



**UNIVERSIDADE DO SUL DE SANTA CATARINA**  
**GUSTAVO SOARES IZIDORO**

**DESENVOLVIMENTO DE PERSONAGEM FEMININA PARA GAME DE RPG**  
**PROXIMO DO MODELO DE MULHER CONTEMPORÂNEA**

Florianópolis  
2018

**GUSTAVO SOARES IZIDORO**

**DESENVOLVIMENTO DE PERSONAGEM FEMININA PARA GAME DE RPG  
PROXIMO DO MODELO DE MULHER CONTEMPORÂNEA**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado ao Curso de Design da  
Universidade do Sul de Santa Catarina.

**ORIENTADORA: PROFA. KARLA GRILLO**

Florianópolis  
2018

**GUSTAVO SOARES IZIDORO**

**DESENVOLVIMENTO DE PERSONAGEM FEMININA PARA GAME DE RPG  
PROXIMO DO MODELO DE MULHER CONTEMPORÂNEA**

Este Trabalho de Conclusão de Curso foi julgado adequado à obtenção do título de Bacharel e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade do Sul de Santa Catarina.

Florianópolis, 10 de julho de 2018.

---

Professora e orientadora Karla Grillo  
Universidade do Sul de Santa Catarina

---

Professor Eduardo Cardillo Soares

---

Professora: Kamilla Souza

Dedico este trabalho aos meus pais Jairo e Salete, minha irmã Camila e toda minha família, que foram fundamentais para que eu chegasse até esta etapa de minha vida.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço primeiramente a Deus por estar ao meu lado nas horas mais angustiantes e atender minhas orações.

Aos meus pais, Jairo e Salete, que por muitas vezes abdicaram do seu tempo para estar ao meu lado, dando apoio e ajuda durante todo o curso.

Aos meus amigos e familiares que estiveram sempre por perto e compreenderam minha ausência quando se fazia necessário.

Aos professores orientadores por compartilhar suas experiências e me guiar no decorrer do projeto.

Aos colegas do curso de design, sem qualquer exceção, por todo apoio dado, sugestões e incentivos.

Dizer “muito obrigado” é apenas uma maneira muito singela para representar todo o agradecimento que tenho para cada um de vocês, espero poder sempre contar com as suas amizades.

"If you have a dream, don't wait. Act.  
One of life's little rules. Got it memorized?" (Axel).

## RESUMO

O presente trabalho trata do desenvolvimento de um modelo de personagem feminina mais próxima da figura da mulher atual em games de RPG, utilizando como estudo de caso a personagem Kainé do game Nier. Para tal tarefa, foram feitas pesquisas em torno de alguns temas como: mundo virtual, o game design, cultura visual, ideologia e estereótipos. No desenvolvimento do novo modelo da personagem Kainé aplicou-se a metodologia do *concept art* e de criação de personagens de Sherri Sheridan, fundamental para melhor compreensão da estereotipagem das personagens femininas através da aplicação de uma pesquisa sobre a percepção dos jogadores do game Nier em relação ao tema.

Palavras-chave: Game Design, Cultura Visual, Estereótipos.

## **ABSTRACT**

The present work deals with the the development of a female character model closer to the figure of the current woman in RPG games, using as a case study the character Kainé of the game Nier. For this task, research was conducted around carefully defined themes such as: virtual world, game design, visual culture, ideology and stereotypes. In the development of the new model of the character Kainé was applied the concept art and character creation methodology of Sherri Sheridan, fundamental for a better understanding of the stereotyping of the female characters through the application of a market research on the perception of the players of the game Nier in relation to the theme.

Keywords: Game Design, Visual Culture, Stereotypes.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

|                                                                                        |    |
|----------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Figura 1 - Exemplo de RPG de mesa.....                                                 | 22 |
| Figura 2 - Marie Rose (Dead or Alive).....                                             | 26 |
| Figura 3 - Princesas da Disney .....                                                   | 28 |
| Figura 4 - Vilões da Disney .....                                                      | 29 |
| Figura 5 - Lightning ( <i>Final Fantasy XIII</i> ).....                                | 29 |
| Figura 6 - Rikku ( <i>Final Fantasy X</i> ) .....                                      | 30 |
| Figura 7 - Serah ( <i>Final Fantasy XIII</i> ) .....                                   | 30 |
| Figura 8 - Exemplo de formas de Personagens .....                                      | 31 |
| Figura 9 - Ivy ( <i>Soul Calibur</i> ) .....                                           | 36 |
| Figura 10 - Mileena ( <i>Mortal Kombat</i> ).....                                      | 37 |
| Figura 11 - Catwoman ( <i>Injustice 2</i> ).....                                       | 37 |
| Figura 12 - Cindy ( <i>Final Fantasy XV</i> ) .....                                    | 38 |
| Figura 13 - Fiori Brunelli ( <i>Star Ocean: Integrity and Faithlessness</i> ).....     | 39 |
| Figura 14 - Mudanças na personagem Mai Shiranui (Fatal Fury) .....                     | 39 |
| Figura 15 - Alterações na personagem Mai Shiranui ( <i>The King of Fighters</i> )..... | 40 |
| Figura 16 - Mai Shiranui 2016 .....                                                    | 41 |
| Figura 17 - Kainé (Nier) .....                                                         | 43 |
| Figura 18 - Gráfico 1 (Você tem o hábito de jogar <i>games</i> digitais?).....         | 44 |
| Figura 19 - Gráfico 2 (Se sim, com qual frequência?) .....                             | 44 |
| Figura 20 - Gráfico 3 (Você já jogou o <i>game</i> Nier?) .....                        | 45 |
| Figura 21 - Gráfico 4 (Se sua resposta for sim qual sua opinião sobre o jogo?) .....   | 46 |
| Figura 22 - Gráfico 5 (Qual sua opinião sobre os personagens masculinos?).....         | 46 |
| Figura 23 - Gráfico 6 (Qual sua opinião sobre as personagens femininas?).....          | 47 |
| Figura 24 - <i>Mood Board</i> .....                                                    | 50 |
| Figura 25 - Anatomia da personagem .....                                               | 51 |
| Figura 26 - Vestimenta e acessórios .....                                              | 52 |
| Figura 27 - Silhuetas de postura .....                                                 | 53 |
| Figura 28 - Concept art corpo.....                                                     | 55 |
| Figura 29 - Paleta de cores.....                                                       | 56 |
| Figura 30 - Concept art cabeça.....                                                    | 57 |
| Figura 31 - Model Sheet final.....                                                     | 59 |

## SUMÁRIO

|                                                     |           |
|-----------------------------------------------------|-----------|
| <b>1 INTRODUÇÃO .....</b>                           | <b>12</b> |
| 1.1 DELIMITAÇÃO DO TEMA .....                       | 12        |
| 1.2 PROBLEMA DE PESQUISA .....                      | 12        |
| 1.3 PROBLEMÁTICA .....                              | 12        |
| 1.4 OBJETIVOS DE PESQUISA.....                      | 13        |
| <b>1.4.1 Objetivo Geral .....</b>                   | <b>13</b> |
| <b>1.4.2 Objetivos Específicos .....</b>            | <b>13</b> |
| 1.5 JUSTIFICATIVA .....                             | 14        |
| 1.6 METODOLOGIA.....                                | 15        |
| <b>1.6.1 Metodologia de Pesquisa.....</b>           | <b>15</b> |
| <b>1.6.2 Metodologia de Projeto.....</b>            | <b>16</b> |
| <b>2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA .....</b>                | <b>18</b> |
| 2.1 MUNDO VIRTUAL .....                             | 18        |
| <b>2.1.1 Games .....</b>                            | <b>19</b> |
| 2.1.1.1 Rpg.....                                    | 21        |
| 2.2 <i>GAME DESIGN</i> .....                        | 23        |
| <b>2.2.1 Personagens.....</b>                       | <b>24</b> |
| 2.2.1.1 Vestimenta .....                            | 26        |
| 2.2.1.2 Cores .....                                 | 27        |
| 2.2.1.3 Postura .....                               | 29        |
| 2.2.1.4 Forma.....                                  | 31        |
| <b>2.2.2 Gestalt do Objeto.....</b>                 | <b>32</b> |
| 2.3 CULTURA VISUAL, IDEOLOGIA E ESTEREÓTIPOS .....  | 34        |
| <b>2.3.1 A Presença das Mulheres nos Games.....</b> | <b>35</b> |
| <b>3 ESTUDO DE CASO .....</b>                       | <b>42</b> |
| 3.1 GAME NIER .....                                 | 42        |
| 3.2 ESCOLHA DA PERSONAGEM.....                      | 42        |
| 3.3 PESQUISA DE CAMPO .....                         | 43        |
| <b>4 DESENVOLVIMENTO DA PERSONAGEM .....</b>        | <b>49</b> |
| <b>5 RESULTADO FINAL.....</b>                       | <b>54</b> |
| 5.1 REALIZAÇÃO DO PROJETO .....                     | 54        |
| 5.2 MODELO FINAL.....                               | 58        |

|                                     |           |
|-------------------------------------|-----------|
| <b>6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>  | <b>61</b> |
| <b>REFERÊNCIAS .....</b>            | <b>62</b> |
| <b>ANEXOS .....</b>                 | <b>68</b> |
| <b>ANEXO A - QUESTIONÁRIO .....</b> | <b>69</b> |

## 1 INTRODUÇÃO

No universo de vídeo *games* a percepção que se tinha é que era dominado pelo público masculino, mas podemos mostrar que foram conquistando o universo feminino, mas ainda assim a visão antiquada do corpo feminino se manteve, tendo em vista que os jogos são criados com o intuito de vender para um público de 54% (de acordo com Newzoo, 2017) masculino.

Segundo Fortim (2008, p. 5) “na literatura, muitos trabalhos apontam que uma das grandes questões entre mulheres x *games* é o fato de como as personagens femininas são representadas nos jogos.” Acoplado a isto, Fortim (2008) também confirma que “no início da história do videogame, as mulheres seriam vistas apenas como vítimas ou como prêmios a serem conquistados.”

Ou seja, é percebido que há um grande uso de estereótipos nas personagens femininas nos jogos, onde as personagens aparecem com poucas vestimentas, cobrindo poucas partes de seu corpo e também suas formas exageradas quando se diz respeito às curvas de seu corpo.

Sendo assim, a proposta deste trabalho é o estudo de caso da personagem Kainé do jogo Nier.

### 1.1 DELIMITAÇÃO DO TEMA

O uso de estereótipos sexualizados em personagens femininas com foco nos *games* de RPG.

### 1.2 PROBLEMA DE PESQUISA

Fazer um novo conceito não estereotipado mais próximo da mulher contemporânea, em especial da personagem Kainé do jogo Nier.

### 1.3 PROBLEMÁTICA

O mundo mudou, com o passar dos anos, os *games* que eram inteiramente criados com o intuito de chamar a atenção do público masculino, agora já não são mais.

De acordo com Agosto (2004, apud FORTIM, 2008, p. 3), “há uma percepção social de que a tecnologia está reservada aos homens, reforçando a ideia de que os videogames fazem parte do mundo masculino.”

Entretanto, as mulheres hoje em dia mostram um interesse muito grande quanto aos jogos, trazendo então a preocupação no decorrer da criação de um jogo para que este público também seja alcançado.

As principais explicações da literatura sobre o pouco uso de games para mulheres se concentram na forma como os jogos são construídos. Alguns autores acreditam que a forma como se apresentam não contemplam os interesses das mulheres. Isso se daria pela inadequação do conteúdo, que não refletiria as preferências femininas. Um dos motivos apontados na literatura para isso acontecer seria o fato de existirem poucas designers mulheres - na verdade, haveria uma pouca participação das mulheres na indústria de games como um todo. (FORTIM, 2008, p. 5)

Os homens ainda mantem a imagem do gênero feminino como um gênero frágil e delicado, utilizando uma imagem errônea quando criam uma personagem feminina, porém alguns designers começam a perceber essa estereotipagem que ocorre nas personagens.

Correa et al. (2013, p. 191) afirma que “no design dos *games* a representação visual feminina tende a destacar os atributos físicos das mulheres exacerbando sua sexualidade e sensualidade.”

Mas na hora de jogar estes *games*, o que encontramos são personagens extremamente sexualizadas, com poucas vestimentas, curvas acentuadas e entre outras coisas afim de atrair o público masculino.

## 1.4 OBJETIVOS DE PESQUISA

### 1.4.1 Objetivo Geral

Desenvolver um modelo de personagem feminina mais próxima da figura da mulher contemporânea em *games* de RPG.

### 1.4.2 Objetivos Específicos

- Analisar algumas das principais personagens femininas dos jogos de hoje e levantar o que elas tem em comum;

- Detectar elementos necessários à mudanças nas personagens;
- Entender as preferências de personagens do público feminino através de pesquisas;
- Estudo do jogo Nier com foco na personagem Kainé;
- Estudos das representações gráficas apresentadas;
- Chegar ao model sheet de uma personagem não sexualizada.

