇÃO DE PERSONAGENS FEMININAS ORIGINAIS E NÃO OBJETIFICADAS

DISTINT@S: A GUIDELINE KIT FOR CREATING ORIGINAL, NON-OBJECTIFIED FEMALE CHARACTERS

Deborah Rezende Gouvêa

Mestre em Design pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (Rio de Janeiro/Brasil).
E-mail: deborahkashin@hotmail.com

Fabiana Oliveira Heinrich

Doutora em Design pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (Rio de Janeiro/Brasil).
Professora Adjunta na Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro (Rio de Janeiro/Brasil).
E-mail: fabianaheinrich@eba.ufrj.br

Recebido em: 7 de julho de 2026
Aprovado em: 9 de setembro de 2026
Sistema de Avaliação: Double Blind Review
BCIJ | v. 6 | n. 1 | p. 86-109 | jan./jun. 2026
DOI: <https://doi.org/10.25112/bcij.v6i1.4487>



RESUMO

Este artigo apresenta o Distint@s!, um kit de diretrizes para criação de personagens femininas originais e não objetificadas nos jogos digitais. Este projeto, oriundo da dissertação de mestrado de mesmo título defendida no Programa de Pós Graduação em Design da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) em 2024, surgiu da constatação de que personagens femininas geralmente perpetuam estereótipos e apresentam a mulher como sexualmente objetificada, o que não costuma ocorrer com os personagens masculinos, colaborando, assim, para a manutenção e reprodução de visões machistas e patriarcais que moldam a sociedade industrial ocidental capitalista. Iniciamos discutindo como a imagem feminina no universo dos jogos está atrelada à dominação masculina. Com isso, buscamos compreender como o meio social influencia a produção dessas personagens, além de como a circulação e a recepção destas representações desempenham papel crucial na perpetuação de normas sociais que impactam diretamente a vivência feminina neste ambiente. Ainda aplicamos questionários com o público feminino desses jogos e realizamos entrevistas com designers de personagens, investigando tanto trabalhadoras envolvidas na criação das personagens quanto jogadoras influenciadas por elas. Com base na pesquisa Bibliográfica e na aplicação das técnicas de coleta de dados, desenvolvemos o kit de diretrizes "Distint@s!", com o objetivo de oferecer à equipe de criação uma ferramenta de validação e distinção para essas personagens. Consideramos que o "Distint@s!" representa um recurso fundamental para promover maior igualdade de gênero nos jogos digitais – um passo essencial para a construção de uma cultura *gamer* mais inclusiva e equitativa.

Palavras-chave: Campo do Design. Imagem Feminina. Jogos. Personagem Feminina.

ABSTRACT

This article presents **Distint@s!**, a set of guidelines for the creation of original, non-objectified female characters in digital games. This project, derived from the master's dissertation of the same title defended at the Graduate Program in Design of the Federal University of Rio de Janeiro (UFRJ) in 2024, emerged from the observation that female characters often perpetuate stereotypes and portray women as sexually objectified—something that does not usually occur with male characters—thus contributing to the maintenance and reproduction of sexist and patriarchal views that shape Western industrial capitalist society. We begin by discussing how the representation of women in the gaming universe is linked to male domination. In doing so, we seek to understand how the social environment influences the production of these characters, as well as how the circulation and reception of such representations play a crucial role in perpetuating social norms that directly impact women's experiences in this space. We also administered questionnaires to female players and conducted interviews with character designers, investigating both women involved in the creation of characters and players influenced by them. Based on the literature review and the application of data collection techniques, we developed the **Distint@s!** guidelines kit with the aim of providing creative teams with a tool for the validation and differentiation of these characters. We argue that **Distint@s!** represents a fundamental resource for promoting greater gender equality in digital games—an essential step toward building a more inclusive and equitable gaming culture.

Keywords: Design Field. Female Image. Games. Female Character.



1 INTRODUÇÃO

A pesquisa que dá origem a esse artigo surgiu da constatação de que boa parte das personagens femininas nos jogos digitais ainda é representada de forma sexualmente objetificada, o que não costuma acontecer com os personagens masculinos. Embora, nos últimos anos, seja possível identificar avanços pontuais em determinadas personagens, como Sonya, de *Mortal Kombat* (Figura 1), que na versão de 2017 apresenta vestimentas mais condizentes com suas ações no jogo e que cobrem mais o corpo, permanece comum a presença de desenhos com proporções corporais exageradas e vestimentas que pouco condizem com suas narrativas ou funções no jogo. Considerando que o público feminino tem ocupado um espaço cada vez mais significativo no consumo de jogos digitais, torna-se indispensável compreender com maior profundidade os fatores que sustentam a persistência dessas representações sexualizadas e como elas afetam a visão da mulher de si mesma.

Figura 1 - Mudança de representação de Sonya Blade (à esquerda em *Mortal Kombat vs DC Universe* de 2008; ao meio em *Mortal Kombat 9* de 2011; e à direita, em *Mortal Kombat 11* de 2017)



Fonte: CanalTech (2019).



Assim, este artigo tem como objetivo principal apresentar o Distint@s!, um kit de diretrizes para criação de personagens femininas originais e não objetificadas nos jogos digitais. Esse kit foi resultado de uma pesquisa de mestrado que visou investigar a influência do meio social na produção, circulação e recepção de personagens femininas no mundo dos jogos digitais, com recorte na percepção de jogadoras e no trabalho de designers. Para tal, realizamos uma revisão Bibliográfica sobre o tema, bem como a coleta de dados e a subsequente análise das percepções do público feminino de jogos digitais e de designers da área, as quais contribuíram para a compreensão da circulação e recepção dessas imagens, que, em geral, apresentam personagens estereotipadas e sexualmente objetificadas, acarretando a desvalorização e a submissão comportamental, estética e política da mulher.

A seguir, iniciamos o artigo apresentando a fundamentação teórica que orientou este estudo, discutindo brevemente conceitos como objetificação feminina, olhar masculino e violência simbólica, e estabelecendo suas relações com o contexto da indústria de jogos digitais. Na sequência, expomos os resultados da coleta de dados, articulando-os às questões desenvolvidas ao longo da pesquisa teórica. Posteriormente, detalhamos o processo de criação de nossa contribuição prática — o Distint@s, um kit de diretrizes para a elaboração de personagens femininas — descrevendo as etapas de ideação, estruturação de componentes e prototipação. Por fim, apresentamos nossas considerações finais, nas quais refletimos criticamente as questões sócio-culturais que afetam a criação das personagens femininas e apontamos possíveis desdobramentos desta pesquisa.

