

PERSONAGENS FEMININAS NOS GAMES: UMA BREVE ANÁLISE DE COMO AS MULHERES SÃO REPRESENTADAS NOS JOGOS

Rech, Livia Souza¹; Veran, Leticia Damasio²; Impanta, Nena António Impanta³; Pozzebon, Eliane⁴

¹ Universidade do Sul de Santa Catarina/E-mail: liviasouzarech@gmail.com

² Universidade do Sul de Santa Catarina/E-mail: eticiaveran06@gmail.com

³ Universidade do Sul de Santa Catarina/E-mail: nena27impanta1997@gmail.com

⁴ Universidade do Sul de Santa Catarina/E-mail: eliane.pozzebon@ufsc.br

Resumo: Este artigo analisa a evolução da representatividade feminina nos videogames, desde seus primórdios até a atualidade, com foco na análise crítica dos estereótipos de gênero e na evolução do protagonismo feminino. Baseado em publicações dos eventos Woman in Information Technology (WIT) e do Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames), foi realizada uma revisão bibliográfica para identificar as principais tendências, desafios e avanços na representação de mulheres nos jogos. Os resultados revelam uma evolução significativa na diversidade de personagens femininas e no protagonismo, mas também a persistência de estereótipos problemáticos e a necessidade de maior inclusão e representatividade autêntica.

Palavras-Chave: Representatividade; Estereótipo; Mulher.

1 INTRODUÇÃO

Desde os primeiros videogames até os jogos dos dias atuais, a presença feminina nesse cenário, seja como personagens dos jogos eletrônicos, jogadoras ou desenvolvedoras, ainda é um tema pouco discutido, especialmente no que diz respeito à participação das mulheres nessa área, marcada por preconceitos e machismo, além da falta de reconhecimento feminino nesse ambiente (Gasoto & Vaz, 2018). Nos últimos anos tem-se observado que a indústria de jogos possui uma grande relevância e tem se tornado cada vez mais comum e popular entre as pessoas, à vista disso percebe-se que o público feminino é o que mais predomina, segundo a Pesquisa Game Brasil (PGB, 2024) cerca de 73,9% dos brasileiros têm o costume de jogar, sendo 50,9% do público é do sexo feminino e 49,1% do sexo masculino.

Contudo, apesar do público feminino ser a maioria, é notável que se tem estereótipos femininos nos jogos eletrônicos seja através da personalidade, aparência, inteligência entre outras características das personagens (Gasoto & Vaz, 2018). Este artigo se propõe a analisar criticamente a evolução da representatividade feminina nos videogames, investigando como as personagens femininas foram retratadas ao longo do tempo, quais estereótipos persistem e como essa representação impacta o público de jogadoras. A análise é fundamentada em uma

revisão bibliográfica de artigos publicados nos eventos WIT e SBGames, buscando identificar tendências, desafios e avanços na área.

2 MARCOS INICIAIS DA REPRESENTATIVIDADE FEMININA NOS VIDEOGAMES

Apesar de não haver uma conclusão oficial sobre qual foi a primeira aparição feminina em um videogame, já que são poucos os registros da presença de personagens femininas nos jogos eletrônicos, existem discussões e debates acerca desse tópico. Muitos acreditam que seria a personagem Ms. Pac-Man, entretanto, por não ser uma humana e ser apenas a versão feminina do protagonista Pac-Man, ela é descartada como a possível primeira personagem feminina dos jogos. (Polygon, 2021). Segundo a historiadora de games Kate Willaert (VGHF, 2022), o primeiro jogo a ter uma personagem feminina inserida seria o *Score*, criado pela empresa Exidy, um jogo de arcade do ano de 1977. Porém, não há nenhum registro de uma cópia do jogo ou alguma imagem da tela que mostre a jogabilidade, o máximo que ainda se mantém preservado são apenas as imagens das próprias máquinas de arcade e os relatos dos jogadores da época. (THEGAMER, 2021).