## 1.5 JUSTIFICATIVA

O mundo dos jogos tem crescido muito e alcançado outros públicos, como o gênero feminino. Com o crescente interesse despertado nas mulheres pelos *games* nos últimos anos, tornou-se necessário uma mudança relativa na forma em que as personagens femininas estão sendo representadas.

O sucesso que os jogos eletrônicos, ou *games*, vêm fazendo em todas as faixas etárias é inegável. Segundo a consultoria online Newzoo, 46% dos jogadores são do gênero feminino. (Newzoo, 2017)

De acordo com Silva (2010, p. 05):

A compreensão das relações de gênero implica que sejam entendidas como uma construção social baseada na diferenciação biológica dos sexos, expressa através de relações de poder e subordinação, representada pela discriminação de funções, atividades, normas e condutas esperadas para homens e mulheres em cada sociedade.

Este fato demonstra a importância desta alteração da representação para com o gênero feminino no mundo dos *games*. Sendo assim, a desconstrução da estereotipagem das personagens femininas, traz a sua contribuição para futuros projetos.

Segundo Fortim (2008, p. 2), “meninos e meninas jogam e se interessam por *games*, porém computadores e *games* são vistos culturalmente como atividades masculinas.” Diante destes fatos, os objetivos apresentados e a preocupação em relação ao tema se justificam.

Para melhor exemplificar, usou-se como estudo de caso o *game* de RPG, de forma a melhor definir o tipo de personagem, já que os moldes de personagens utilizados para cada gênero de jogo difere bastante.

Para refletir sobre a presença da mulher no universo dos vídeo *games* hoje em dia propomos considerar duas visões: a mulher como jogadora e a mulher como protagonista.

## 1.6 METODOLOGIA

### 1.6.1 Metodologia de Pesquisa

De acordo com Fonseca (2002), citado por Gerhardt e Silveira (2009, p. 12):

Methodos significa organização, e logos, estudo sistemático, pesquisa, investigação; ou seja, metodologia é o estudo da organização, dos caminhos a serem percorridos, para se realizar uma pesquisa ou um estudo, ou para se fazer ciência. Etimologicamente, significa o estudo dos caminhos, dos instrumentos utilizados para fazer uma pesquisa científica.

Sendo assim, a metodologia auxilia na organização dos objetivos e os meios que serão utilizados para chegar aos objetivos. Dito isto é decidido as metodologias utilizadas em cada área do presente projeto.

Quanto a pesquisa terá natureza aplicada, segundo Vergara (2000) onde objetiva gerar conhecimento para aplicação e solução de problemas específicos.

Quanto aos objetivos serão exploratório e descritivo, exploratório visa oferecer informações sobre os critérios, métodos e técnicas para a elaboração da pesquisa, enquanto o descritivo, de acordo com Triviños (1995) permite que os fatos e fenômenos de determinada realidade, sejam descritos com exatidão e com máximo de clareza possível. Os fatos são observados, registrados, analisados, classificados e interpretados, sem a interferência do pesquisador.

Quanto à abordagem será quali/quantitativa, no qual a coleta de dados foi feita via questionário online, onde foram abordadas trinta e três pessoas. Passou-se a verificação das doze perguntas, sendo onze de múltipla escolha e uma dissertativa. A pesquisa qualitativa foca no caráter subjetivo, estudando particularidades e experiências individuais, enquanto a quantitativa, segundo Fonseca (2002), citado por Gerhardt e Silveira (2009, p. 33):

Diferentemente da pesquisa qualitativa, os resultados da pesquisa quantitativa podem ser quantificados. Como as amostras geralmente são grandes e consideradas representativas da população, os resultados são tomados como se constituíssem um retrato real de toda a população alvo da pesquisa. A pesquisa quantitativa se centra na objetividade. Influenciada pelo positivismo, considera que a realidade só pode ser compreendida com base na análise de dados brutos, recolhidos com o auxílio de instrumentos padronizados e neutros. A pesquisa quantitativa recorre à linguagem matemática para descrever as causas de um fenômeno, as relações entre variáveis, etc. A utilização conjunta da pesquisa qualitativa e quantitativa permite recolher mais informações do que se poderia conseguir isoladamente.

Quanto aos procedimentos será utilizado a pesquisa de campo com coleta de dados feita através de questionários ao público alvo, afim de compreender e explicar o problema pesquisado. Paralelo a pesquisa de campo será utilizado a pesquisa de bibliográfica, na qual Fonseca (2002), citado por Gerhardt e Silveira (2009, p. 37) explica que:

A pesquisa bibliográfica é feita a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de web sites. Qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto. Existem porém pesquisas científicas que se baseiam unicamente na pesquisa bibliográfica, procurando referências teóricas publicadas com o objetivo de recolher informações ou conhecimentos prévios sobre o problema a respeito do qual se procura a resposta.

### 1.6.2 Metodologia de Projeto

De acordo com o resultado das pesquisas realizadas, foi decidido a utilização da metodologia de desenvolvimento de personagem da Sherri Sheridan (1999) terminando em um *Concept Art* do personagem, em razão do foco na representação visual do personagem, tendo em vista o progresso para o desenvolvimento do modelo de personagem feminino.

Senna (2013, p. 10) menciona que:

Podemos definir concept art [...] como a representação visual de personagens, ambientes e objetos, ou simplesmente a criação de uma atmosfera visual para uso em filmes, videogames, cinema de animação e histórias em quadrinhos. Uma vez que estamos atribuindo ao profissional de concept art o estabelecimento da atmosfera em um filme de animação, cabe uma breve explanação sobre o conceito de atmosfera com o qual estamos trabalhando.

Ou seja, *Concept art* é a forma de ilustração na qual o objetivo principal é transmitir uma representação visual de um design de personagens para *games*, revistas e livros antes do produto final. É um conceito que popularizou por artistas que trabalham na indústria de jogos.

Entretanto, não é apenas usado para desenvolver o trabalho, mas também para mostrar o progresso do projeto para diretores, clientes e possíveis investidores.

Acompanhado da metodologia do *Concept Art*, a metodologia de Sheridan (1999), tem por sua vez uma alternativa de fluxo de processo para criação de um personagem.

No entanto, será utilizado apenas algumas das etapas citadas pela autora, sendo elas:

- i. Esboços: após ter uma ideia da história que você quer para o personagem, é muito mais fácil começar a fazer os esboços, que servem para definir o conceito básico ou a energia do personagem no papel.
- ii. Silhuetas: fortes silhuetas ajudam num bom design de personagem, o design das silhuetas deve ter uma forma distinta sólida da cor preta para garantir que o público consiga entender o personagem em qualquer background e facilmente ler seus movimentos.
- iii. Tema visual: consiste em qualquer grupo de pessoas ou coisas que tenham estilos específicos associados com os mesmos, que diz respeito a forma do corpo, arquitetura, roupas, pele, joias, músicas, transporte, armas, comportamento, cores, período do tempo ou história cultural. Você pode dizer se o tema visual é forte ou não, notando quantas ideias específicas você tem com cada uma destas categorias.
- iv. Uso de roupas e acessórios: roupas e acessórios são tesouros de informações sobre como seu personagem é por dentro. Entretanto, não é necessário explicar a história de cada pedaço de roupa ou acessório que o personagem esteja usando, todos os detalhes visuais adicionarão a essência do personagem simplesmente por terem sido bem pensados e suportados por uma boa e sólida história.
- v. Evitar personagem estereotipado: adicionar qualquer coisa possível para evitar a estereotipagem do personagem, que faça o público se surpreender deixando o personagem ainda mais interessante. (SHERIDAN, 1999, tradução livre do autor)

De acordo com Sheridan (1999, p. 41), um bom personagem é essencial para toda história animada. Ainda da mesma autora (p. 71), este processo não é linear, você pode ter que voltar para mudar algumas coisas na sua história diversas vezes para fazer se encaixar com o histórico do personagem, o tema visual do mesmo e até mesmo escolhas feitas na hora do design.

Sendo assim, os métodos serão aplicados para a atualização do modelo da personagem feminina de acordo com o requisito do projeto.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

### 2.1 MUNDO VIRTUAL

Mundo virtual é um espaço simulado através de recursos computacionais, segundo Lévy (1999, apud Melo, Patriota e Oliveira, 2008, p. 2), “deve se distinguir por pelo menos duas características fundamentais: a navegação por proximidade e a imersão.”

A navegação por proximidade diz respeito à capacidade do mundo virtual em orientar os atos de um indivíduo ou de um grupo. Nesse sentido, entende-se que a proximidade diz respeito à relação comportamental entre o usuário e seu representante virtual. (MELO, PATRIOTA E OLIVEIRA 2008, p. 2)

Sendo assim a navegação por proximidade consiste na relação entre o público e o seu avatar virtual, refletindo as ações do mundo real no mundo virtual. Acoplado a isto a imersão nada mais é que:

O alto grau de envolvimento de um usuário com a mídia, como se ele estivesse mergulhado em outra realidade. Em um sentido mais amplo, imersão pode ser entendida como o ato de imergir-se, e por estar imerso entende-se estar mergulhado, submerso em determinado “lugar”. Em um significado mais específico, no entanto, o termo pode adquirir uma definição diferente, quando é tratado, por exemplo, como um dos princípios característicos e distintivos dos mundos virtuais. (IDEM)

Dito isto, existiram três fatores que permitiram o mundo virtual tornar-se uma realidade. Esses fatores são:

O fator tecnológico, que diz respeito aos recursos oferecidos aos seus usuários; o fator social, que compreende as novas formas de interação e sociabilidade na cibercultura; e o fator econômico, que aborda questões como a utilização do dinheiro e as negociações financeiras realizadas, entre outros aspectos que envolvam a economia do mundo virtual. (IBIDEM)

Quanto ao fator tecnológico, Melo, Patriota e Oliveira (2008, p. 3) defendem que “a compreensão de algumas questões que viabilizaram o surgimento de espaços virtuais em mundos paralelos, bem como a explosiva adesão de usuários à novidade, pode ser estudada sob diversos aspectos”, como por exemplo, o fator tecnológico.

Quanto ao fator social, diz respeito a interação entre as pessoas de uma nova forma. Segundo Melo, Patriota e Oliveira (2008, p. 8):

As questões sociais que se entrelaçam nos mundos virtuais podem ser esclarecidas sob a perspectiva da emergência de novas formas de sociabilidade e de relações entre as pessoas desenvolvidas pela cibercultura, ou mesmo por questões que envolvam as razões psicológicas dos usuários, que muitas vezes refletem suas vontades, desejos e frustrações pessoais nos comportamentos e atitudes assumidos dentro dos mundos virtuais.

Quanto ao fator econômico, diz respeito ao uso de dinheiro e unido a isto a economia do mundo virtual. Dito isto, Melo, Patriota e Oliveira (2008, p. 12) comentam que:

Entre os fatores responsáveis por tornar tão real os mundos virtuais, podemos dizer que este é o que mais transcende a tênue linha que separa o virtual da realidade, além de englobar as características mais distintivas e particulares de tais mundos: a propriedade intelectual de objetos criados na plataforma e a comercialização dessas invenções dentro do próprio mundo virtual.

Nesse sentido, defende-se também a ideia de que o mundo virtual hoje em dia ajuda muito a sociedade de forma comunicativa, e de lazer, como por exemplo o uso de vídeo *games* para atender a expectativa de diversão do público para com o mundo virtual.

### **2.1.1 Games**

De acordo com Salen e Zimmerman (2012, p. 95), “um jogo é um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que resulta em um resultado quantificável.”

Ou seja, os *games* são ambientes de interação virtual do homem com a plataforma utilizada para jogar o mesmo.

Melo, Patriota e Oliveira (2012, p. 99) também citam que:

Os elementos-chave dessa definição são o fato de que um jogo é um sistema, os jogadores interagem com o sistema, um jogo é um exemplo de conflito, o conflito nos jogos é artificial, as regras limitam o comportamento dos jogadores e definem o jogo, e cada jogo tem um resultado quantificável ou objetivo.

É possível observar diante a isso, que os *games* não se resumem apenas em uma interação virtual qualquer, mas com o intuito de trazer ao público um meio de diversão ao resolver esses conflitos impostos pelos jogos.

Segundo Assis (2006, p. 2) os *games* “podem desde apenas emular outros meios [...] sem praticamente nada adicionar de novidade, até propor interfaces e exigências de movimentação/compreensão/habilidade completamente alheias ao que seria fisicamente possível no mundo real.”

Os *games* trazem propostas inovadoras, criando conceitos e temas totalmente novos, bem como *gameplay*, novos desafios e customização, incentivando assim os jogadores a se interessarem mais no decorrer do *game*.

De acordo com Assis (2006, p. 11) o termo “*Gameplay* é o conceito que separa a linguagem do videogame, que o distingue de todos os outros meios de expressão. Videogames são interativos como qualquer coisa na vida real”.

Ou seja, *gameplay* é a parte mais importante do jogo antes de chegar ao design, pois será onde ocorrerá a experiência do jogador durante a interatividade com um *game*, onde fará com que o jogador tenha interesse no jogo e queira continuar a vivenciar aquela experiência.