2 COMO O MEIO SOCIAL INFLUENCIA A CRIAÇÃO DE PERSONAGENS FEMININAS

No mundo dos jogos, o desenho dos personagens é muito importante, uma vez que “devido a ‘imersão’ dos usuários e a influência dos corpos digitalizados” (Salzedas; Lourencetti, 2021, p. 4), jogadores acabam por se identificar com as representações visuais presentes nos desenhos dos personagens. Entretanto, é perceptível que até hoje muitas personagens femininas vêm sendo retratadas de forma objetificada e estereotipada, independente de suas narrativas estarem de acordo com esta caracterização ou não.

Esta objetificação dificilmente acontece com os personagens masculinos, os quais costumam ter representações bastante diversas e condizentes com sua narrativa. Um exemplo é a armadura *Glorious Set* do jogo *World of Warcraft* (Figura 2). Quando utilizada por uma personagem feminina, a armadura se torna uma espécie de biquíni. Para Fragoso e Amaro (2018, p. 49) essas armaduras femininas são “famosas” no mundo dos jogos e deixam mais partes do corpo à mostra do que protegidas. Enquanto isso, o personagem masculino tem todo o corpo coberto com uma armadura propriamente dita. Logo,



de acordo com Lind (2004, p. 254, tradução nossa) “examinando as roupas das personagens femininas, percebe-se a natureza puramente decorativa de seus trajes, enquanto a vestimenta dos personagens masculinos geralmente serve a um propósito funcional”¹.

Figura 2 – Armadura *Glorious Set* do jogo *World of Warcraft*.



Fonte: Bikini Armor Battle Damage no Tumblr (2023).

É devido à representação feminina submissa ao olhar masculino que os jogos digitais são frequentemente considerados por muitos como “catálogos da cultura masculina adolescente inculta e *geek*”² (Fragoso; Amaro, 2018, p. 30). Sobre essa submissão, Bourdieu (2020, p. 115) explica que diversas instituições representam a mulher de maneira a reforçar o “efeito da relação fundamental que institui a mulher na posição de ser-percebido, condenado a se ver através das categorias dominantes, isto é, masculinas”. Bourdieu (2020, p. 61) também esclarece que isso ocorre porque os homens constituem a maioria nos cargos dominantes, tanto nas estruturas sociais quanto nas atividades produtivas e reprodutivas. Isso pode ser exemplificado na indústria dos jogos pelo seguinte trecho de Sloan (2015, p. 55, tradução nossa):

Considerando a visão histórica de que os jogos são projetados para um público jovem masculino — e feitos por homens desenvolvedores de jogos apenas um pouco mais velhos — as representações de gênero e sexualidades dentro dos videogames são

¹ Examining the attire of female characters reveals the purely decorative nature of their clothing, whereas male characters’s apparel generally serves a functional purpose.

² Geek é uma gíria usada para se referir a fãs de tecnologia, jogos, histórias em quadrinho, filmes e séries.



frequentemente vistas como tendenciosas em favor das identidades masculinas heterossexuais.³

Com isso, compreendemos que o público-alvo da indústria dos jogos digitais se consolidou em jovens homens brancos e heterossexuais (Carrera; Ciscati, 2014). Entretanto, sabemos que a comunidade *gamer*⁴ feminina cresceu significativamente e agora representa a maioria em países como o Brasil, constituindo 52,8% da população *gamer* brasileira, de acordo com dados da Pesquisa Game Brasil de 2026. Mesmo com esse crescimento das mulheres como público-alvo, observamos que as representações das personagens femininas nos jogos não têm acompanhado essa mudança constante.

As questões da representação feminina nas personagens são importantes, pois, ao contrário de uma peça teatral com espectadores passivos (Fragoso; Amaro, 2018, p. 35), os jogos envolvem papéis ativos no desenrolar da história, o que faz com que os jogadores se identifiquem mais com seus personagens. Logo, as jogadoras submetidas a representações de personagens femininas objetificadas e estereotipadas acabam “naturalizando” tais imagens, o que passa a afetar a percepção que têm de si mesmas. Esse processo de banalização se relaciona com o conceito de *male gaze* (olhar masculino), cunhado pela crítica de cinema Mulvey (1975), que aponta à tendência das mídias em se construir sob a ótica de um observador masculino. Ou seja: o *male gaze* se manifesta quando a câmera assume a perspectiva de um homem heterossexual observando uma mulher. John Berger, crítico de arte, resumiu o *male gaze* como:

Homens agem e mulheres atuam. Homens olham para as mulheres; mulheres observam a si mesmas sendo olhadas. Isso é determinante não só para a maioria das relações entre homens e mulheres, como também para a relação das mulheres consigo mesmas. O examinador que há na mulher é masculino – o examinado, feminino. Assim a mulher se transforma em um objeto – especificamente, em um objeto da visão: uma vista, uma imagem ou um espetáculo (Berger, 2022, p. 58).

O autor traz ainda o exemplo de quadros de nu feminino, como *Vênus de Urbino* (1538), de Ticiano, e *A bacante* (1844), de Félix Trutat, nos quais as mulheres são pintadas por homens de forma a satisfazer o olhar masculino (Figura 3). Pode-se fazer um paralelo do nu feminino na pintura com personagens dos jogos, pois essas imagens são criadas em sua maioria por designers que as modelam pensando em

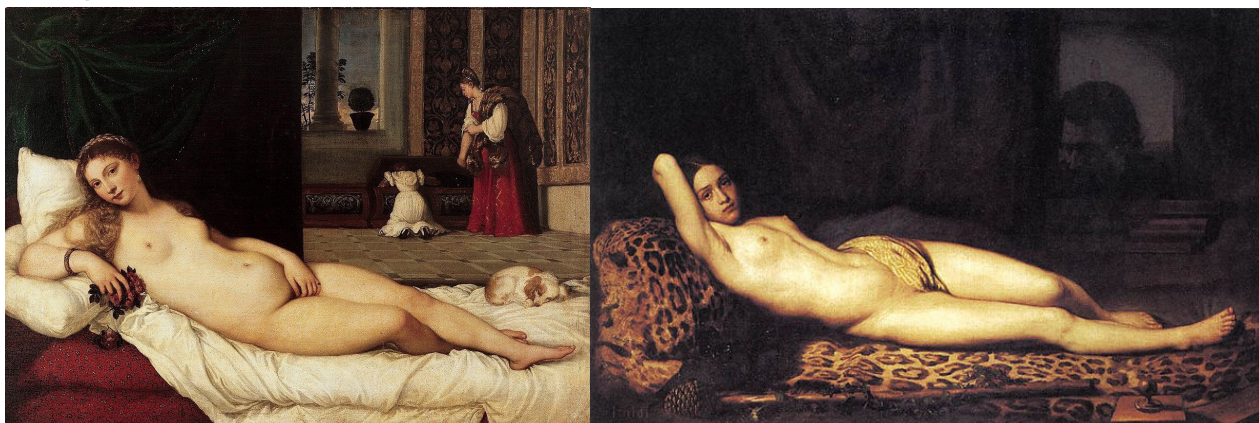
³ Given the historical view that games are designed for young male audiences—and made by only slightly older male game developers—the representations of gender and sexualities within video games are often seen as biased toward heterosexual male identities.

