



Compreendendo a percepção das pessoas sobre as personagens femininas nos jogos online: uma análise por Diferencial Semântico com foco no jogo *Valorant*

Understanding people's perception of female characters in online games: an analysis by Semantic Differential focusing on the game Valorant

Ana Carolina Brito França, Universidade Federal do Maranhão.
brito.anadesigner@gmail.com

Fabiane Fernandes Rodrigues, Universidade Federal do Maranhão.
fabiane.fernades@ufma.br

Resumo

Este artigo investiga e mensura, por uma pesquisa exploratória, a percepção das pessoas sobre a figura feminina nos jogos online, tendo como objeto de análise as personagens femininas do jogo online Valorant. Os resultados demonstram que apesar das diferentes características físicas e psicológicas observadas pelos avaliadores, todas as personagens são consideradas atraentes; já grande parte das personagens analisadas são consideradas fortes e também independente do gênero sexual, tanto pessoas que se identificaram como sendo do gênero feminino, quanto masculino, afirmaram sentir algum nível de identificação com as personagens femininas do jogo.

Palavras-chave: Design de personagem, figura feminina, videogames, FPS, valor cultural.

Abstract

This article investigates and measures, through exploratory research, people's perception of the female figure in online games, having the female characters of the online game Valorant as the object of analysis. The results demonstrate that despite the different physical and psychological characteristics observed by the evaluators, all characters are considered attractive; most of the characters analyzed are considered strong and also regardless of their sexual gender, both people who identified themselves as female and male, said they felt some level of identification with the female characters in the game.

Keywords: Character design, female figure, videogames, FPS, cultural value.





Introdução

Considerada uma das formas de entretenimento mais poderosas e influentes da atualidade, é inegável o valor cultural agregado aos videogames, pois, assim como as demais mídias, ele consegue propagar discursos, moldar comportamentos e hábitos. Pressupondo que os jogos são tecnologias sociais que auxiliam no processo de constituição dos sujeitos, é importante observá-los como potenciais tecnologias de gênero.

Tal capacidade se reflete nos próprios personagens, suas silhuetas, vestimentas e personalidades que, por vezes, reforçam estereótipos tanto das feminilidades quanto das masculinidades, atuando na manutenção de estigmas e na marginalização de determinadas identidades, expressões de gêneros e orientações sexuais. No entanto, da mesma forma que os videogames atuam como tecnologias reguladoras de gênero, eles também se apresentam como uma forma de romper as normatizações de gênero através da mobilização social dada sua influência cultural e social na atualidade (RODRIGUES, 2017).

O Jogo Eletrônico

A indústria de videogames tem sua origem ligada ao exército norte-americano, vista como um passatempo dos cientistas da época. Em 1970, com o surgimento da SEGA e Atari aliado ao fenômeno dos *fliperamas* e seus famosos jogos *arcade*, o cenário mudou, resultando no nascimento da indústria de jogos eletrônicos (SANTOS, 2021).

Em 1983, a indústria americana de jogos passou por uma crise, ocasionando no seu enfraquecimento, resultando na falência de diversas empresas. Nesse contexto, medidas foram tomadas: os jogos começaram a ser pensados e produzidos para um público específico (homens jovens, de 13 a 25 anos) gerando mais dificuldades para a inserção das mulheres nesse mercado, tanto como consumidoras, quanto como desenvolvedoras. Somente em 1990, se iniciou a busca pelo público feminino, através dos *pink games*: jogos que simulavam atividades estereotipicamente femininas, como o jogo de montar roupa *fashion* da barbie. Tais jogos intensificaram os estereótipos ao colocar as mulheres em situações nas quais eram objetificadas e passavam por situações sexistas (GOULART, HENNINGEN, 2014).

O estereotipamento não se limita aos brinquedos, ele fica claro nos videogames. Enquanto jogos para o público masculino instigam ação, tido como *games* mais violentos como jogos de luta, de tiro, etc; os jogos para público feminino aludem à vida doméstica através das temáticas cozinha, moda, sempre caracterizados pelo uso do rosa (SANTOS, 2021).