Salen e Zimmerman (2012, p. 85) defende que “a interatividade está intimamente ligada aos conceitos de design, sistemas e interação significativa [...]. Quando um jogador interage com o sistema projetado de um jogo, a interação significativa emerge.

Há várias escolhas a serem feitas em um jogo, variando de acordo com cada jogador e o seu jeito de jogar. O *gameplay* pode ser composto por regras, possibilidades, ações, situações, dificuldades, características únicas de cada jogo, independente do design ou de qualquer outra coisa, a não ser da experiência vivenciada jogando o *game*.

Os *games* também são relacionados com a diversão que o jogador encontra ao passar pelos desafios que são propostos pelo mesmo.

De acordo com Schuytema (2008, p. 7):

Um game é uma atividade lúdica composta por uma série de ações e decisões, limitado por regras e pelo universo do game, que resultam em uma condição final. [...] As regras e o universo do game existem para proporcionar uma estrutura e um contexto para as ações de um jogador.

Sendo assim, o *game* é um meio de diversão criado não apenas para o público masculino e feminino, tendo em vista que ambos buscam diversão no seu dia

a dia. Este público poderia ser ainda maior. Segundo Aquila (2007, apud, Fortim, 2008, p. 5), “muitas mulheres reclamam, pois as personagens mulheres muitas vezes são as mais fracas do jogo, o que faria com que as mulheres para poder terminar adequadamente a aventura tivessem que jogar com papéis masculinos.” Se as personagens femininas estereotipadas podem trazer um modelo de perfeição diante do público masculino, para as mulheres porém este modelo de desigualdade não é positivo.

Outro aspecto que podemos considerar quando falamos de *games*, são as suas classificações: segundo Battaiola (2000, apud Reis, 2005, p. 114) “os gêneros podem ser divididos em: esportes, estratégia, simuladores, ação, aventura, infantil, passatempo, RPG, luta e *wargames*.” Sendo assim, o RPG foi o gênero escolhido para ser usado neste projeto.

#### 2.1.1.1 Rpg

*Game* de RPG é caracterizado por “jogo de interpretação” de acordo com Cabalero e Matta (2006, p. 4) “RPG é a sigla inglesa de *Role Playing Game*, [...] começou nos EUA no início dos anos 70, surgiu como uma brincadeira, como um jogo de estratégia, a partir de uma combinação entre jogos de guerra [...] e a narrativa de fantasia”. Acoplado a isto Salen e Zimmerman (2012, p. 97) defende que os RPG’s:

São jogos, tais como *Dungeons & Dragons*, nos quais os jogadores interpretam personagens em um mundo imaginário. Os jogos digitais com papéis podem ser aventuras com apenas um jogador [...] ou mundos comunitários multijogador [...]. Em ambos os casos, o jogador controla e desenvolve um personagem ao longo do tempo em um contexto narrativo.

Entretanto, de acordo com Pereira (2008, p. 28) em 1974

David Arneson e Gary Gygax, [...] criaram um jogo que se passava num cenário de fantasia medieval [...]. Inicialmente, as histórias eram muito simples: invadir as catacumbas, matar os monstros e pegar o tesouro. [...] Quase todos os cenários criados eram de “fantasia medieval”, um jargão do meio do RPG. Refere-se a um cenário em que existem povos de diferentes “raças” (normalmente humanos, elfos, anões e hobbits/halflings/pequeninos) em que heróis como cavaleiros, magos, sacerdotes, bardos e ladinos, enfrentam monstros e outros seres malignos. A magia e os seres sobrenaturais são presentes.

Figura 1 - Exemplo de RPG de mesa



Fonte: Games & Beers (2018)

Com isto, os RPG's de mesa dão vida aos demais RPG's, fazendo o uso de diversos meios para jogá-los, tais como:

Aventura solo, live action, RPG digital, PbEM (Play by E-Mail), PbF (Play by Fórum), MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game), RPG Eletrônico, Storyteller, D&D. (CABALERO e MATTÁ, 2006, p. 5)

Os *games* de aventura solo normalmente são versões simplificadas do RPG de mesa, juntando o conceito de um livro com o do RPG, permitindo então que o leitor participe da história, fazendo escolhas que mudam o rumo da mesma.

“A Aventura Solo é apresentada em um livro ou um site; em sua maioria, é uma versão simplificada do RPG de mesa e se caracteriza como uma leitura não-linear”. (IDEM)

Já os *games live action* normalmente aproximam-se de um teatro, sendo que o jogador representa seu personagem como um ator representa seu papel, porém, não é seguido um roteiro, e sim seguido a história na base do improviso.

Segundo Cabalero e Matta (2006, p. 6) “*Live Action* lembra muito uma peça teatral; neste tipo de RPG cada jogador interpreta um personagem como um ator, cria a história, ao mesmo tempo em que a vivencia”.

Diferente dos RPG's citados, o RPG digital é jogado por meio de videogames ou computadores, onde podemos encontrar o MMORPG, o RPG eletrônico/digital, e entre outros citados anteriormente.

Entretanto, o MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*) são jogos designados para grandes quantidades de jogadores, normalmente com a possibilidade da criação de um personagem para então fazer parte de uma história referente a fantasia, dando possibilidade ao jogador de conectar-se com outros jogadores ao redor do mundo via online.

Com a definição dos autores Cabalero e Matta (2006, p. 6) “MMORPG [...] é um jogo para múltiplos jogadores. Através de um mundo virtual pode-se interagir com milhares de players em tempo real. Esse estilo de jogo tem tido uma grande aceitação no mundo todo [...]”.

Porém, os *games* conhecidos como RPG eletrônicos/digitais são conhecidos por trazer ao jogador um mundo e uma história definida, fazendo então com que os jogadores adentrem na interpretação da história do *game*.

Chagas et al. (2015, p. 659) ressalta que quando se refere ao RPG digital está se referindo:

Aos jogos eletrônicos em si, e não considerando o jogo de RPG tradicional usando uma plataforma digital. Nele se perdem as características do RPG tradicional, como a mutabilidade da estrutura narrativa e a renegociação de regras entre jogadores e mestre de jogo.

De acordo com os autores Cabalero e Matta (2006, p. 6) “os RPGs eletrônicos são jogos de videogame, [...] alguns jogos vêm sendo classificados como jogos com elementos de RPG”, como por exemplo o jogo *Final Fantasy*, conhecido por muitos dos jogadores pelo mundo todo.

## 2.2 GAME DESIGN

Fazendo o uso de ferramentas de criação de objeto, personagens e projetando comandos e ações para criar ambientes de interação e imersão virtuais, caracterizam o *game design*.

Perucia et al. (2005, p. 29) defende que “o *game design* é o processo onde são descritas as características principais do jogo como jogabilidade [...], controles, interfaces, personagens, armas, golpes, inimigos, fases e todos os aspectos gerais do projeto”.

Os jogos, não apenas digitais, tendem a oferecer momentos divertidos aos jogadores. Para Thompson, Berbank-Green e Cusworth (2007), é muito importante saber disso, pois todos os jogadores [...] irão querer uma experiência agradável e desafiadora.

A linguagem dos jogos tem se insinuado à nossa linguagem para se referir a atividades que não são verdadeiramente jogos. [...] Jogamos bola com aqueles que requerem cooperação. Criamos jogadas quando não somos sinceros. Um participante ativo é jogo para uma empresa. (CRAWFORD, 2006, p. 5)

Os jogos eletrônicos, por sua vez, possuem outras características que os personalizam. Huizinga (2001) define entre outras, o “fato do jogo não ser ‘vida real’”, já que funciona como escape da vida cotidiana para um mundo imaginário ou paralelo ao real.

Segundo Schuytema (2008, p. 21):

Um dos papéis mais óbvios de um designer de games é ser o “ferreiro de ideias” para um game. Mesmo antes de fazer o protótipo, antes de visualizar qualquer coisa, um designer deve criar uma miríade de ideias para um game específico ou parte dele. Essas ideias não vêm do vácuo – elas nascem no contexto do game[...]

Entretanto, para o desenvolvimento de *games*, é necessário ter novas ideias, para que chame atenção do público com elementos mais interessantes, como por exemplo personagens mais carismáticos.

### 2.2.1 Personagens

Personagem é qualquer ser que intervém em uma história, seja de jogos, animes, seriados e filmes, eles costumam ser quem dá impulso às ações e sentido à história.

De acordo com Brait (2010, p. 70) “personagens são e estão no texto, seu espaço de existência. Saber de onde elas vêm, ou para onde vão, é uma questão mais retórica que metafísica ou literária”.

Os personagens necessitam de *lore*, fatores como personalidade, vestimenta, incentivos, com o propósito de dar um rumo ao design de seu desenho.

De acordo com Mitchell (2012 apud Marini et al., 2016, p. 774) “a *lore* especifica uma série de eventos que aconteceram anteriormente (antes dos eventos que estão acontecendo no seu jogo) e podem explicar a história dos mundos, os conflitos, os personagens, e o que está guiando o *gameplay* atual”.

Diante da *lore*, é possível entender de forma mais fácil com a ajuda da metodologia de Sheridan (1999), que defende o uso da criação de um histórico para o personagem, mostrando a importância de um enredo por trás do que aconteceu com aquele personagem no passado.

Ou seja, a *lore* é de extrema importância para a criação da personalidade e do objetivo principal do personagem durante sua trama.

Personalidade são características marcantes, ligadas à postura e ao comportamento de um personagem, desde o pensar e sentir, ao agir.

Segundo Rogers (2012, p. 109) “existem três tipos de personagens de videogames. Os primeiros dois são o humorístico e o heroico.” Ainda segundo o mesmo autor (2012, p. 110) “outro tipo de personagem que é muito dominante nos videogames hoje em dia: o valentão.”

Para classificar os três tipos de personagens, IDEM (2012, p. 110) sugere algumas dicas como:

**Personagem Humorístico**

- Diga coisas engraçadas;
- Faça coisas engraçadas;
- Engraçado nem sempre significa piadas.

**Personagem Heroico**

- Faça coisas heroicas;
- Um herói é sempre bom em algo;
- Ninguém é perfeito.

**Personagem Valentão**

- Faça coisas de valentão;
- Não é uma pessoa legal;
- Diga coisas legais, mas nunca grita.

Para que o personagem tenha personalidade, é necessário o máximo de humanidade possível, assim como Rogers (2012, p. 110) afirma: “deixa-os guiar a criação de seu personagem e tudo o que ele faz em seu jogo. Como ele caminha? Como luta? Como abre uma porta? Como comemora? O que ele faz quando está entediado e esperando por você para continuar jogando?”

Um outro tópico importante, é dar o nome certo ao personagem, fazer com que o nome condiz com a aparência é algo necessário para criar uma personalidade.

Existe uma preocupação para a criação de personagens que é justamente para agregar valor às histórias. Para que os personagens chamem a atenção do

público são usados diversos aspectos como: vestimenta, forma, cores, postura, aparência, armas e entre outros.

Segundo Rogers (2012, p. 134) “o jogador passa maior parte do seu tempo olhando o personagem.” Ainda o mesmo autor (2012) “todos os aspectos do jogador pode ser tratado visualmente.” Sendo assim, existem algumas maneiras de comunicar informação pelo visual e pela animação, são elas:

#### 2.2.1.1 Vestimenta

É caracterizado por todo equipamento, acessório e roupa que o personagem vem a usar durante sua trama. Tendo em vista que a mudança de vestimenta pode ser ligada diretamente à aparência do personagem, sendo então visto com outros olhos em relação a sua posição hierárquica, suas riquezas e a época em que a história está se passando.

Como por exemplo a personagem Marie Rose (*Dead or Alive*), onde pode ser vista no *game* do ano de 2016 uma personagem muito sexualizada, com menos vestimentas cobrindo as partes do seu corpo, deixando suas pernas expostas e expondo mais o seu lado sexual (Figura 2).

Figura 2 - Marie Rose (Dead or Alive)



Fonte: Spirit Gamer (2017)

Lopes (2009) afirma que a vestimenta “pode ser considerada uma das mais importantes dimensões, uma vez que pode dar muitas dicas a respeito da história de fundo do personagem e sua jogabilidade”.

Desta forma, fica evidente a relevância e a necessidade do uso correto da vestimenta para a realização de uma boa referência quanto a situação em que o personagem se encontra na história do *game*.

#### 2.2.1.2 Cores

A cor é um dos elementos mais relevantes na comunicação visual, tendo em vista que cada cor carrega um significado psicológico para o usuário. Com isso, o personagem traz consigo uma história e um significado por trás das cores de suas vestimentas e acessórios, mexendo psicologicamente com o jogador sem que ele perceba.