⁴ Termo utilizado para se referir a pessoas que jogam jogos digitais, sejam eles profissionais ou não.



satisfazer os desejos dos jogadores masculinos. No caso da figura 4, a personagem do jogo *Dragon's Crown* (2013) encontra-se deitada com uma roupa transparente enquanto observa o jogador cutucá-la para ver suas reações aos toques. Neste jogo há dois designers: George Kamitani e sua assistente, Emika Kida. É importante reconhecer e aventar que mesmo mulheres podem criar imagens sob uma perspectiva masculina, especialmente quando inseridas em uma sociedade historicamente dominada por visões patriarcais – ou também porque exigências de projeto podem vir de outras instâncias da empresa ou de clientes, e essas posições podem ser ocupadas por homens. Logo, quando as mulheres olham tais imagens, elas não enxergam a si próprias, mas sim um estereótipo feminino construído por homens – e para homens.

Figura 3 – À esquerda, *Vênus de Urbino* (1538) de Ticiano. À direita, *A Bacante* (1844) de Félix Trutat.



Fonte: Ways of Seeing (2022).

Figura 4 – Personagem do jogo *Dragon's Crown* (2013).



Fonte: Pushsquare (2014).



Além disso, a representação constante de mulheres submissas à visão masculina afeta não apenas a autoestima feminina, mas gera também um sentimento de superioridade masculina tanto no mundo online quanto no real. Segundo uma pesquisa realizada com mulheres *gamers* pela Sky News (2023), uma companhia provedora de internet do Reino Unido, 49% das entrevistadas afirmaram já ter sido vítimas de assédio ou insultos online por parte de homens, além de 27% ter assumido temer que as ameaças extrapolem para o mundo real. Segundo Anita Sarkeesian, esse sentimento de superioridade masculina de jogadores perante às mulheres acarreta em assédios virtuais que podem, sim, chegar a consequências reais, como foi o caso do *Gamergate*⁵, uma campanha organizada por jogadores contra o feminismo e a diversidade de gênero na cultura dos videogames. Nessa campanha, diversos homens assediaram jogadoras e programadoras, descobrindo seus endereços e enviando ameaças de estupro e de morte caso não parassem de jogar ou trabalhar com jogos.

Logo, tendo em vista que “a análise das imagens (...) deveria ser complementada pelo estudo daquilo que o consumidor cultural constrói com essas imagens” (Burke, 2017, p. 66), procuramos entender a opinião de jogadoras maiores de 18 anos sobre a imagem dessas personagens femininas através de um questionário online. Além disso, realizamos entrevistas com duas designers de personagens para jogos digitais a fim de entendermos como se dá a produção dessas personagens. Veremos em detalhes na seção a seguir.

3 TEORIA DE DADOS

Neste trabalho, empregamos as seguintes técnicas na etapa de teoria de dados: primeiramente, realizamos questionários com parte do público-alvo dessas personagens, mulheres jogadoras maiores de idade, para identificarmos os meios de circulação e recepção de tais imagens. Em seguida, entrevistamos designers de personagens, para compreendermos como as personagens são produzidas.

O questionário foi utilizado por ser uma técnica acessível, rápida e capaz de alcançar participantes em diferentes localidades. Aplicado a mulheres cis e trans maiores de 18 anos, o formulário foi disponibilizado online entre as datas 16 de maio e 18 de junho de 2024 e contou com 40 respondentes, majoritariamente entre 18 e 25 anos. O questionário contou com perguntas sobre os aspectos demográficos das respondentes e, em seguida, questões relacionadas a jogos e a imagem das personagens (Figura 5). Por

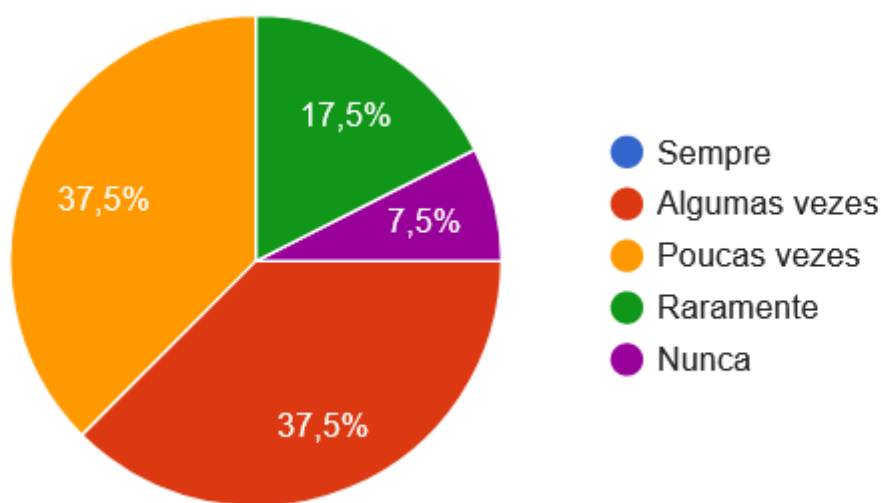
⁵ Caso relatado no livro *A Máquina do Caos* (Fisher, 2023), em que diversos jogadores perseguiram mulheres programadoras ou jogadoras simplesmente por essas expressarem críticas feministas.



limitação de espaço, focaremos, neste artigo, nas respostas referentes à caracterização feminina nos jogos.

Em relação à representatividade feminina nos jogos, nenhuma participante afirmou se sentir sempre representada (Figura 5). Do total, 37,5% das respondentes marcaram que se veem representadas poucas vezes e 25% se vêem representadas raramente ou nunca, destacando como principais problemas a baixa diversidade racial, a predominância de corpos dentro de padrões estéticos restritos e a escassez de representatividade LGBTQIA+. Ao perguntarmos se consideram que os jogos digitais têm personagens femininas de aparências diversas (Figura 6), as respostas foram bem variadas, mas no geral todas concordaram que ainda não existe equidade de representações devido aos mesmos problemas apresentados na questão anterior. Além disso, ao serem questionadas sobre a influência da caracterização das personagens no seu interesse pelo jogo, muitas participantes apontaram a hipersexualização recorrente, a exemplo de seios e glúteos exagerados, como um fator negativo que afeta diretamente seu engajamento.

Figura 5 - Respostas à pergunta “Quanto você costuma se ver representada nos jogos?”