O Valor Cultural do Jogo Eletrônico

Considerando a histórica relação da indústria de jogos eletrônicos com o público feminino, é imprescindível refletir acerca da importância e impacto da representação feminina que essa mídia tem sobre o público que alcança. Afinal, além de proporcionar divertimento, os videogames promovem a conscientização social mediante da construção de sentidos e das subjetivações criadas discursivamente através das representações semióticas multimodais (imagem, movimento, sons, textos, etc.) (RIBEIRO, VALADARES, 2018). Essas características

reforçam os jogos como espaços políticos de agência e reflexão, isto é, seus processos de desenvolvimento, conteúdos, regras e temáticas auxiliam na tarefa de explorar questões sociais como: gênero, sexualidade, raça/etnia, classe, geração, entre outras (RODRIGUES, 2017).

Segundo Oliveira, Nery e Souza (2014), jogar é mais interessante quando o jogador se identifica com a personagem e lida com as situações do universo do jogo através dele. A identificação ocorre não só através das narrativas, todas elas únicas e exclusivas do jogo ao qual pertencem, mas também, na forma como os personagens são representados nas telas e as características que compõem suas personalidades. Partindo do princípio de que o avatar é o elemento que media a permanência do jogador no jogo, permitindo assim que o *player* habite o universo virtual dando-lhe fisicalidade, é de suma importância dar uma maior atenção ao processo de criação dos personagens. Afinal, os jogos veiculam mensagens conseguindo atuar como ferramentas para mudança social.

O Designer como mediador

Historicamente falando de design, artefatos voltados para o público feminino possuíam alguma relação com as atividades domésticas, beleza e delicadeza, não se restringindo somente ao universo dos jogos, mas se tornando uma extensão dele. Considerando a representação da mulher nos jogos cronologicamente, é possível notar que a representação feminina desse universo não foge ao padrão estabelecido socialmente.



Figura 1: Princesa Peach. Fonte: Nintendo (2022)



Figura 2: Enfermeira Joy. Fonte: Gaming Instincts (2021)

As personagens acima (figura 1 e 2) têm suas participações limitadas a serem um objetivo, como a princesa *Peach*, que precisa ser resgatada pelo herói Mário, ou a enfermeira Joy, da franquia de Pokémon, relegada apenas à função de suporte.



Figura 3: *splashart* Miss Fortune. Fonte: League of Legends (2021)



Figura 4: *splashart* Athena. Fonte: Smite (2021)

Além da limitação do papel das personagens femininas nos jogos, outra preocupação é como elas são sexualizadas nos *games* (figuras 3 e 4), não se restringindo à questão da vestimenta das personagens, muitas vezes representadas com roupas curtas, decotadas, por vezes somente com *lingeries*. Ela se estende para como as personagens são apresentadas, através de suas poses, nos formatos dos corpos, sempre muito avantajados e sinuosos, com grande enfoque às regiões dos seios e extremamente similares quando colocados lado a lado, demonstrando pouca diversidade e representatividade.

Apesar da superficial e estereotipada representação da mulher como alguém submissa, doce, frágil ou puramente sensual, ainda é possível encontrar representações onde a personagem feminina se mostra como alguém tão forte e capaz quanto os personagens masculinos no cenário dos jogos. Como a heroína Zarya (figura 5) que tem o papel de “tanque” no jogo *Overwatch*.



Figura 5: *splashart* Zarya. Fonte: Overwatch (2021)

A atitude da Blizzard *Entertainment*, empresa que desenvolve e disponibiliza o jogo Overwatch, demonstra preocupação com os impactos sociais do design de personagem na comunidade. Zarya não é a única heroína que foge aos padrões no jogo, existindo outras, não só em questões de representatividade como também no papel que desempenham no jogo.

Aspectos que compõem um personagem

Ibister (2006) afirma que a relação jogador-personagem ocorre no primeiro olhar do jogador sobre o personagem, visto que as pessoas tendem a associar conceitos que lhe são familiares logo no primeiro contato com o artefato, seja ele físico ou digital. Segundo a autora, o critério norteador é a atratividade dos personagens, quanto mais harmonioso, simétrico e equilibrado em formas, cores e proporções, maiores são as oportunidades do personagem ser percebido como atraente.