A cor é uma das mais marcantes experiências visuais, impregnada de significados simbólicos e o elemento do processo visual mais estreitamente associado às emoções. Desta forma, as cores podem revelar muito sobre a personalidade, assim como podem agregar outros significados às vestimentas, como diferentes classes de uma mesma profissão, através de seus valores simbólicos. Cores diferentes de uniformes militares, por exemplo, podem indicar patentes diferentes. Cores diferentes de aventais podem diferenciar médicos de enfermeiros. A cor pode também indicar a raça do personagem pela simples mudança da pele (em jogos em que os modelos são pouco detalhados, se faz até mesmo desnecessária a diferenciação das feições, bastando a mudança de cor). (DONDIS, 1997, p.64 apud LOPES, 2009)

Diante destas características, o autor citado têm a mesma opinião sobre a relevância das cores no processo de comunicação visual. Sendo assim, as cores trazem vida e sentido a história, uma vez que a simples mudança de cor de uma vestimenta poderá fazer com que não tenha mais o mesmo significado.

Segundo Follis e Hammer (1980, p. 19) “Os indivíduos parecem diferir consideravelmente em suas habilidades de distinguir e lembrar cores. Provavelmente apenas seis cores diferentes, [...] vermelho, amarelo, azul, verde, laranja, marrom.”

As cores têm um significado simbólico inerente, e desde a antiguidade o ser humano já utilizava este recurso para representar suas ideias. A primeira relação é direta: se o fogo é vermelho, então vermelho é uma qualidade do

fogo; a segunda depende da associação de ideias: o verde se associa com a vida. (SIMS, 1991, p. 49 apud PEDROSO, 1994, p. 55)

Portanto, nota-se que a cor pode recordar sentimentos particulares de acordo com a situação em que a mesma se encontra. Sendo assim, constitui-se um grande recurso para a construção da postura e da personalidade dos personagens.

Podemos notar que muitos designers usam as cores para que tenha um significado por trás de cada personagem e sua história, como por exemplo, foi feita uma pesquisa pelo site Estadão, em que foi analisado alguns dos heróis e vilões mais conhecidos da Disney, para que então pudesse tirar conclusões do uso das cores em seus personagens.

O levantamento apontou que os personagens 'bons' são tipicamente associados com tons azuis, amarelos e verdes e aqueles 'ruins' têm traços carregados de vermelho, roxo e preto.

Ao todo, 40 heróis e 40 vilões foram selecionados para a amostra. Segundo o relatório do estudo, a cor influencia na formação psicológica de quem assiste às animações.

Entre as cores consideradas 'boas', o azul foi associado a personagens confiáveis, estáveis e leais; o amarelo ao intelecto, alegria e energia; e o verde à resistência e crescimento.

Já o vermelho ficou mais presente em vilões avaliados como fortes, enérgicos e determinados, enquanto o roxo representa poder, nobreza e ambição. O preto apareceu nos personagens mais relacionados à morte, maldade e formalidade. (ESTADÃO, 2017)

Sendo assim, podemos ver alguns exemplos dos personagens bons usados nos filmes da Disney para entendermos melhor.

Figura 3 - Princesas da Disney



Fonte: Picswall (2018)

Junto a isto também temos o exemplo de vilões e as cores usadas nos mesmos.

Figura 4 - Vilões da Disney



Fonte: Nerd Café (2018)

### 2.2.1.3 Postura

É uma característica que demonstra a personalidade e até mesmo a tensão do momento em que o personagem se encontra, está ligado também às expressões corporais, condições de saúde e até mesmo suas emoções.

Como por exemplo a personagem Lightning (*Final Fantasy XIII*), com uma postura ereta que representa a sua seriedade e tensão, pronta para os desafios que vem a enfrentar durante o jogo (Figura 5).

Figura 5 - Lightning (*Final Fantasy XIII*)



Fonte: *Final Fantasy Wiki* (2017)

Assim como também podemos perceber no exemplo da personagem Rikku (*Final Fantasy X*), uma postura curvada e engraçada, que representa uma personagem humorística, mesmo com poucas roupas cobrindo seu corpo. (Figura 6)

Figura 6 - Rikku (*Final Fantasy X*)



Fonte: *Final Fantasy Wiki* (2017)

Já no exemplo da personagem Serah (*Final Fantasy XIII*), vemos uma postura descontraída e plena, sem preocupações para com os desafios que vem a enfrentar. (Figura 7)

Figura 7 - Serah (*Final Fantasy XIII*)



Fonte: *Final Fantasy Wiki* (2017)

Portanto, de acordo com Lopes (2009) postura:

É uma característica muito importante, praticamente no nível da expressão facial. Indica muito sobre a personalidade e as intenções do personagem, pois constitui a linguagem corporal do mesmo. É possível identificar uma série de características do personagem através de sua postura, como o grau de conforto do personagem com a situação apresentada, problemas físicos, como uma corcunda, uma perna manca; seu relaxamento, tensão e até mesmo características de seu movimento, que pode ser inferido pelo jeito como se porta.

Sendo assim, a postura se torna uma característica relevante para o sentido da trama, para que o usuário perceba então em que situação ele se encontra durante a história.

#### 2.2.1.4 Forma

A personalidade do personagem é refletida por sua forma, sendo assim, é usado formas geométricas em sua aparência física para trazer uma personalidade específica para cada tipo de personagem, fazendo com que os usuários tenham um conceito pré-construído do mesmo.

As formas que você usa no design de personagem ajudarão a comunicar sua personalidade. Círculos são usados para fazer seu personagem parecer amigável. Quadrados são, muitas vezes, usados para personagens fortes ou burros, dependendo do tamanho do quadrado. Triângulos são interessantes, um triângulo apontado para baixo, muitas vezes, é usado para dar ao heroico personagem uma estrutura poderosa. Entretanto use o mesmo triângulo apontado para baixo na cabeça de um personagem e ele parecerá sinistro. (ROGERS, 2012, p. 108)

Figura 8 - Exemplo de formas de Personagens



Fonte: Eden Reeve (2017)

Também são muito usadas as silhuetas na criação dos personagens, conforme Rogers (2012, p. 108) “uma silhueta forte e limpa de um personagem é importante por muitas razões:

- Fala sobre o personagem em relance;
- Ajuda a distinguir um personagem do outro;
- Identifica personagens “amigos ou inimigos”;
- Ajuda o personagem a se destacar contra fundos e elementos do mundo do jogo.”

Além das silhuetas servirem para distinguir um personagem do outro, existem outras maneiras de diferenciar os personagens, com a cor e com a forma.

Segundo Gomes Filho (2008, p. 7), “a *Gestalt* afirma o princípio de que vemos as coisas sempre dentro de um conjunto de relações, tal fato, contribui para alterar nossa percepção das coisas” ou seja, a forma é importante para que o cérebro perceba a definição do que a figura apresenta.

Sendo assim, as formas usadas no personagem é de extrema relevância para a construção de uma personalidade, tendo em vista que é o que irá determinar sua comunicação com o jogador.

### **2.2.2 Gestalt do Objeto**

Gomes Filho (2008, p. 17) ressalta que de acordo com a *Gestalt*, “a arte inicia-se no princípio da pregnância da forma. Ou seja, na formação de imagens, os fatores de equilíbrio, clareza e harmonia visual constituem para o ser humano uma necessidade e, por isso, são considerados indispensáveis.”

De acordo com Dondis (1976, apud GOMES FILHO, 2008, p. 17):

Captamos a informação visual de muitas maneiras. As forças perceptivas e cinestésicas da natureza fisiológica são vitais para o processo visual. Nossa maneira de permanecer de pé, e nos movermos, assim como de reagir a luz, a escuridão ou aos movimentos bruscos são fatores importantes para o nosso modo de perceber e interpretar mensagens visuais. Todas essas respostas são naturais e atuam sem esforços; não temos de estudá-las nem aprender a dá-las.

Gomes Filho (2008) também confirma que a teoria de *Gestalt* surgiu na Alemanha mais efetivamente no ano de 1910, porém, não existe uma tradução exata para a palavra, mas uma das traduções mais utilizadas é “forma”.

A teoria afirma que o nosso cérebro compreende as formas através da memória e da percepção visual.

Gomes Filho (2008) defende que a teoria de Gestalt segue uma série de fundamentos para explicar a percepção visual, são elas:

- **Pregnância da Forma:** um objeto com alta pregnância é um objeto que tende espontaneamente para uma estrutura mais simples, mais equilibrada, mais homogênea e mais regular. Apresenta um máximo de harmonia, unificação, clareza formal e um mínimo de complicação visual na organização de suas partes ou unidades compositivas.
- **Semelhança:** a igualdade de forma e de cor desperta também a tendência de se construir unidades, isto é, de estabelecer agrupamentos de partes semelhantes;
- **Proximidade:** elementos ópticos, próximos uns dos outros, tendem a ser vistos juntos e, por conseguinte, a constituírem um todo ou unidades dentro do todo;
- **Fechamento:** estabelece ou concorre para a formação de unidades. As forças de organização da forma dirigem-se, de maneira natural, para uma ordem espacial que tende à formação de unidades em todos fechados;
- **Unidade:** uma unidade formal pode ser identificada em um único elemento, que se encerra em si mesmo, ou como parte de um todo. Em uma conceituação mais ampla, pode ser compreendida como um conjunto de mais de um elemento, que configura o “todo” propriamente dito. Ou seja, o próprio objeto;
- **Segregação:** a capacidade perceptiva de separar, identificar, evidenciar, notar ou destacar unidades, em um todo compositivo ou em partes deste todo, dentro de relações formais, dimensionais de posicionamento;
- **Unificação:** consiste na igualdade ou semelhança dos estímulos produzidos pelo campo visual. A unificação se verifica quando os princípios de harmonia e equilíbrio visual e, sobretudo, a coerência do estilo formal das partes ou do todo estão presentes em um objeto ou numa composição;
- **Continuação:** define-se como impressão visual de como as partes se sucedem por meio da organização perceptiva da forma de modo coerente, sem quebras ou interrupções (descontinuidades) na sua trajetória ou na sua fluidez visual.

Os fundamentos citados contribuem para que o elemento percebido alcance a boa forma, ou seja, quanto mais fundamentos percebidos no elemento, mais próximo a boa forma ele está.

### 2.3 CULTURA VISUAL, IDEOLOGIA E ESTEREÓTIPOS

De acordo com Mirzoeff (1998, apud CORREA et al, 2013, p. 186) “a Cultura Visual surgiu a partir da crise da modernidade e seu modelo representacional de mundo. Essa ruptura gerou novos modos de produção de realidade e novas estratégias de leitura visual.”

Diante disto, foi criado novos costumes de percepção quanto aos aspectos visuais como por exemplo, em figuras e sons experienciados.

Sweeny (2010, apud CORREA et al, 2013, p. 187) afirma que “as mídias sociais presentes na cultura visual simbolizam um novo paradigma, que modifica as noções de autenticidade, autoria e autoridade quanto ao uso de tecnologias digitais.

Ainda neste sentido, Correa et al. (2013, p. 187) acrescenta que:

A imersão em realidades virtuais, tais quais aquelas apresentadas pelos videogames, interferem nas relações individuais e coletivas. Deste modo, é possível inferir que os videogames apresentam uma natureza polifônica, não só pelos recursos midiáticos que o constituem, mas pela ideologia impregnada em sua estrutura, por meio de vozes sociais.

Segundo Thompson (1995, apud CORREA, 2013, p. 187), “ideologia é a produção de circulação e recepção de formas simbólicas que sustentam e reproduzem relações de dominação, enquanto relações de poder assimétricas.”

Ou seja, ideologia vem de algo ideal, que contém um conjunto de visões de um sujeito ou grupo, orientado para suas ações sociais.

Leonard (2003, apud CORREA, 2013, p. 187) adiciona que “no campo emergente do desenvolvimento de videogames encontra-se implícita uma série de ideologias e estereótipos que se atualizam nos jogos e produzem identidades em relações de poder, raça, gênero, entre outros aspectos [...]”

Dito isto, é relevante a ênfase nos “estereótipos”, que podem interferir de modo negativo na hora da criação dos personagens dos *games*.

Segundo Ward (2005, apud Correa et al, 2013, p. 192)

A existência de tais estereótipos podem comunicar mensagens e comportamentos normativos, moldando as atitudes dos indivíduos em relação às mulheres e podendo influenciar particularmente ao público jovem e infantil,

em fase de desenvolvimento, interferindo na construção de suas atitudes e expectativas sociais.

Cassell (1998, apud Correa et al, 2013, p. 195) afirma que “há razões abundantes para julgar que os videogames reafirmam ideologias relacionadas ao gênero, exemplificando a construção da sociedade ao redor do mesmo.”

### **2.3.1 A Presença das Mulheres nos Games**

Pode-se dizer que os *games*, de acordo com Sweeny (2010, apud, CORREA et al, 2013, p. 187) são compostos por “vozes sociais, que se baseiam na coletividade para elaborar aspectos composicionais como: personagens, cenários, narrativas, sonoridades, jogabilidades e tudo aquilo que em caráter multimodal e multissensorial.”

Correa et al (2013, p. 187) adiciona que:

Essas vozes sociais são representadas pelas empresas produtoras de games, designers, jogadores e todos os sujeitos envolvidos na construção temática de um game. Cabe lembrar que, é a partir de uma realidade situada que os games passam a ganhar “vida”.