Fonte: A autora (2024).



Figura 6 - Algumas das respostas à pergunta “você considera que jogos digitais no geral contam com personagens femininas de aparências diversas?”

Eu acho que não, mas dá pra entender até, do jeito que fazem jogo igual fast food. Tipo, usam modelo comum para todos os corpos e rostos

Mais ou menos, acho que em certas coisas sim, como diferente cabelo, estatura, rosto. Mas acho que vejo pouca variedade em corpo e cor de pele.

nao, dificilmente sao diferentes de um padrao, por exemplo, quase nunca e possivel ver personagens femininas com roupas nao curtas/chamativas, alem de que todas seguem um padrao extremamente forçado (visando deixar mais a mostra os seios, coxas e gluteos.)

Não. Quando existe uma certa diversidade, podemos citar que há uma variação de tons de pele e tipos de cabelo para um mesmo desenho de rosto e corpo. Dificilmente há uma preocupação massiva em fazer justiça à diversidade feminina.

Fonte: a autora (2024).

Os dados indicam que, apesar de a maioria (92,5%) das respondentes perceber melhorias na forma como personagens femininas vêm sendo representadas, ainda há um longo caminho a percorrer para alcançar a equidade de gênero nos jogos. A caracterização das personagens mostrou-se um fator relevante para o engajamento das jogadoras, reforçando a necessidade de maior cuidado e diversidade na construção dessas figuras. Assim, o estudo evidencia a demanda por representações mais inclusivas e plurais, alinhadas às expectativas de um público feminino cada vez mais presente e crítico no universo dos jogos digitais.

Já as entrevistas foram realizadas de forma semi-estruturada (Figura 7) com o objetivo de entrevistar pessoas que trabalhem com a criação de personagens para jogos. Foram realizados ao todo 22 contatos com profissionais da área, obtendo o retorno positivo de apenas dois deles. Ambas as sessões foram realizadas em ambiente virtual, gravadas e posteriormente transcritas para a tabulação das respostas, nas datas de 20 e 25 de junho de 2024. Para que as entrevistadas ficassem à vontade para responder às perguntas, foi combinado que as respostas aqui apresentadas utilizariam apenas as iniciais de seus nomes: AZ e BR.



Figura 7 - Estrutura do questionário e da entrevista

Estrutura do questionário

Bloco de questionário 1 - Dados demográficos:

- Qual a sua idade?
- Em que cidade você mora?
- Com qual gênero se identifica?
- Como você classifica sua cor/raça?
- Qual a sua escolaridade?

Bloco de questionário 2 - Perguntas sobre jogos:

- Que tipo de jogos você costuma jogar?
Seleção única: a) jogos digitais; b) jogos físicos; c) ambos.
- Quantas horas por semana costuma jogar jogos digitais?
Seleção única: a) menos de 1h; b) entre 1h e 3h; c) entre 3h e 5h; d) entre 5h e 10h; e) mais de 10h.
- Com quem você costuma jogar?
Seleção múltipla: a) família; b) offline com amigos; c) offline com terceiros; d) online com amigos; e) online com terceiros.
- Quais gêneros de jogos digitais costuma jogar?
Seleção múltipla: a) ação; b) plataforma; c) shooter/tiro; d) luta; e) Beat-em up; f) rítmico; g) Metroidvania; h) RPG de ação; i) MMORPG; j) Roguelikes; k) simulação; l) party; m) esporte; n) MOBA.
- Cite 3 jogos digitais que costuma jogar.

Bloco de questionário 3 - Perguntas sobre imagem feminina nos jogos:

- Quanto você costuma se ver representada nos jogos?
Seleção única: a) sempre; b) algumas vezes; c) poucas vezes; d) raramente; e) nunca.
- Por que você se vê ou não se vê representada? Poderia dar exemplos?
- Você considera que os jogos digitais no geral contam com personagens femininas de aparências diversas? Poderia dar alguns exemplos?
- Você considera que os jogos de tabuleiro no geral contam com personagens femininas de aparências diversas? Poderia dar alguns exemplos?
- Em geral, a caracterização dos personagens afeta seu interesse pelo jogo? Poderia dar alguns exemplos?
- Desde que você joga, você tem percebido alguma mudança na forma com que as personagens são representadas? Poderia dar alguns exemplos?

Estrutura da entrevista

Bloco de entrevista 1 - Dados demográficos:

- Qual a sua idade?
- Com qual gênero se identifica?
- Em que cidade você mora?
- Como você classifica sua cor/raça?
- Qual o seu nível de escolaridade?
- Você possui alguma formação em Design?
- Se você respondeu "sim" à pergunta anterior, qual curso fez?

Bloco de entrevista 2 - Perguntas sobre o trabalho como designer de jogos:

- Como você começou a desenhar personagens para jogos?
- Há quanto tempo você trabalha com jogos?
- Qual o seu regime de trabalho na empresa?
- Qual o tamanho da equipe de criação?
- Essa equipe conta apenas com designers?
- Se não, quais os outros profissionais envolvidos?
- Há mulheres nessa equipe?
- Existe algum *brainstorming* para a concepção de personagens femininas?
- Há diferença nesse processo de concepção para personagens masculinos?
- Como são definidas as características físicas de uma personagem feminina? Há diferença nesse processo de concepção para personagens masculinos?
- Como são definidas a indumentária das personagens femininas? Há diferença nesse processo de concepção para personagens masculinos?
- Como são definidas as características comportamentais de uma personagem feminina? Há diferença nesse processo de concepção para personagens masculinos?
- Como é definida a função/jogabilidade da personagem dentro da estratégia do jogo? Há diferença nesse processo de concepção para personagens masculinos?
- Quem decide o design final de um personagem?
- Você considera que os jogos de videogame no geral contam com personagens femininas de aparências diversas? Por favor, justifique sua resposta.
- Você considera que as personagens femininas no geral são estereotipadas?
- Você tem percebido alguma mudança na forma com que as personagens são representadas? Se sim, pode dar algum exemplo?

Fonte: a autora (2024).

Iniciamos com perguntas relacionadas aos aspectos demográficos dos entrevistados para, em seguida, iniciarmos as questões relacionadas ao trabalho como designer de personagens. Ambas as entrevistadas são mulheres brancas na faixa dos 30 anos e moradoras do Sul do Brasil. A entrevistada BR tem mais tempo na indústria, totalizando 9 anos, enquanto AZ tem pouco mais de 3 anos, e ambas trabalham no regime de CLT. As duas afirmaram trabalhar em equipes pequenas e serem as únicas mulheres da equipe. Ao serem perguntadas sobre como começaram a criar personagens para jogos, ambas responderam que sempre gostaram muito de desenhar e jogar jogos digitais, corroborando com a afirmação de Kirkpatrick (*apud* Woodcock, 2020, p. 152) de que “as pessoas que trabalham na indústria dos jogos têm, invariavelmente, os jogos como uma prática cultural”.