Embora a falta de evidências históricas, existe um jogo que é considerado o pioneiro da representatividade feminina, já que é o mais antigo com registros mais concretos de possuir uma personagem mulher. Esse jogo se chama *Wabbit*, lançado em 1982, que tem como protagonista Billie Sue. Diante disso ela é considerada por muitos como a primeira protagonista feminina a surgir no mundo dos videogames (Old School Gamer Magazine, 2022). A protagonista Billie Sue surgiu graças à Van Mai, nascida no Vietnã e que se mudou para os Estados Unidos quando a guerra havia acabado, quando adulta entrou em um curso que ensinava a operar e programar computadores logo após concluir sua formação se tornou programadora. Quando ela se juntou a empresa Apollo criou e desenvolveu *Wabbit* sozinha, assim dando origem a primeira protagonista feminina dos jogos, e consequentemente que o público-alvo do jogo na época fossem garotas que se sentiam representadas com a personagem (VGHF, 2022). Conforme na figura 1 abaixo a imagem mostra o jogo *Wabbit* no Atari, o jogo consistia em atirar em coelhos que invadem a plantação de cenouras do jogador com o objetivo de impedir que isso ocorresse.

Figura 01 - Jogo Wabbit no Atari



A análise desses marcos iniciais revela não apenas a dificuldade em definir um ponto de partida claro, mas também a importância de considerar o contexto histórico e as representações de gênero presentes em cada jogo. A discussão sobre a evolução da representatividade feminina nos jogos precisa levar em conta a complexidade dessas representações e sua influência na construção de identidades de gênero.

3 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA ACERCA DA REPRESENTATIVIDADE FEMININA NOS GAMES

No decorrer da pesquisa foi desenvolvida uma busca metódica de publicações nas bases das publicações de artigos nos anais dos eventos WIT (Women in Information Technology) e do SBGames (Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital), sendo respectivamente eventos importantes para mulheres na computação e jogos. A busca foi realizada através de palavras-chaves em português que estivessem correlacionadas com o tema desse estudo (mulheres; protagonismo; jogos). Em seguida foi feita uma leitura dos títulos e resumos e aqueles que estivessem de acordo com o tópico da pesquisa entrarão na revisão bibliográfica.

Os anais da WIT foram publicados a partir do ano de 2016 até 2024 enquanto os anais da SBGames foram postados de 2011 até 2024, sendo dividido por sites conforme cada ano, em ambos os eventos foi feito um recorte de artigos postados

nos anais dos últimos 7 anos, de 2017 até 2024, para que os dados dos artigos selecionados estivessem mais de acordo com o tempo atual. A análise dos artigos permitiu identificar três eixos temáticos principais:

a) Estereótipos de Gênero: Diversos estudos apontam para a persistência de estereótipos negativos de gênero na representação de personagens femininas em jogos, incluindo a hipersexualização, a objetificação e a representação de mulheres em papéis de fragilidade ou dependência.

b) Protagonismo Feminino: A análise apresenta um aumento na presença de protagonistas femininas em jogos, com personagens mais fortes, independentes e complexas. Porém, ainda há uma desigualdade em relação ao número de protagonistas masculinos e à diversidade de papéis e narrativas oferecidos às personagens femininas.

c) Impacto nas Jogadoras: As pesquisas buscam como a representação de personagens femininas nos jogos impacta a experiência das jogadoras, sua identificação com as personagens e sua percepção sobre a cultura dos jogos. Os resultados indicam que a representatividade positiva e o protagonismo feminino de forma não estereotipada são importantes para o engajamento e a satisfação das jogadoras.

Na Tabela 1 são retratadas as informações obtidas com a pesquisa.

Tabela 01 – Tabela com revisões bibliográficas que abordam o tópico representatividade feminina nos videogames.