Os *games*, desde a época de sua criação, parecem ser criados para o público masculino, porém, a indústria dos *games* tem percebido o aumento de jogadoras do gênero feminino nos últimos anos, fazendo então com que revisassem o modo com que abordam as personagens femininas em seus jogos.

De acordo com Correa et al. (2013, p. 191) “no universo dos *games* a questão relativa à representação dos gêneros masculino e feminino encontra-se presente desde a concepção/design dos jogos”.

Temas como moda e beleza e relacionamentos são inseridos em jogos desenvolvidos para o público feminino, bem como jogos de guerra e futebol, por exemplo, são dirigidos ao público masculino. Essas crenças são fundadas em um tipo de representação social que cria estereótipos com relação aos gêneros feminino e masculino. (HESTFLATT apud CORREA et al, 2013, p. 191)

Percebe-se também a representação da mulher com forte apelo sexual, vinculando a questão das cores e do figurino das personagens, nas quais sofrem com uma intensa sensualização. Segundo Fortim (2013, p. 249) “a sexualização da personagem [...] é muito relacionado por elas com o fato do público consumidor ser considerado masculino, de forma que, para agradar esse grupo, as representações

são de mulheres belas e sexualizadas.” Como por exemplo a personagem Ivy (Soul Calibur), com curvas acentuadas e seios volumosos para chamar atenção na sua sensualidade e poucas roupas cobrindo seu corpo, com o intuito de atrair o público masculino (Figura 9).

Figura 9 - Ivy (*Soul Calibur*)



Fonte: *Soul Calibur* Wiki (2017)

Há um padrão na sexualização utilizada nas personagens, como por exemplo a personagem Mileena (*Mortal Kombat*), com a mesma apelação sexual apresentada pela Ivy (figura 9), Mileena, usa roupas que deixam muito seu corpo a amostra e as suas curvas acentuadas chamam a atenção ao seu busto e sua cintura. (Figura 10)

As mulheres que avaliam como negativas as representações sexualizadas e padrões de beleza fortemente implicados na imagem, ao generalizá-los podem deixar de lado outros elementos retratados nas personagens que poderiam ser considerados positivos. Uma vez que a imagética desagrada, outros aspectos não são vistos. (FORTIM, 2013, p. 249)

Figura 10 - Mileena (*Mortal Kombat*)



Fonte: *Mortal Kombat* Wiki (2017)

Em contra partida, observamos um jeito diferente de sexualização na personagem Catwoman (*Injustice 2*), onde sua vestimenta colada em seu corpo, deixa suas curvas mais acentuadas, e a sua postura sensual faz com que se torne uma personagem ainda mais sexualizada (Figura 11). Belmiro et. al (2015, p. 2) comenta que “podemos citar o termo “bundalização” da mídia, cunhado por Lessa (2005), que afirma que a mídia, especialmente a publicidade, utiliza um padrão de corpo para a promoção de venda, oferecendo corpos femininos como pedaços de carne.”

Figura 11 - Catwoman (*Injustice 2*)



Fonte: *Injustice* Wiki (2018)

Também há uma grande sensualização nos jogos de RPG, como por exemplo a personagem Cindy (*Final Fantasy XV*), apresentando seu corpo de forma sexualizada, explorando sua cintura e seu busto por conta de suas roupas curtas (Figura 12). Fortim (2013, p. 249) adiciona que “as personagens que representam papéis de mulheres sensuais e belas, assim como a “donzela em perigo”, não foram erradicadas e continuam presentes nas retratações.

Figura 12 - Cindy (*Final Fantasy XV*)



Fonte: *Final Fantasy Wiki* (2018)

Tendo em vista os jogos de RPG como exemplo, é observado também o uso de posturas sensuais além da falta de roupa cobrindo seus corpos, como a personagem Fiori (*Star Ocean*), apesar de ter uma personalidade fria e não muito expressiva, consegue se tornar uma personagem super sexualizada e objetificada.

Conforme Belmiro et. al (2015, p. 2) a objetificação é um “termo cunhado no início dos anos 70, consiste em analisar um indivíduo a nível de objeto, sem considerar seu emocional ou psicológico.”

Figura 13 - Fiori Brunelli (*Star Ocean: Integrity and Faithlessness*)



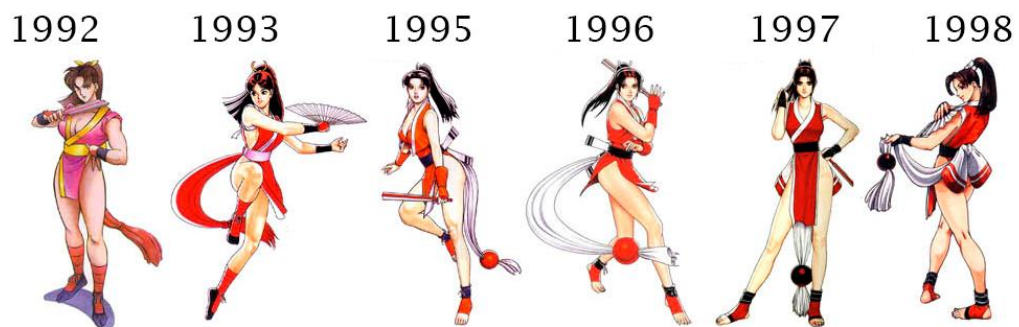
Fonte: *Star Ocean Wiki* (2018)

Correa et al. (2013, p. 191) reforça que “Um forte apelo sexual é vinculado com sua imagem: personagens com muitas curvas, pouca roupa e seios descobertos, demonstram uma tentativa de atrair o público masculino.”

Como por exemplo, a personagem Mai Shiranui, nos jogos do *Fatal Fury* que apesar de ser uma personagem forte, é usada com um objeto de sexualização nos *games* (Figura 14).

Figura 14 - Mudanças na personagem Mai Shiranui (*Fatal Fury*)

## Fatal Fury

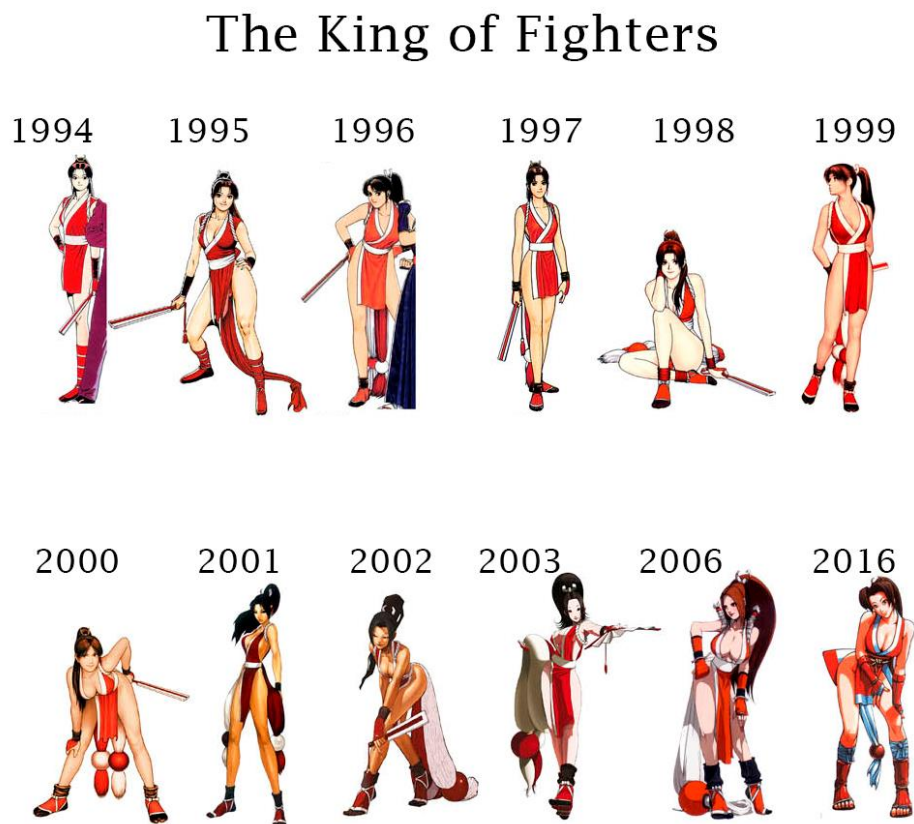


Fonte: Elaborada pelo Autor (2017)

Esta mesma personagem também é usada como objeto de sexualização em outros jogos, como por exemplo o *The King of Fighters* onde a personagem Mai Shiranui faz a participação especial com ainda mais apelação em sua sexualização (Figura 15).

A representação da figura feminina nos videogames ainda é marcada pela sexualização e exploração da imagem através das proporções exageradas e vestimentas consideradas minimamente inadequadas, avaliadas como aspectos negativos nessas retratações. (FORTIM, 2013, p. 249)

Figura 15 - Alterações na personagem Mai Shiranui (*The King of Fighters*)



Fonte: Elaborada pelo Autor (2017)

A aparição da personagem no mais novo jogo da franquia de *The King of Fighters*, reforça a imagem que apresenta nos jogos na qual a mesma fez participações no passado, com poucas roupas e posturas sexualizadas (Figura 16).

Figura 16 - Mai Shiranui 2016



Fonte: Kotaku (2017)

Com base na linha do tempo sobre a evolução da personagem Mai Shiranui perante o passar dos anos, observou-se o aumento da sexualização em suas vestimentas e nas formas acentuadas do seu corpo para chamar a atenção do público masculino.

De acordo com os estereótipos de personagens apresentadas anteriormente, é possível notar que estas personagens tem algo em comum por parte da sexualização utilizada em cada uma, como por exemplo as curvas acentuadas, dando volume ao busto, cintura e glúteos, até mesmo pouca vestimenta cobrindo as partes de seus corpos.

Fortim (2008, p. 5) aponta que “as personagens são vistas como atrativas para o sexo masculino: [...] tem formas curvilíneas, e as roupas deixam o corpo a mostra, em conformidade com os ideais de beleza do mundo ocidental”.

Entretanto, enquanto as mulheres aparecem retratadas com seus corpos sexualizados e vestindo poucas roupas, os homens são retratados por sua masculinidade e força física, portando grandes armas e vestindo armaduras pesadas.

A falta de empoderamento feminino em grande parte dos jogos também é aparente. Em contrapartida às personagens excessivamente sexualizadas, caracterizadas por sua vulnerabilidade surge no universo dos games um fenômeno em que as personagens femininas passam a ser incluídas com características até então destinadas apenas aos heróis masculinos. (CORREA et al, 2013, p. 191)

Sendo assim é relevante tratar sobre a presença de estereótipos das personagens femininas nos *games*, indicando então o dever de discutir e pensar em uma nova proposta para a resolução do problema.

### 3 ESTUDO DE CASO

#### 3.1 GAME NIER

Nier é um *game* de RPG lançado pela desenvolvedora e distribuidora de jogos eletrônicos, *Square Enix*. O jogo foi lançado em 2010 para os consoles PlayStation 3 e Xbox 360.

A história acompanha o personagem Nier enquanto tenta encontrar a cura para uma doença chamada de Rabisco Negro. Ele se junta a dois personagens, Kainé e Emil, e a um grimório mágico no qual o ajuda em sua jornada.

O jogo teve críticas positivas que elogiaram sua história, trilha sonora e personagem, em contra partida recebeu críticas negativas quanto a jogabilidade. (Wikipedia, 2018)

#### 3.2 ESCOLHA DA PERSONAGEM

Como descrito no problema de pesquisa, foi selecionado uma personagem, com o intuito de atualizar a forma de como as personagens femininas são vistas nos jogos de RPG, levando em consideração o seu corpo, suas roupas e até mesmo sua postura.

Para tal foi escolhido a personagem Kainé, após uma pesquisa de campo realizada para melhor entender a necessidade do público.

Kainé é uma protagonista, que acaba acompanhando o personagem Nier depois que ele ajuda a matar uma sombra chamada Hook.

A personagem nasceu na pequena cidade de Aerie, e tem uma personalidade fria e rude, a mesma aprendeu a sobreviver por conta própria e adquiriu suas habilidades com espadas devido a sua avó.

Figura 17 - Kainé (Nier)



Fonte: Nier Wiki (2018)

Kainé gosta de roupas que enfatizam as características femininas, como resposta ao assédio que recebeu em sua infância por ser hermafrodita. A metade do seu corpo é possuído por uma sombra, que a faz viver como exilada e mal recebida pelas pessoas. (NierWiki)

### 3.3 PESQUISA DE CAMPO

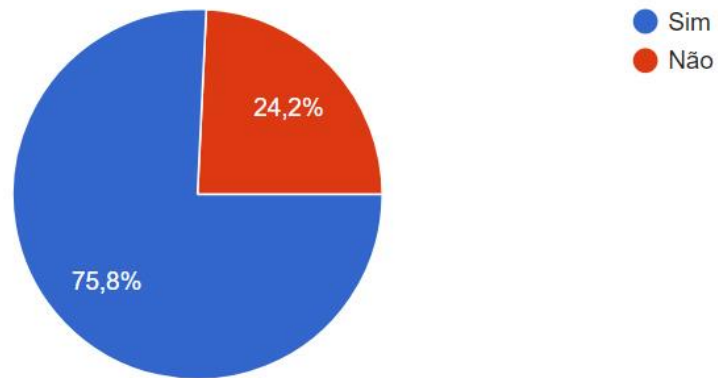
A pesquisa de campo ajudou a reforçar o estudo de caso com base nas respostas nas quais trazem indícios de que as pessoas já se sentem incomodadas com as roupas e os estereótipos femininos utilizados. Serão utilizados gráficos para melhor visualização dos resultados, sendo estes descritivos.