Ao indagarmos sobre a existência de um *brainstorming*⁶ para a criação de personagens, BR afirmou haver um para a temática do personagem, enquanto AZ respondeu haver um para a criação de um *briefing*⁷. Quando questionamos se há uma diferença no *brainstorming* de personagens masculinos e femininos, obtivemos respostas diferentes, mas complementares. Para AZ, existe uma diferença, pois há uma preocupação de qual público vai consumir uma determinada roupa cosmética para determinado personagem. Para BR depende do trabalho, pois já participou de um projeto cujo *briefing* era a criação de versões femininas de personagens masculinos já existentes no jogo.

Na pergunta sobre a definição de características físicas, BR disse ter a preocupação em não reforçar estereótipos em suas personagens e sempre preferir subverter as expectativas, embora essas nem sempre sejam aceitas pelo time ou cliente. AZ afirmou que normalmente algumas características vêm prontas no próprio roteiro, então é feita uma pesquisa preliminar, criação de alternativas para a personagem e, enfim, a aprovação do cliente. Entretanto, quando o roteiro não é tão fechado, AZ exemplificou que é comum acontecer de criar personagens, por exemplo, com o tom de pele não branco e ser negado pelo cliente, pois este gostaria que a personagem fosse branca.

Ao questionarmos sobre características comportamentais, ambas responderam que são definidas com base na narrativa ou na mecânica do jogo. Já sobre a jogabilidade, segundo BR, é definida pelo Game Designer e posteriormente conversada com a equipe de arte. Ao questionarmos quem costuma decidir o desenho final de uma personagem, ambas afirmaram ser o superior ou o cliente final, se for o caso.

Para finalizar, fizemos algumas perguntas relativas à opinião das entrevistadas sobre as personagens dos jogos no geral. Em relação à representatividade, ambas reconheceram avanços recentes na diversidade de personagens femininas, mas apontaram a persistência de estereótipos, padrões corporais limitados e a influência do *"male gaze"*. Consideramos interessante também a afirmação de BR ao lembrar que não é apenas por ser mulher que uma designer criará uma personagem não estereotipada, pois mesmo mulheres podem colaborar para a perpetuação da dominação masculina, por conta da "submissão encantada que constitui o efeito característico da violência simbólica" (Bourdieu, 2020, p. 73).

Com essas entrevistas, observamos que as designers se importam e tentam trabalhar com a questão da representatividade, mas que isso não é tão comum e aceito no meio, seja por parte dos clientes ou da indústria em si.

⁶ É uma técnica utilizada para a geração e debate de ideias com o objetivo de criar uma solução para um desafio.

⁷ É um documento com todas as demandas de um cliente para a elaboração de um determinado projeto.



3 DESENVOLVIMENTO DO KIT DISTINT@S

Com efeito, de acordo com o observado em nossa fundamentação teórica, no questionário e nas entrevistas realizadas com designers de personagens, compreendemos que as imagens das personagens são um trabalho colaborativo entre designers, ilustradores, diretores de arte e cliente, dependendo sempre de um *briefing* e de uma aprovação final, seja do cliente ou de um cargo superior na hierarquia do trabalho. Tendo isso em vista, verificamos que “o potencial do desenvolvimento de *softwares* [neste caso, de jogos digitais] é realizado sob as restrições das relações de produção do capitalismo” (Woodcock, 2020, p. 134), relações estas que podem ser controladas por homens em um processo de reprodução e manutenção das estruturas de dominação.

Apesar de constataremos que a indústria dos jogos, mesmo com uma maioria de jogadoras femininas, ainda mantém seu pensamento voltado para o jogador médio masculino e que existe um sentimento de superioridade perante as jogadoras mulheres, acreditamos que os jogos têm a capacidade tanto de propagar quanto de desconstruir padrões androcêntricos de representação. Logo, assim como Woodcock (2020, p. 257), consideramos que os jogos digitais fornecem um cenário propício para “experimentar e explorar uma alternativa para a sociedade que temos agora”.

Diante disso, desenvolvemos o kit de diretrizes “Distint@s”, um projeto prático que busca promover a reflexão sobre o desenho dessas personagens e, com isso, evitar — ou ao menos minimizar — a reprodução de estereótipos e a objetificação feminina nos jogos. A dinâmica das cartas consiste do seguinte fluxo: para verificar se sua personagem pode ser considerada uma boa forma de representação feminina, a equipe deverá passar pelas cartas e verificar se o seu desenho está de acordo com as diretrizes explicadas em cada uma delas. As cartas contam com pontuações positivas, negativas e neutras, dependendo da opção de resposta. As cartas podem ser utilizadas em qualquer ordem, mas aconselhamos que apenas uma pessoa anote os pontos. Ao final das 20 cartas, a equipe contará a pontuação total obtida e poderá verificar de acordo com a tabela de resultados se a personagem está aprovada ou não pelo kit.

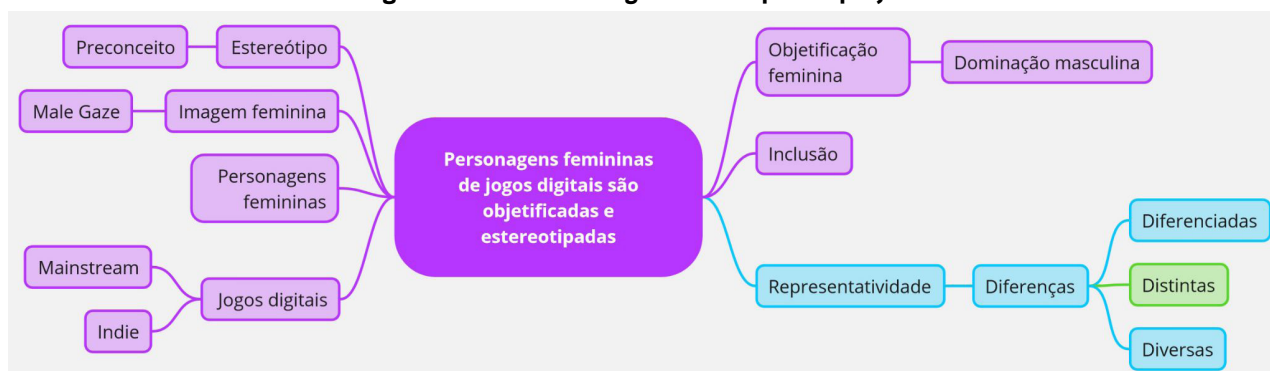
O público-alvo desse kit são não apenas designers que trabalham com a criação de personagens, mas toda a equipe de criação do jogo em si. O objetivo é auxiliá-los a criar desenhos menos objetificados e estereotipados, assim como legitimar a necessidade de criação de personagens femininas mais diversas e, com isso, obter a aprovação de outros membros da empresa e / ou clientes. A partir das entrevistas com designers, observamos que é comum a preferência dos clientes por personagens alinhadas a padrões de beleza já estabelecidos. Nesse contexto, o kit pretende atuar como um instrumento de argumentação, auxiliando na valorização de propostas menos padronizadas e funcionando como uma espécie de selo de



qualidade para essas abordagens. Com essa contribuição prática, esperamos incentivar o pensamento crítico não só dos designers, mas de todos os envolvidos na criação do jogo a respeito da imagem das personagens femininas e suas influências na autoestima da mulher, além de trazer a reflexão sobre a necessidade de mais representatividade no mundo dos jogos.