Evento	Título	Autores	Resumo
SBGames 2019	Da Inglaterra à Runeterra: representatividade e feminina nos jogos como um reflexo da sociedade, com foco em League of Legends	Levi Bayde; Francisco Eudório P. R. Filho; Guilherme P. C. de Araújo	Discorre sobre como os jogos, em enfoque League of Legends, se impactaram positivamente com a resistência feminina e o movimento feminista, já que muitas personagens do jogo que antes eram sexualizadas passaram por um redesing, além da criação de novas personagens para o jogo que são mais fortes e menos apelativas sexualmente.
WIT 2021	A representatividade	Luciana P. de Araújo Kohler;	Os autores fazem uma análise com 100 jogos mais

	e feminina nos jogos digitais	Leonardo Fronza; Andreza Sartori; Kristhye Burger; Jennyfer Araujo	jogados da plataforma STEAM, aonde apenas 19 desses jogos possuíam personagens femininas, e dentre eles os jogos do gênero Battle Arena são os que possuem as personagens mais hiper sexualizadas
SBGames 2017	A Representatividade e das Mulheres nos Games	Paula Casagrande Bristot; Eliane Pozzebon; Luciana Bolan Frigo	Aborda a respeito de como a representatividade feminina possui estereótipos negativos dentro dos jogos e como isso afeta o público feminino, diante disso é relatado quais os fatores que levam a essa falta de representatividade e estereótipos.
SBGames 2020	A representação contemporânea da mulher nos jogos AAA: por que Abby causou incomodo?	Izabela Louzada A. Rocha; Laiane M. Caetano Fantini	As autoras abordam como a personagem Abby do jogo The Last Of Us é importante para os jogos AAA, já que ela traz uma diversidade em jogos triplo A, também é relatado o motivo pelo qual a personagem causou tanto incomodo, a qual uma das razões foi por conta de sua aparência pouco feminina.
WIT 2024	Conhecer para Incluir: Qual é o Perfil de Mulheres Brasileiras Jogadoras de Jogos Digitais?	Estela Miranda Batista; Helena Cristo Martins; Maria Lúcia Bento Villela	As autoras buscam entender as preferências de jogos das jogadoras brasileiras, assim foi realizado um questionário para obter essa informação, com o resultado da pesquisa conclui-se que a maioria das jogadoras questionadas buscam por jogos que sejam divertidos e tenham protagonismo feminino.

Os artigos mencionados, de maneira geral, tratam da forma como as mulheres são representadas nos videogames. Alguns se concentram em jogos específicos, enquanto outros abordam o tema de maneira mais abrangente. Diante disso, nota-se uma certa evolução na forma como as mulheres são retratadas nos jogos, sendo apresentadas de maneira mais adequada e condizente com a realidade. Observa-se

também que o público feminino tende a preferir jogos que possuem protagonismo feminino. Contudo, ainda há críticas quanto ao fato de que a maioria das personagens continua sendo hipersexualizada, com corpos irreais e roupas exageradamente decotadas, nas quais o foco está na aparência, e não na personalidade ou na história da personagem. Além disso, muitas delas passam por estereótipos negativos e são alvo de comentários maldosos sobre a aparência, especialmente quando não correspondem a esses padrões, como é o caso da personagem Abby, mencionado anteriormente.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O cenário geral da representação das mulheres em jogos eletrônicos demonstra que houve certo avanço, graças ao impacto do público feminino que consome esses jogos e luta para ser reconhecido de maneira digna nesse contexto. Contudo, ainda se enfrentam estereótipos negativos sobre personagens femininas nos videogames, sendo a maioria deles relacionada ao visual das personagens, como a sexualização. Além disso, mesmo quando não são estereotipadas, essas personagens ainda sofrem preconceito e são alvo de comentários depreciativos sobre suas características.

Desse modo, é de suma importância que, mesmo com a evolução nos cenários dos jogos, as mulheres continuem lutando por seu espaço na área de jogos eletrônicos. Também é fundamental que os desenvolvedores de games criem novas personagens e modifiquem aquelas já existentes que perpetuam esses estereótipos, contribuindo assim para a causa e reforçando que o cenário deve ser mais inclusivo e menos sexista.