Com vista a evidenciar de forma analítica os resultados obtidos, as respostas apresentadas totalizam em 100% (33 pessoas), sendo que 75,8% responderam que tem o hábito de jogar *games* digitais. (Figura 18)

Figura 18 - Gráfico 1 (Você tem o hábito de jogar *games* digitais?)

### Você tem o hábito de jogar games digitais?

33 respostas



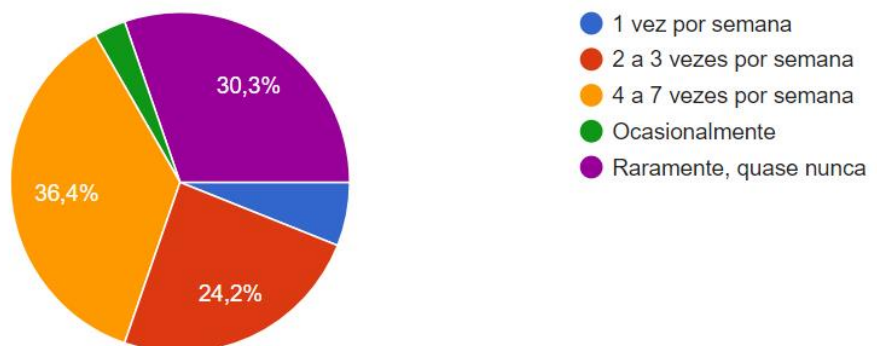
Fonte: Elaborada pelo Autor (2018)

Dando procedimento à pesquisa, foi questionado com qual frequência as pessoas jogam *games*, 66,7% afirmam que jogam de 1 a 7 vezes por semana e 30,3% afirmam que jogam raramente ou quase nunca. (Figura 19)

Figura 19 - Gráfico 2 (Se sim, com qual frequência?)

### Se sim, com qual frequência?

33 respostas



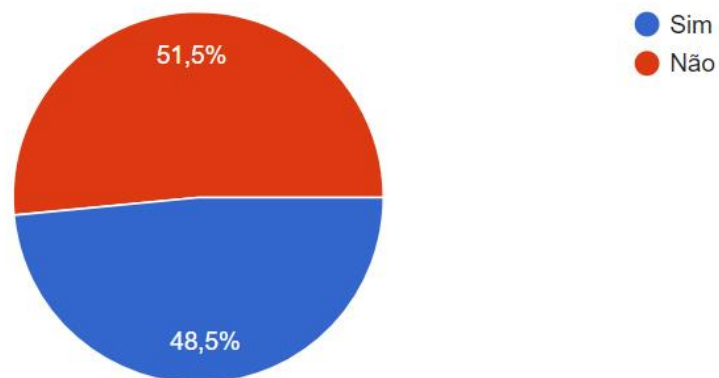
Fonte: Elaborada pelo Autor (2018)

Observou-se também que apenas 51,5%, ou seja 17 pessoas responderam que já jogou o *game* Nier. (Figura 20)

Figura 20 - Gráfico 3 (Você já jogou o *game* Nier?)

### Você já jogou o game Nier (ps3)?

33 respostas



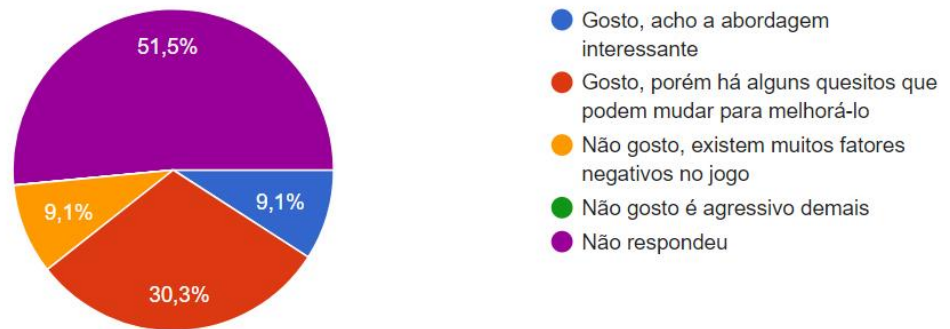
Fonte: Elaborada pelo Autor (2018)

Na continuação do referido questionário, das trinta e três pessoas entrevistadas, 30,3%, responderam que gostam do *game*, mas existe alguns quesitos que podem mudar para melhorar o jogo Nier. Sendo assim, 9,1% afirmam que gostam do jogo, pois o mesmo tem uma abordagem interessante, e outros 9,1% não gostam pois existe muitos fatores negativos no mesmo. (Figura 21)

Figura 21 - Gráfico 4 (Se sua resposta for sim qual sua opinião sobre o jogo?)

Se sua resposta for sim qual sua opinião sobre o jogo?

33 respostas



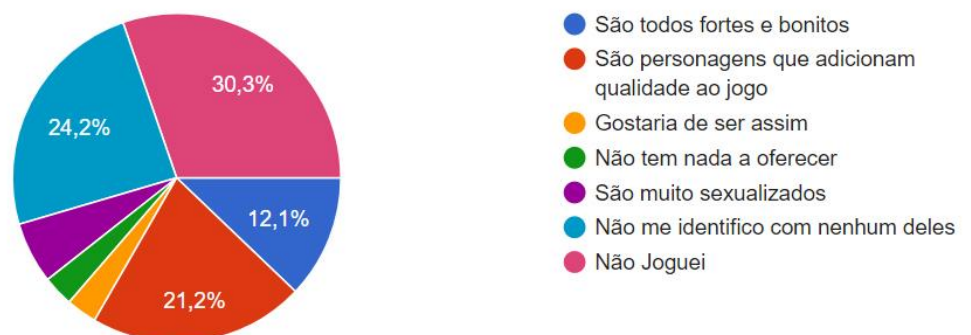
Fonte: Elaborada pelo Autor (2018)

Foi questionado também, qual a opinião dessas pessoas em relação aos personagens masculinos, onde é possível notar que 24,2% não se identificam com esses personagens, e 21,2% acham que esses personagens adicionam qualidade ao jogo. Apenas 12,1% afirmam que os personagens masculinos são fortes e bonitos. (Figura 22)

Figura 22 - Gráfico 5 (Qual sua opinião sobre os personagens masculinos?)

Qual sua opinião sobre os personagens masculinos?

33 respostas



Fonte: Elaborada pelo Autor (2018)

Acoplado a isto, foi questionado qual a opinião destas pessoas quanto as personagens femininas, onde fica visível que a grande maioria, 57,6% afirma que as roupas poderiam ser menos justas e fantasiosas. (Figura 23)

Figura 23 - Gráfico 6 (Qual sua opinião sobre as personagens femininas?)

### Qual sua opinião sobre as personagens femininas?

33 respostas



Fonte: Elaborada pelo Autor (2018)

Uma das questões da pesquisa possibilitou que os respondentes colocassem livremente sua opinião do que achavam que poderia ser mudado nos personagens do jogo Nier, como descrito abaixo:

- A vestimenta da personagem feminina principalmente, pois apresenta-se de forma muito sexualizada.
- Personagens femininas comumente possuem roupas nada práticas para duas atividades nos jogos. Ou elas poderiam ter roupas mais realistas ou que passam um aspecto de poder, ou os personagens masculinos poderiam ter roupas igualmente objetificantes.
- Poderiam ser personagens com características mais reais, sem ser tão sexualizado! O importante é o conteúdo do jogo e não o formato do corpo do personagem!
- Poderia ocorrer mudanças quanto ao biótipo físico e roupas, principalmente em relação as personagens femininas. O que vemos hoje são corpos e vestimentas completamente fora do padrão, curvas muito

acentuadas, roupas justas e que deixam grandes partes do corpo a mostra. Algo feito com intuito de simplesmente chamar atenção dos homens, que são público alvo nos *games*.

- Acho que ainda deve-se ter cautela quando se evidencia demais o corpo feminino, pra evitar q crianças e adolescentes tenham essa visão distorcida sobre a mulher.
- O jogo é bom, pena que as personagens femininas são extremamente fora do contexto da realidade, super sexualizadas e usando poucas roupas.
- Não gosto das roupas projetadas para as personagens femininas, mostram muito de seus corpos que não é necessário.

Com base nos resultados percebeu-se a necessidade de mudança na forma com que o gênero feminino é tratado, concluindo a relevância de uma atualização no modelo de personagens femininas nos *games*.

#### 4 DESENVOLVIMENTO DA PERSONAGEM

A partir das análises e conclusões retiradas da pesquisa de campo, continuamos com o processo de criação da personagem utilizando a metodologia de Sheridan (1999), obedecendo as seguintes etapas de criação:

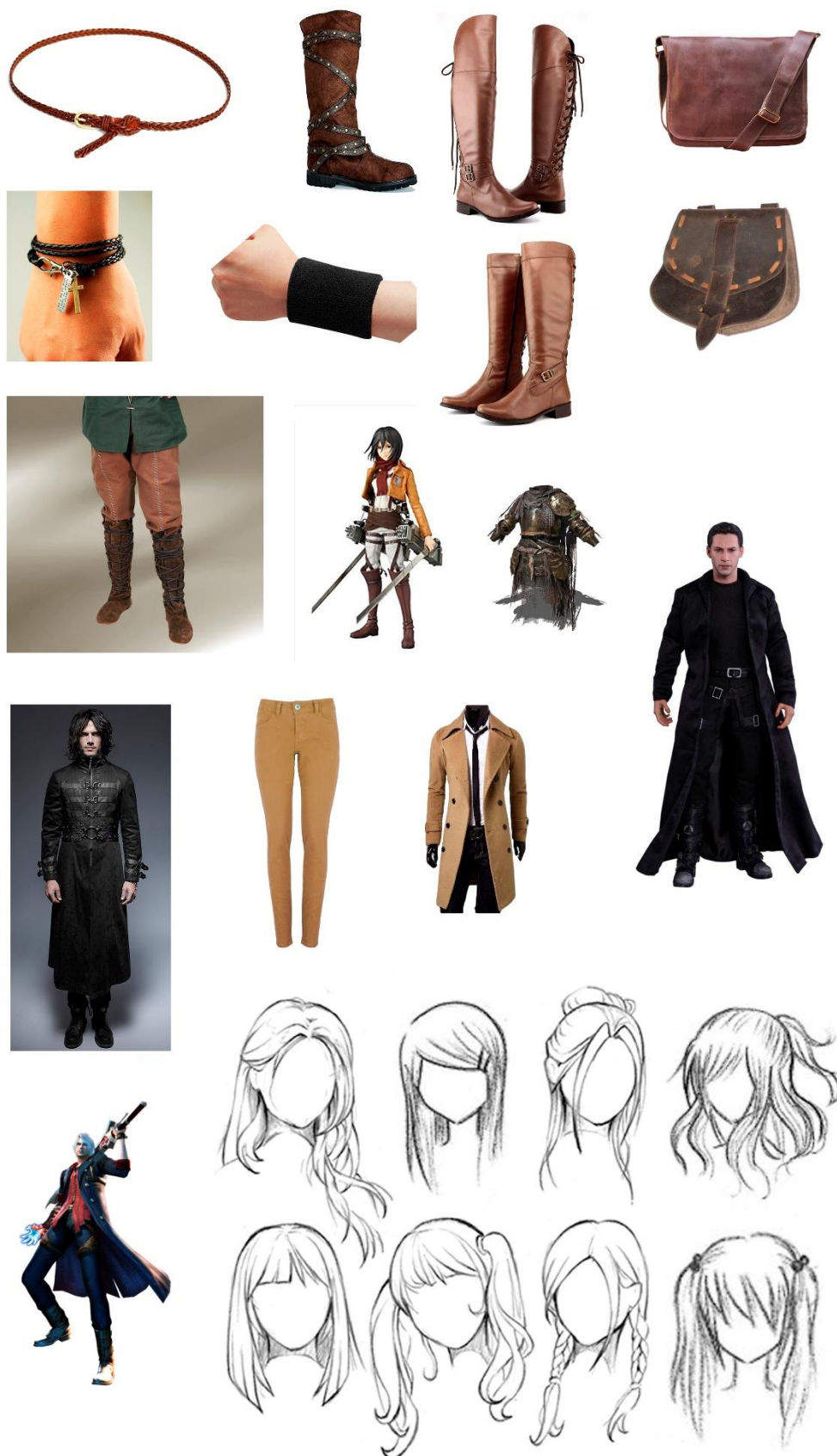
1. Tema visual
2. Esboço
3. Roupas e acessórios
4. Silhuetas
5. Evitar personagens estereotipados

A aparência de Kainé deve ser atualizada de acordo com as características de personagens não sexualizadas, são essas as seguintes características:

- Roupas não ousadas;
- Acessórios que ajudem no desenrolar do jogo;
- Cabelo diferente do padrão.