Para a escolha do nome do kit foi realizado um *brainstorming* com os conceitos principais abordados (Figura 8). Buscamos nomes que cumprissem algumas exigências básicas: primeiramente, ser uma palavra em português para facilitar a compreensão de todo o público e enaltecer a nacionalidade do projeto. Além disso, também procuramos uma palavra que fosse fácil de pronunciar; e, por fim, que fizesse um link com o tema do projeto. Com essa organização, começamos a abrir os conceitos de representatividade e diferenças, chegando então no nome escolhido: “Distintas”. Tal nome remete à noção de que as personagens consideradas aptas pelas diretrizes do kit serão diferenciadas das demais presentes no mercado atual.

Figura 8 – Brainstorming de nomes para o projeto.



Fonte: a autora (2024).

3.1 ESTRUTURA, LAYOUT E IDENTIDADE VISUAL

Foram definidas 4 categorias de cartas, cada uma com uma cor específica para diferenciá-las. São elas: Corpo (laranja), Trajes (rosa), Diversidade (verde) e No Jogo (roxo). Os textos das cartas foram pensados de acordo com a revisão de literatura feita para essa pesquisa, assim como com as opiniões das respondentes do supracitado questionário.

Na categoria Corpo, as cartas falam sobre exageros nos atributos femininos e representatividade de corpos. Opções que mantêm o padrão irreal de beleza como seios e glúteos exagerados, como mencionados pelas jogadoras nos questionários, ganham pontuações negativas entre 1 e 3 pontos. Já opções que tecnicamente não são incorretas e que apenas estão dentro do padrão de beleza vigente,



mantém-se uma pontuação neutra, ou seja, não perdem e nem ganham pontos. Por fim, em caso de opções positivas, ou seja, aquelas consideradas fora do padrão estético corporal, ganham entre 1 a 3 pontos.

Já na categoria Trajes, as cartas falam sobre a indumentária sexualmente objetificada e não-condizente com a narrativa da personagem. Nesta categoria, além dos tipos de resposta “Sim” e “Não”, há também uma terceira opção “Não Aplicável” (N/A), pois algumas cartas falam sobre tipos de vestimentas específicas que podem não fazer sentido para uma personagem em particular como, por exemplo, o uso de armaduras.

A categoria Diversidade trata de aspectos relativos à representatividade de minorias, como a presença de pessoas com deficiência ou parte da comunidade LGBTQIA+. Muitas respondentes do questionário também mencionaram a pouca representatividade negra nos jogos, especialmente no quesito cabelo, pois, segundo elas, muitas personagens têm a pele negra, mas com cabelos lisos e de cores não naturais. Nesta categoria, não há pontuações negativas, pois a personagem ser branca, por exemplo, não é algo negativo.

Por fim, a categoria No Jogo aborda a física da personagem ao se movimentar e até mesmo ao se manter parada. As cartas são sobre a movimentação de quadris, a física dos seios, assim como a própria movimentação da câmera do jogador perante a personagem. Esta categoria foi pensada a partir de algumas respostas do questionário que mencionaram a movimentação exagerada dos seios femininos e foi complementada por referências da fundamentação teórica.

Abaixo apresentamos uma tabela com todas as perguntas do jogo, separadas de acordo com as categorias acima descritas (Tabela 1). A pontuação das faixas de classificação (Tabela 2), assim como a pontuação das cartas foram testadas através de desenhos de personagens já existentes, a fim de trazer uma pontuação equilibrada.



Tabela 1 – Categoria, texto e resposta das cartas

Categoria	A personagem...	Opções
Corpo	Tem vitiligo ou alguma marca / cicatriz na pele?	Sim Não
Corpo	É alta ou baixinha para a sua idade?	Sim Não
Corpo	Tem seios ou glúteos exagerados?	Sim Não
Corpo	É musculosa e / ou não magra?	Sim Não
Corpo	Tem uma cintura irrealmente fina?	Sim Não
Trajes	Usa pouca roupa mesmo em baixas temperaturas?	Sim Não N/A
Trajes	Utiliza traje que dê para visualizar a roupa íntima?	Sim Não N/A
Trajes	Usa uma armadura que se assemelha a uma lingerie?	Sim Não N/A
Trajes	Veste decotes exagerados mesmo não fazendo sentido com sua narrativa?	Sim Não N/A
Trajes	Calça saltos altos finos em situações não convenientes como em um torneio de luta?	Sim Não N/A
Diversidade	Tem mais de 50 anos?	Sim Não
Diversidade	Tem alguma deficiência física ou mental?	Sim Não
Diversidade	Faz parte da comunidade LGBTQIA+?	Sim Não
Diversidade	É de uma etnia não branca?	Sim Não
Diversidade	É de uma religião não cristã?	Sim Não
No jogo	Conta com skins mais ousadas como prêmio ou em lojas do jogo?	Sim Não N/A
No jogo	Tem golpes que focam em suas partes íntimas?	Sim Não N/A
No jogo	Pode ter suas partes íntimas captadas ao rodar a câmera do jogo?	Sim Não N/A
No jogo	Move exageradamente os quadris ao andar?	Sim Não
No jogo	Tem uma física diferente apenas para seus seios?	Sim Não N/A

Fonte: a autora (2024).

Tabela 2 – Pontuação final segundo as diretrizes

Classificação	Pontuação
Incrível! Distinta demais!	+ de 8 pontos
Uaaaau! Muito bem!	Entre 1 e 8 pontos
Pode melhorar, hein?	0 pontos
Necessário uns ajustes	Entre -1 e - 8 pontos
Eita, é melhor repensar...	Menos de -8 pontos

Fonte: a autora (2024).