REFERÊNCIAS

BATISTA, Estela Miranda; MARTINS, Helena Cristo; VILELLA, Maria Lúcia Bento. **Conhecer para Incluir: Qual é o Perfil de Mulheres Brasileiras Jogadoras de Jogos Digitais?**. Anais do 18º Women in Information Technology, Brasília. 2024. Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/index.php/wit/article/view/29588>

BAYDE, Levi; FILHO, Francisco Eudório P. R.; DE ARAÚJO, Guilherme P. C. **Da Inglaterra à Runeterra: representatividade feminina nos jogos como um reflexo da sociedade, com foco em League of Legends**. Anais do 18º SBGames, Rio de

Janeiro. 2019. Disponível em:

<https://www.sbgames.org/sbgames2019/files/papers/CulturaFull/198466.pdf>

BRISTOT, Paula C.; POZZEBON, Eliane; FRIGO, Luciana B. **A**

Representatividade das Mulheres nos Games. Anais do 16º SBGames, Curitiba. 2017. Disponível em:

<https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/CulturaFull/175394.pdf>

BUNCH Kevin; WILLAERT, Kate. **Pioneer Rediscovered: The Woman who Brought Female Representation to Games: The year-long search for Van Mai comes to a happy conclusion.** Vídeo Game History Foundation (VGHF), 13 mai 2022. Disponível em: <https://gamehistory.org/wabbit/> . Acesso em: 04 de mar. 2025.

TROUGHTON, James. **Exidy: The Most Crucial Studio In Gaming History**

You've Never Heard Of. THEGAMER, 31 mai 2021. Disponível em: [Exidy: The Most Crucial Studio In Gaming History You've Never Heard Of](https://www.thegamer.com/exidy-the-most-crucial-studio-in-gaming-history-youve-never-heard-of/) . Acesso em: 19 de mai. 2025

GASOTO A. C. G., & VAZ T. R. D. (2018). **A mulher gamer: análise da presença das mulheres nos jogos virtuais.** In Anais do 2º Encontro Internacional Gestão, Desenvolvimento e Inovação, Naviraí, MS. Disponível em:

<https://periodicos.ufms.br/index.php/EIGEDIN/article/view/7116>

HERNANDEZ, Patricia. **In the '80s, she was a video game pioneer. Today, no one can find her: The search for Ban Tan.** Polygon, 11 fev 2021. Disponível em:

<https://www.polygon.com/2021/2/11/22273073/ban-tran-atari-2600-wabbit-first-femalecharacter-video-games-playable-history-apollo>. Acesso em: 05 de mar. 2025.

KOHLER, Luciana P. de Araújo; FRONZA Leonardo; SARTORI, Andreza; BURGER, Krithye; ARAÚJO, Jennyfer. **A representatividade feminina nos jogos digitais.**

Anais do 14º Women in Information Technology, 2021. Disponível em:

<https://sol.sbc.org.br/index.php/wit/article/view/15863>

KRCMAREK Suzana. BILLIE Sue de 1982: **A primeira protagonista feminina jogável na história dos videogames.** Old School Gamer Magazine, 02 nov 2022.

Disponível em: <https://www.oldschoolgammagazine.com/billie-sue-of-1982-the-first-playable-female-protagonist-in-video-game-history/> Acesso em: 04 de mar. 2025.

PGB (2024). Pesquisa GameBrasil 2024. Disponível em:

<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/>. Acesso em: 02 de mar. 2025.

ROCHA, Izabela Louzada A.; FANTINI, Laiane M. Caetano. **A representação**

contemporânea da mulher nos jogos AAA: por que Abby causou incomodo?

Anais do 19º SBGames, Recife. 2020. Disponível em:

<https://www.sbgames.org/proceedings2020/CulturaFull/209477.pdf>