Para a organização de referências utilizadas na criação da personagem, foi feito um *mood board* (quadro de temperamento, tradução livre) utilizando um tema visual, de acordo com a metodologia de Sheridan (1999), para criar um painel que tem por sua vez a utilidade de dispor de várias imagens, palavras e outras coisas que podem vir a ser necessário na reconstrução da personagem.

Figura 24 - Mood Board



Fonte: Elaborada pelo Autor (2018)

Utilizou-se no *mood board* imagens de vestimentas que poderiam ser utilizadas pela personagem, tendo em vista vestimentas que poderiam cobrir as partes sensualizadas do seu corpo, também foram utilizados acessórios que a personagem poderia usar durante o jogo, acoplado ao mesmo *mood board*, é mostrado também algumas ideias de cabelos que poderiam ser utilizados. Com base nisto, iniciou-se então o processo de gerações de alternativas.

Dando continuação ao processo, foi feita a primeira etapa da criação segundo a metodologia de Sheridan (1999), o esboço da personagem, com o objetivo de fazê-la menos sexualizada e com menos curvas acentuadas, a ideia foi deixar a personagem com mais massa corpórea, alinhando as curvaturas de seu corpo a de um corpo de uma pessoa não estereotipada.

Figura 25 - Anatomia da personagem



Fonte: Elaborada pelo Autor (2018)

Utilizando a terceira etapa de criação, inicia-se o estudo de vestimentas e acessórios que caracterizam melhor a personagem na sua realidade, ou seja, necessita de roupas que irão protegê-la dos perigos durante sua jornada. Sendo assim, foi implementado as ideias apresentadas no *mood board* (figura 24) para a melhor escolha de uma vestimenta que trará segurança a personagem.

Figura 26 - Vestimenta e acessórios



Fonte: Elaborada pelo Autor (2018)

A ideia foi implementar o conforto em sua vestimenta para que a personagem tenha melhor movimento e desempenho na hora de suas lutas.

De acordo com a quarta etapa de criação, verificou-se que é fundamental a geração de silhuetas na qual a personagem não se encontra sexualizada dentro do contexto de sua trama. Acoplado a isto, entra a quinta etapa de criação da personagem, na qual cita para evitar o uso de estereotipo na criação da personagem.

Para tal, é necessário a visão dos seus atos dentro do jogo, tendo em vista que a personagem participa de batalhas, na qual a mesma tem de ser forte e ágil para sobreviver.

Figura 27 - Silhuetas de postura



Fonte: Elaborada pelo Autor (2018)

Foi escolhido a criação de silhuetas sem muitos detalhes para a facilidade da geração de alternativas e melhor desempenho. A postura da personagem é importante para expor sua personalidade e ajudar na criação do *model sheet* da mesma.

## 5 RESULTADO FINAL

Dando continuidade ao projeto, nesta etapa será apresentado os resultados finais obtidos na criação da personagem, com o intuito de atingir o objetivo principal, no qual é um modelo de personagem feminina mais próxima da figura da mulher atual em *games* de RPG.

### 5.1 REALIZAÇÃO DO PROJETO

A partir dos estudos realizados na criação das alternativas, iniciou-se a escolha dos menores detalhes na criação da vestimenta, dos acessórios e das características da personagem.

Junto a isto, foi focado na postura da personagem, para melhor visualização de sua personalidade e singularidade, visando obter um corpo sem sexualização e sem curvas acentuadas.

Figura 28 - Concept art corpo



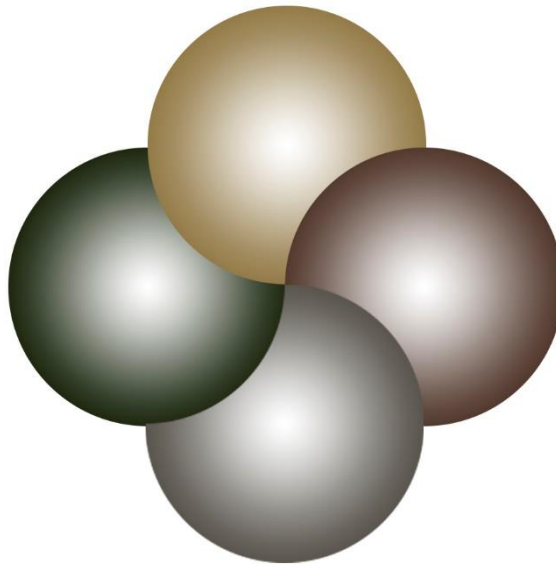
Fonte: Elaborada pelo Autor (2018)

Neste momento foi utilizado tons em preto e branco para a visualização da personagem sem o comprometimento com a paleta de cores, assim, focando nos seus traços.

Sendo assim, a figura 28 trata-se da geração de alternativas das vestimentas da personagem, juntamente com os detalhes apresentados nestas vestimentas.

Foi feito a paleta de cores de suas roupas, tendo em vista tons mais escuros e sérios, tendo em vista que a personagem tem uma personalidade fria e rude, parecida com a de um vilão.

Figura 29 - Paleta de cores



Fonte: Elaborada pelo Autor

Segue abaixo a geração de alternativas para a cabeça da personagem, tendo em vista os diferentes traços de expressão facial e a diferença entre os cabelos utilizados.

Foi analisado diferentes tipos de cabelo, curto e longo, com tranças e sem tranças, lisos e ondulados, tendo como objetivo chegar em um modelo diferente dos modelos utilizados nas personagens estereotipadas, porém, as cores do cabelo resume-se nas cores originais da personagem.

Figura 30 - Concept art cabeça



Fonte: Elaborada pelo Autor (2018)

## 5.2 MODELO FINAL

Com o intuito de chegar na melhor opção final da personagem, a mesma sofreu diversas alterações para que as ideias se tornassem concretas, tentando ao máximo criar um *model sheet* que represente uma personagem interessante, porém, não sexualizada, partindo das silhuetas de seu corpo junto da confecção das vestimentas até as características detalhadas no rosto e na feição da personagem.

Sendo assim, é apresentado a seguir o *model sheet* da personagem Kainé com as alterações necessárias até então.

Figura 31 - Model Sheet final



Fonte: Elaborada pelo Autor (2018)

É necessário que o *Model Sheet* seja o mais detalhado possível, representando todos os aspectos do personagem, tendo em vista que este modelo seria a última etapa antes da criação da personagem em 3D, carregando consigo o dever de transparecer como a personagem seria vista de 3 visões diferentes.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para entender as preferencias do público foi aplicado um questionário online contendo 12 questões, no qual 33 pessoas responderam, acoplado a isto, foi feito um estudo de caso do jogo Nier e da personagem Kainé, para então iniciar o desenvolvimento do novo modelo da personagem.

Na criação da personagem foi utilizado a metodologia de Sheridan, decompondo o desenvolvimento de personagens em cinco componentes: esboço, silhueta, temas visuais, uso de roupas e acessórios e evitar personagem estereotipado. Conectado à metodologia de Sheridan, foi utilizado o *concept art*, ambos trabalhando lado a lado para uma melhor visão de como a personagem seria criada para atender todas as expectativas possíveis dentro do objetivo final para chegar no *model sheet*.

Sendo assim, a metodologia aplicada de Sheridan ajudou na disposição de informações para a criação do modelo da personagem. Nesta metodologia foram aplicadas análises e questionários, junto da Gestalt do objeto para chegar no conhecimento desejado e auxiliar no desenvolvimento de uma personagem mais próxima da figura da mulher atual.

Foi analisado também o que as personagens femininas do jogos de hoje tem em comum, levantando então a questão da sexualização por conta das curvas acentuadas e suas vestimentas ousadas.

Acredita-se que um resultado significativo foi alcançado, visando que a personagem criada segue as diretrizes citadas na metodologia de Sheridan, porém, poderiam haver mais pesquisas relacionadas à criação visual incluindo suas expressões faciais e delimitações de movimentos.

Espera-se que este projeto venha trazer uma contribuição significativa no que diz respeito ao assunto abordado, ficando a expectativa de que outros designers desenvolvam interesse pelo assunto e venham a contribuir para a criação de personagens mais próximos da mulher atual.

## REFERÊNCIAS

ASSIS, Jesus de Paula. **Artes do videogame: conceitos e técnicas**. São Paulo: Alameda, 2006.

BELMIRO, Dalila Maria Musa; DE PAULA, Lucas Giovanni Coelho; LAURINDO, Priscila Fernandes de Araújo; VIANA, Pablo Moreno Fernandes. **Empoderamento ou Objetificação: Um estudo da imagem feminina construída pelas campanhas publicitárias das marcas de cerveja Devassa e Itaipava**. Artigo. Rio de Janeiro, 2015.

BRAIT, Beth. **A Personagem**. 8. ed. São Paulo: Ática, 2010.

CABALERO, Sueli da Silva Xavier; MATTA, Alfredo Eurico Rodrigues. **O Jogo RPG visto como uma comunidade de Aprendizagem**. Artigo. Bahia, 2006.

CHAGAS, Maria das Graças de Almeida; ARAUJO, Bruno Baère Pederassi Lomba de; FARIA, Waldecir Vicente; LOUREIRO, Cezar Gigliotti; CARMO, Maria Isabel Mariz May; DONATO, Nelson José; SILVA, Tathiana Sanches Tavares; MAIDANTCHIK, Victoria Daher; MARQUES, Yann Lemos Mathias de M. **Design de jogos de RPG digitais: uma investigação sobre a experiência de jogo**. Artigo. Piauí, 2015

CORREA, Ygor; CARVALHO, Leonardo F. B. S.; SPOHR, Fulvia; BIAZUS, Maria Cristina. **Cultura Visual: ideologias e estereótipos na constituição de personagens do gênero feminino**. Artigo. Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2013.

CRAWFORD, Cris. **The art of computer game design**. Vancouver, 1997.

DONDIS, Donis. A. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

ESTADÃO. **Paleta de cores define traços de personagens da Disney, mostra estudo**. Disponível em: <https://emails.estadao.com.br/noticias/tv,paleta-de-cores-define-tracos-dos-personagens-da-disney-mostra-estudo,70001930428/> Acesso em: 16 jun. 2018.

FOLLIS, John; HAMMER, Dave. **Architectural Signing and Graphics**. London: The Architectural Press, 1980.

FORTIM, Ivelise. **Mulheres e Games: uma revisão do tema**. Artigo. São Paulo, 2008.

FORTIM, Ivelise; MONTEIRO, Louise F. **Representações da figura feminina nos Videogames: A visão das jogadoras**. Artigo. São Paulo, 2013.

GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo. **Métodos de Pesquisa**. Apostila. Rio Grande do Sul, 2009.

GOMES FILHO, João. **Gestalt do Objeto**. São Paulo: Escrituras Editora, 2008.

HISTÓRIA DE TUDO. **História do videogame** – Disponível em: <http://www.historiadetudo.com/videogame/> Acesso em: 30 set. 2016.

HUIZINGA, J.; **Homo Ludens: O jogo como elemento de cultura**. São Paulo, Editora Perspectiva, 2001.

ILUMINERDS. **A presença da mulher no universo dos videogames** – Disponível em: <http://www.iluminerds.com.br/a-presenca-da-mulher-no-universo-dos-videogames/> Acesso em: 22 set. 2016.

JOGOS UOL. **Sensualização Feminina nos Games Diminui na Última Década**. Disponível em: <https://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2016/07/28/sexualizacao-feminina-nos-games-caiu-na-ultima-decada-diz-estudo.htm/> Acesso em: 25 maio 2017.

LOPES, Leo. **As Nove Dimensões do Design de Personagens – Parte I**. 2 jun. 2009. Disponível em: <https://www.design.com.br/as-nove-dimensoes-do-design-de-personagens-parte-i/> Acesso em: 10 jun. 2017.

LOPES, Leo. **As Nove Dimensões do Design de Personagens – Parte II**. 2 jun. 2009. Disponível em: <https://www.design.com.br/as-nove-dimensoes-do-design-de-personagens-parte-ii/> Acesso em: 10 jun. 2017.

MARINI, Igor; NILO, Pedro Lima; LOPES, Naiara; FERNANDES, Adriano; VALENTE, Felipe; MORAES, Ruan; PAULA, Rucciela Mansur de; RODRIGUES, Vinicius. **Processos de Concept Art no Game Design: Uma proposta de metodologia de criação de personagens**. Artigo. São Paulo, 2016.

MELO, Solange Tavares de; PATRIOTA, Karla Regina Macena P.; OLIVEIRA, Jamile Vasconcelos de. **O Mundo Virtual é Real: Uma reflexão sobre seus Fatores Tecnológicos, Sociais e Econômicos**. Artigo. Rio Grande do Norte, 2008.