A partir deste ponto, desenvolvemos a logo e a identidade visual do projeto. Para trazer a noção de distinção a logo, optamos por usar algumas letras em maiúsculo e substituímos a letra “a” pelo símbolo “@”. Essa escolha foi feita porque o “a” designa o gênero feminino na língua portuguesa, e ao trocá-lo pelo “@”, buscamos não apenas criar uma distinção visual, mas também transmitir uma sensação de conexão com o meio digital. A tipografia utilizada foi a *Poetsen One*, na cor roxa do tema, enquanto o “@” utilizou o degradê institucional, reforçando ainda mais a valorização do gênero feminino (Figura 9).

Figura 9 - Versões da logo

DisTinT@s!

DisTinT@s!

DisTinT@s!

DisTinT@s!

Fonte: a autora (2024).

Com a identidade visual definida, começamos a layoutar as cartas (Figura 10), manual e caixa do projeto. Como gostaríamos que a ênfase das cartas fosse no conteúdo, projetamos um layout simples para elas. O verso das cartas apresenta um contorno arredondado e colorido, que remete à categoria correspondente, acompanhado do nome da categoria e um padrão de feixes de luz, dando dinamicidade à composição visual. Já na frente da carta o nome da categoria é destacado no topo, sendo seguido pelo texto principal, que sempre começa com o prefixo “A personagem...” e é completado pela pergunta. Abaixo, estão dispostas as respostas, juntamente com as *tags* de pontuação referentes a cada uma delas. A *tag* vermelha representa respostas com pontuações negativas, enquanto a *tag* verde representa pontuações positivas. No caso de respostas “N/A” (Não Aplicável), utilizamos uma *tag* cinza.

A caixa possui capa, contracapa (Figura 11) e três lombadas impressas. Na capa estão presentes a logo do projeto, a frase “Kit de diretrizes para criação de personagens femininas originais” e o nome das autoras. Na contracapa, além da logo do projeto, há um texto explicativo sobre o objetivo do kit e seu



público-alvo. Por fim, as três lombadas (esquerda, direita e topo) também contam com a logo impressa, garantindo a visualização do nome do kit em diversos ângulos.

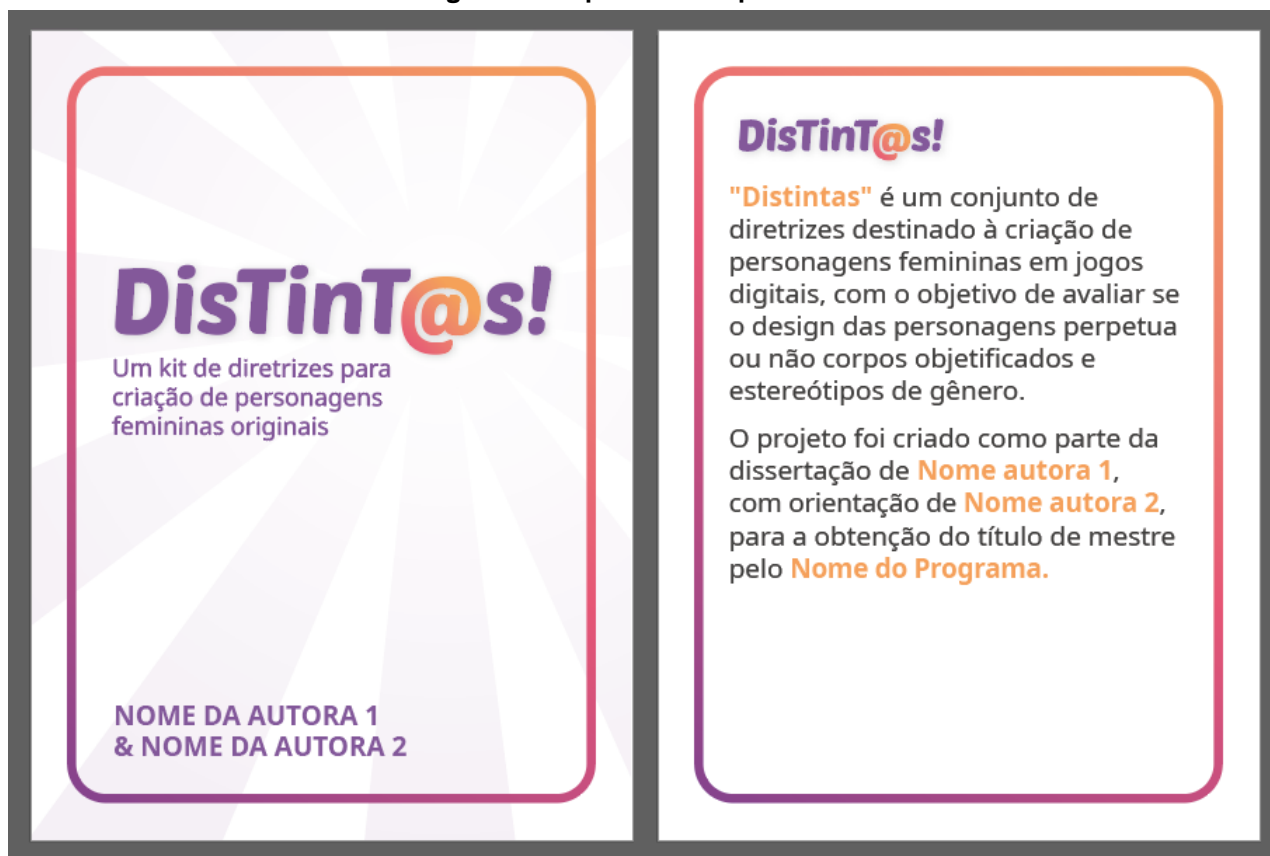
Figura 10 - Exemplos de cartas do kit



Fonte: a autora (2024).



Figura 11 - Capa e contracapa da caixa



Fonte: a autora (2024).

O kit também inclui um manual de uso (Figura 12), com orientações detalhadas para o uso das cartas. Nas páginas internas, apresentamos uma introdução sobre a origem do projeto, seguida por instruções de uso, com destaque para alguns termos-chave ao longo do texto. No verso do manual, incluímos a tabela de pontuação e os créditos finais. Colocamos a tabela no verso para facilitar sua consulta, permitindo que o usuário verifique as pontuações sem precisar manter o manual aberto durante o uso.



Figura 12 - Layout do manual



Fonte: a autora (2024).

O pacote (Figura 13) conta com 20 cartas impressas em papel couché fosco de 230g. As cartas foram impressas no tamanho Padrão (63,5mm x 88mm) para facilitar o uso de *sleeves*⁸, assim como para manter um bom aproveitamento do papel de impressão. Além das cartas, o pacote contém ainda o manual que foi impresso no mesmo papel e, ao estar fechado, conta com o mesmo tamanho das cartas. Tanto as bordas das cartas quanto as bordas externas do manual foram cortadas circularmente para melhor acabamento. A caixa foi impressa com papel couché fosco de 230g e conta com uma tampa dobrável com abertura de baixo para cima, na qual há um corte em 180° na frente para facilitar a abertura.

⁸ Protetores de cartas feitos de plástico que são utilizados para resguardá-las de eventuais acidentes.



Figura 13 - Montagem com fotos do kit finalizado: caixa, manual e exemplo de cartas



Fonte: a autora (2024).

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Compreendemos com este trabalho que as personagens femininas de jogos digitais seguem um histórico de representações androcêntricas que afetam a visão da mulher de si mesma. Por serem totalmente manipuladas digitalmente, muitas vezes essas personagens colaboram com visões de corpos ideais distorcidos e inalcançáveis, mostrando que a violência simbólica incluída nessas imagens pode, sim, contar com consequências reais, como transtornos físicos e psicológicos. Além disso, entendemos que tais imagens demonstram uma submissão do corpo feminino perante o olhar masculino contribuindo,



assim, com o sentimento de superioridade do homem perante a mulher, o que causa relações tóxicas e abusivas tanto em jogos online quanto na vida real.

É importante ressaltar que as mudanças em personagens femininas para representações mais condizentes com a realidade da mulher frequentemente são mal compreendidas e consideradas como um “ataque feminista” aos homens. Sloan (2015, p. 55) explica que “isso geralmente se deve à ignorância sobre o que realmente é o feminismo: a luta pela igualdade para todos na sociedade, independentemente de seu gênero ou preferências sexuais”. Entretanto, compreendemos que não é apenas devido a ignorância, e sim devido a vontade de alguns em manter sua dominação em áreas que estão sendo “ameaçadas”. Com isso, se os jogos são utilizados como ferramentas políticas por jogadores, a exemplo do Gamergate, consideramos necessário subvertê-las e reapropriá-las.

Logo, advogamos que a representação mais diversa e positiva das personagens femininas nos jogos contribuem para que as mulheres tenham uma visão mais realista e empoderadora de seus corpos e de si mesmas, visto que “estereótipos sexuais e padrões irreais de beleza são cúmplices da cirurgia plástica, da baixa autoestima e de distúrbios alimentares” (Pater, 2020, p. 116). Consideramos também que formas de representação menos objetificadas e estereotipadas são um passo importante rumo a uma indústria de jogos mais inclusiva e igualitária, o que pode ajudar a reduzir comportamentos tóxicos de jogadores homens em relação às mulheres online e offline.

Como futuros desdobramentos deste projeto, consideramos importante o aprofundamento na Teoria da Objetificação, de modo a enriquecer a fundamentação teórica e ampliar a compreensão das questões analisadas neste estudo. Pretendemos ainda realizar rodadas de teste com designers de personagens femininas para jogos digitais, a fim de verificar a necessidade de ajustes nas pontuações e validar o projeto em si com profissionais da área.

Tendo isso em vista, esperamos que o kit de diretrizes Distint@s possa apoiar as equipes de criação com “um propósito crítico, introduzindo fatos desconfortáveis e desmascarando deficiências sociais” (Ollman, 2002), servindo também como forma de validação e distinção para essas personagens. Acreditamos que essa ferramenta é fundamental para a conscientização sobre a importância da igualdade de gênero no universo dos jogos – um passo essencial para a construção de uma cultura gamer mais inclusiva e equitativa.



REFERÊNCIAS

BERGER, J. **Modos de ver**. São Paulo: Fósforo, 2022. p. 192.

BIKINI ARMOR BATTLE DAMAGE. **Tumblr**. 2023. Disponível em: <https://bikiniarmorbattledamage.tumblr.com/post/186835989466/wow-armor-switch-like-with-saint-seiya-online-and> Acesso em: 12 fev. 2023.

BOURDIEU, P. **A dominação masculina**: a condição feminina e a violência simbólica. 17ª Edição. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2020. p. 208.

BURKE, P. **Testemunha ocular**: o uso de imagens como evidência histórica. São Paulo: Editora Unesp, 2017. p. 318.

CARRERA, I.; CISCATI, R. Gamergate e a guerra contra mulheres nos videogames. **Época**. 2014. Disponível em: <https://epoca.globo.com/vida/noticia/2014/11/bgamergateb-e-guerra-contra-mulheres-nos-videogames.html> Acesso em: 27 jul. 2024.

FISHER, M. **A Máquina do Caos**: como as redes sociais reprogramaram nossa mente e nosso mundo. 1ª Edição. São Paulo: Todavia, 2023. p. 544.

FRAGOSO, S; AMARO, M. **Introdução aos Estudos de Jogos**. Salvador: EDUFBA, 2018. p. 70.

LIND, R. A. **Race, gender, media**: considering diversity across audiences, content, and producers. Boston: Pearson/Allyn and Bacon, 2004. p. 254.

MULVEY, Laura. Visual pleasure and narrative cinema. **Screen**, Oxford, v. 16, n. 3, p. 6–18, 1975.

OLLMAN, B. **Ballbuster? True Confessions of a Marxist Businessman. Dialectical Marxism**: the writings of Bertell Ollman, 2002. Disponível em: http://web.archive.org/web/20201002214611/www.nyu.edu/projects/ollman/docs/bb_ch01.php Acesso em: 01 ago. 2024.

PATER, R. **Políticas do Design**. São Paulo: Ubu Editora, 2020. p.192.

SKY NEWS. **One in 10 female gamers feel suicidal over abuse they face while playing online, survey reveal**. Sky News, 2023. Disponível em: <https://news.sky.com/story/one-in-10-female-gamers-feel->



suicidal-over -abuse-they-face-while-playing-online-survey-reveals-12890104 Acesso em: 29 mar. 2024.

SALZEDAS, L. A. S.; LOURENCETTI, L. A. A Percepção dos Usuários sobre a Representatividade de Gênero no jogo Overwatch. *In: SBGAMES*, nº 20, 2021, Online. **Anais...** Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2021, p. 1045-1048.

SARKEESIAN, A. **Damsel in Distress**: Part 2 - Tropes vs Women in Video Games Feminist Frequency. 2013. Disponível em: <https://feministfrequency.com/video/damsel-in-distress-part-2-tropes-vs-women/> Acesso em: 10 jan. 2024.

SIOUX GROUP; GO GAMERS. PGB – Pesquisa Game Brasil. 2026. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/gratuitos/painel-gratuito-2024>. Acesso em: 05 junho. 2026.

SLOAN, R. J. S. **Virtual Character Design**: for games and interactive media. Florida: CRC Press, 2015. p. 256.

WOODCOCK, J. **Marx no fliperama**: videogames e luta de classes. São Paulo, SP: Autonomia Literária, 2020. p. 200.