NEWZOO. **Male and female gamers: how their similarities and differences shape the games market**. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/articles/male-and-female-gamers-how-their-similarities-and-differences-shape-the-games-market/> Acesso em: 04 jul. 2018.

NIERWIKI. **Kainé**. Disponível em: <<http://nier.wikia.com/wiki/Kainé/>> Acesso em: 18 jul. 2018.

PEDROSO, Denise Maria Woranovicz. **A ergonomia cognitiva e a percepção humana como base para uma proposta de modelo de sinalização em ambientes universitários**. Dissertação. Florianópolis, 1994.

PEREIRA, Carlos Eduardo Klimick. **Uma Ponte Pela Escrita: A narrativa do RPG como estímulo a escrita e a leitura**. Tese. Rio de Janeiro, 2008.

PERUCIA, Alexandre Souza, BERTHÊM, Antônio Córdova de, BERTSCHINGER, Guilherme Lage, MENEZES, Roberto Ribeiro Castro. **Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos Teoria e Prática**. São Paulo: Novatec Editora Ltda, 2007.

REIS, Givaldo dos. **Videogame: história, gêneros e diálogo com o cinema.** Dissertação. Marília, 2005.

ROGERS, Scott. **Level Up: Um guia para o design de grandes jogos.** São Paulo: Blucher, 2012.

ROUSE, Richard. **Game Design - Theory & Praticice.** Texas: Wordware Publishing, Inc. 2001.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras dp jogo: Fundamentos do Design de Jogos.** Editora Edgard Blucher Ltda, 2012.

SCHUYTEMA, Paul. **Design de Games uma abordagem prática.** São Paulo: Cengage Learning, 2008.

SENNA, Marcelus Gaio Silveira de. **Concept Art: Design e Narrativa em Animação.** Dissertação (Mestrado em Artes e Design), Rio de Janeiro, 2013.

SHERIDAN, Sherri. **Maya 2: Character Animation.** USA: New Riders Publishing, 1999.

SILVA, Carla da. **A desigualdade imposta pelos papéis de homem e mulher: uma possibilidade de construção da igualdade de gênero.** Artigo. São Paulo, p. 7, 2010.

TECMUNDO. **Mulher-objeto: hipersensualização e objetificação das mulheres nos vídeo games.** Disponível em: [http://games.tecmundo.com.br/especiais/mulherobjeto-hipersensualizacao-e-objetificacao-das-mulheres-nos-video-games\\_159259.htm/](http://games.tecmundo.com.br/especiais/mulherobjeto-hipersensualizacao-e-objetificacao-das-mulheres-nos-video-games_159259.htm/) Acesso em: 22 set. 2016.

THOMPSON, Jim; BERBANK-GREEN, Barnaby; CUSWORTH, Nic. **The computer Game Design Course.** Londres: Thames & Hudson, 2007.

TRIVIÑOS, Augusto Nibaldo Silva. **Introdução à pesquisa em ciências sociais.** São Paulo: Atlas, 1995.

VERGARA, Sylvia C. **Projetos e relatórios de pesquisa em administração.** 3.ed. São Paulo: Atlas, 2000.

WIKIPEDIA. **Nier (jogo eletrônico).** Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Nier\\_\(jogo\\_eletronico\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Nier_(jogo_eletronico))> Acesso em: 18 jul. 2018.

**Exemplo de RPG de mesa, p.22**

Disponível em: <<https://tangartwork.wixsite.com/games-and-beers/single-post/2017/07/25/LA-D%C3%89BAUCHE-DU-BANQUIER-ZOMBIE>> Acesso em: 08 jun. 2018.

**Marie Rose (Dead or Alive), p.26**

Disponível em: <<http://www.spiritgamer.fr/2017/02/video-dlc-senran-kagura-disponible-dead-or-alive-xtreme-3>> Acesso em: 10 out. 2017.

**Princesas da Disney, p.28**

Disponível em: <<http://www.picswalls.com/pic/disney-princess-wallpapers/>> Acesso em: 16 jun. 2018.

**Vilões da Disney, p.29**

Disponível em: <<http://www.onerdcafe.com.br/site/lancamento-o-incrivel-mundo-das-animacoes/>> Acesso em: 16 jun. 2018.

**Lightning (Final Fantasy XIII), p.29**

Disponível em: <[http://finalfantasy.wikia.com/wiki/Lightning\\_\(Final\\_Fantasy\\_XIII\)](http://finalfantasy.wikia.com/wiki/Lightning_(Final_Fantasy_XIII))> Acesso em: 10 out. 2017.

**Rikku (Final Fantasy X), p.30**

Disponível em: <[http://finalfantasy.wikia.com/wiki/List\\_of\\_Final\\_Fantasy\\_X-2\\_characters?file=FFX-2\\_HD\\_Rikku\\_Render.png](http://finalfantasy.wikia.com/wiki/List_of_Final_Fantasy_X-2_characters?file=FFX-2_HD_Rikku_Render.png)> Acesso em: 28 nov. 2017.

**Serah (Final Fantasy XIII), p.30**

Disponível em: <[http://finalfantasy.wikia.com/wiki/Serah\\_Farron](http://finalfantasy.wikia.com/wiki/Serah_Farron)> Acesso em: 28 nov. 2017.

**Exemplo de formas de Personagens, p.31**

Disponível em: <[edenreeve.blogspot.com](http://edenreeve.blogspot.com)> Acesso em: 27 set. 2017.

**Ivy (Soul Calibur), p.36**

Disponível em: <<http://soulcalibur.wikia.com/wiki/Ivy>> Acesso em: 19 jun. 2017.

**Mileena (Mortal Kombat), p.37**

Disponível em: <[http://es.mortalkombat.wikia.com/wiki/Mileena\\_\(MK9\)#Alternativo](http://es.mortalkombat.wikia.com/wiki/Mileena_(MK9)#Alternativo)> Acesso em: 4 dez. 2017.

**Catwoman (Injustice 2), p.37**

Disponível em: <<http://injustice.wikia.com/wiki/Catwoman>> Acesso em: 26 mar. 2018.

**Cindy (Final Fantasy XV), p.38**

Disponível em: <[http://finalfantasy.wikia.com/wiki/Cindy\\_Aurum](http://finalfantasy.wikia.com/wiki/Cindy_Aurum)> Acesso em: 26 mar. 2018.

**Fiori Brunelli (Star Ocean: Integrity and Faithlessness), p.39**

Disponível em: <[http://starocean.wikia.com/wiki/Fiore\\_Brunelli](http://starocean.wikia.com/wiki/Fiore_Brunelli)> Acesso em: 26 mar. 2018.

## Mudanças na personagem Mai Shiranui (Fatal Fury), p.39

Disponível em: <<https://www.neogaf.com/threads/visual-evolution-of-video-game-characters.474809/page-2>> Acesso em: 17 out. 2017.

## Alterações na personagem Mai Shiranui (The King of Fighters), p.40

Disponível em: <<https://www.neogaf.com/threads/visual-evolution-of-video-game-characters.474809/page-2>> Acesso em: 17 out. 2017.

**Mai Shiranui 2016, p.41**

Disponível em: <<https://kotaku.com/dead-or-alive-last-round-adds-the-perfect-king-of-fight-1783414545>> Acesso em: 1 nov. 2017.

## Kainé (Nier), p.43

Disponível em: <<http://nier.wikia.com/wiki/Kainé#Renders>> Acesso em: 4 jul. 2018.

## Mood Board, p.50

Disponível em: <<http://www.deluxeadultcostumes.com/mens-renaissance-boots-shoes/?cn-reloaded=1>> Acesso em: 28 abr. 2018.

Disponível em: <<https://www.todamulher.com.br/categoria-produto/acessorios-femininos/page/83/?orderby=rating>> Acesso em: 23 abr. 2018.

Disponível em: <<https://www.todamulher.com.br/bota-feminina-montaria-cano-longo-de-amarrar/>> Acesso em: 23 abr. 2018.

Disponível em: <<https://forbiddenplanet.com/242090-the-matrix-hot-toys-action-figure-neo/>> Acesso em: 23 abr. 2018.

Disponível em: <<http://www.japan-attitude.com/mobile/long-manteau-noir-homme-boucles-vampire-gothique-medieval-punk-rave-mp-13328.html?currency=USD&redirectCancelled=true>> Acesso em: 28 abr. 2018.

Disponível em: <[http://darksouls.wikia.com/wiki/Sunset\\_Armor](http://darksouls.wikia.com/wiki/Sunset_Armor)> Acesso em: 28 abr. 2018.

Disponível em: <<https://www.sammydress.com/product4008625.html>> Acesso em: 23 abr. 2018.

Disponível em: <<https://www.missetam.nl/broek-elise-bruin-32/product/98549/>>  
Acesso em: 23 abr. 2018.

Disponível em: <<https://www.museumreplicas.com/locksley-pants>> Acesso em: 28 abr. 2018.

Disponível em: <<https://www.nekonokoeshop.com/action-figures/3314-attack-on-titan-shingeki-no-kyojin-rah-mikasa-ackerman-1-6-with-initial-bonus-30cm-jp>>  
Acesso em: 23 abr. 2018.

Disponível em: <[http://www.gamekyo.com/blog\\_article370111.html](http://www.gamekyo.com/blog_article370111.html)> Acesso em: 23 abr. 2018.

Disponível em: <<https://www.enjoei.com.br/p/bolsa-carteiro-couro-rustico-marrom-1697575>> Acesso em: 23 abr. 2018.

Disponível em: <<https://www.spanish-swords.com/medieval-bags/2010-medieval-brown-bag.html>> Acesso em: 23 abr. 2018.

Disponível em: <<https://pt.aliexpress.com/item/2018-Chegam-Novas-Best-Sell-Mulheres-Cinto-Estilo-Cores-Corda-de-C-nhamo-Tran-a>

2CpccSwitch\_0&algo\_pvid=2965cf13-aaf2-4cec-90d3-

3d42d4119a52&algo\_expid=2965cf13-aaf2-4cec-90d3-3d42d4119a52-35> Acesso em: 29 abr. 2018.

Disponível em: <<http://portalmasculino.com/produto/pulseira-de-couro-vintage-cruz/>> Acesso em: 23 abr. 2018.

Disponível em: <<https://blitzsports.com.au/collections/fitness-other/products/wish-sports-wristband>> Acesso em: 23 abr. 2018.

Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/180144053829461824/>> Acesso em: 23 abr. 2018.

Disponível em: <<https://cowparadesc.com.br/como-desenhar-cabelo-de-anime/>> Acesso em: 23 abr. 2018.

## ANEXOS

## ANEXO A - QUESTIONÁRIO

**1** - Qual o seu gênero?

Masculino ( )

Feminino ( )

Outro ( )

**2** - Sua faixa etária está entre:

10 - 20 ( )

21 - 30 ( )

31 - 40 ( )

41 - 50 ( )

Mais de 50 ( )

**3** - Neste momento na sua vida:

Estudo apenas ( )

Estudo e trabalho ( )

Não estudo, só trabalho ( )

Não estudo nem trabalho ( )

**4** - Você mora:

Sozinho(a) ( )

Meus pais ( )

Com amigos(as) ( )

Com namorado(a)/marido(esposa) ( )

Outros ( )

**5** - Grau de ensino no momento:

Ensino médio completo ( )

Ensino médio incompleto ( )

Ensino fundamental completo ( )

Ensino fundamental incompleto ( )

Superior completo ( )

Superior incompleto ( )

Mestrado/Doc completo ( )

Mestrado/Doc incompleto ( )

Especialização ( )

**6** - Você tem o hábito de jogar *games* digitais?

Sim ( )

Não ( )

**7** - Se sim, com qual frequência?

1 vez por semana ( )

2 a 3 vezes por semana ( )

4 a 7 vezes por semana ( )

Ocasionalmente ( )

Raramente, quase nunca ( )

**8** - Você já jogou o game Nier (ps3)?

Sim ( )

Não ( )

**9** - Se sua resposta for sim qual sua opinião sobre o jogo?

Gosto, acho a abordagem interessante ( )

Gosto, porém há alguns quesitos que podem mudar para melhorá-lo ( )

Não gosto, existem muitos fatores negativos no jogo ( )

Não gosto é agressivo demais ( )

Não respondeu ( )

**10** - Qual sua opinião sobre os personagens masculinos?

São todos fortes e bonitos ( )

São personagens que adicionam qualidade ao jogo ( )

Gostaria de ser assim ( )

Não tem nada a oferecer ( )

São muito sexualizados ( )

Não me identifico com nenhum deles ( )

Não joguei ( )

**11** - Qual sua opinião sobre as personagens femininas?

São todas bonitas e usam pouca roupa ( )

São fortes e imponderadas ( )

São personagens que adicionam qualidade ao jogo ( )

Gostaria de ser assim ( )

Não tem nada a oferecer ( )

As roupas poderiam ser menos justas e fantasiosas ( )

Não me identifico com nenhuma delas ( )

Não joguei ( )

**12** - Na sua opinião o que poderia mudar nos personagens dos jogos?