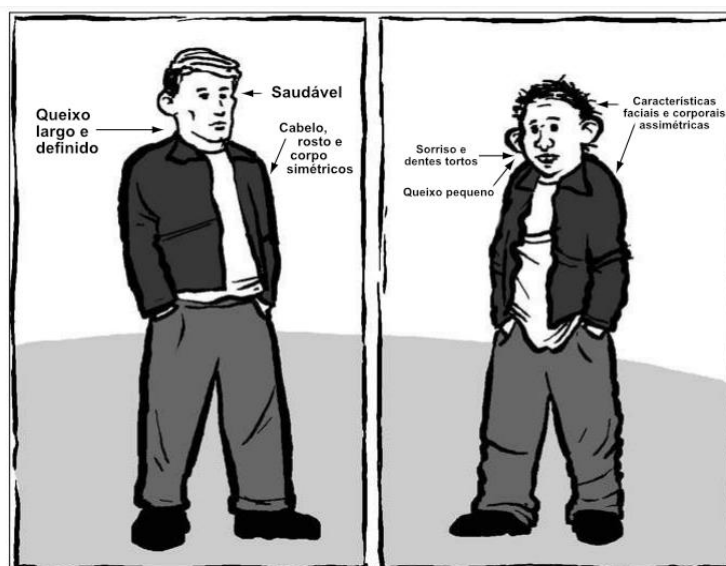


Figura 6: comparação entre atraente e não atraente. Fonte: Traduzido, Ibister (2006).

A autora (IBISTER, 2006) ressalta que o que é considerado atraente, além dos traços básicos demonstrados na figura 6, pode variar muito de uma cultura para outra. Desde *piercings* de sobrancelha até placas labiais (figura 7), os seres humanos evoluíram cultural e historicamente em relação às modificações específicas do que é a beleza ideal, e esses traços também entram em jogo na hora de fazer um julgamento de atratividade.



Figura 7: percepções estéticas de beleza contrastantes. Fonte: Ibister (2006).

Tais características não servem somente para diferenciar o que é belo e o que não é em um personagem, através do uso da interpretação visual é possível determinar por julgamentos breves quais são as habilidades e papéis determinados por aquele indivíduo, do qual não se sabe nada previamente. Nos videogames, os estereótipos são utilizados no design para facilitar a associação dos usuários a um artefato específico, pois são ferramentas sociais poderosas que levam o jogador a decisões que podem resultar em uma solução adequada ou inadequada na situação vivenciada.

Entretanto, personagens considerados memoráveis, segundo a descrição da autora, utilizam os estereótipos a seu favor e, em simultâneo, mantêm características que desconstroem o padrão geral proposto (COUTO, 2016, p. 78).

A Semântica do Produto

A relação entre semântica e produto foi realizada pela primeira vez por Krippendorff e Butter, em 1984, que definem a semântica como um “estudo das qualidades simbólicas de formas feitas pelo homem no contexto de seu uso e a aplicação deste conhecimento no design industrial” (KRIPPENDORFF; BUTTER, 1984, p. 4, tradução nossa).

Krippendorff (1989) descreve a preocupação com as qualidades simbólicas no design como uma mudança de paradigma do design centrado na função’ para o ‘design centrado no significado’. O autor considera os produtos como veículos de comunicação que permitem a construção de significados. Diante desse conceito, Paschoarelli, Medola e Lanutti (2016, p. 65) afirmam que “os projetistas devem usar os elementos de design bem-estabelecidos, tais como forma, cor, textura, para encarnar a mensagem pretendida pela composição formal”. Ressaltando mais uma vez a responsabilidade do designer como planejador e desenvolvedor de artefatos, sejam eles físicos ou virtuais.

O estudo de Medeiros (2006) relaciona a semântica do produto com a Interação Significante (IS) a qual o autor divide em dois domínios de significação:



- Domínio denotativo: envolve a dimensão pragmática do objeto, isto é, os valores intrínsecos ao produto.
- Domínio conotativo: inclui a dimensão emocional do objeto, isto é, os valores extrínsecos ao produto.

Ainda segundo o autor, tais dimensões possuem subclassificações: A dimensão pragmática, por exemplo, subdivide-se em:

- Valor Semântico Prático: aborda significados e interpretações relacionadas precisamente aos atributos físicos dos produtos, por exemplo: estável, sólido, anatômico, entre outros (MEDEIROS, 2006).
- Valor Semântico Crítico: aborda significados e interpretações baseados nas qualidades dos produtos, mas operando na fronteira entre as dimensões denotativa e conotativa, por exemplo: confortável, funcional, amigável, entre outros (MEDEIROS, 2006).

Já a dimensão emocional, se subdivide em:

- Valor Semântico Ideológico: relacionados a paradigmas simbólicos e arbitrários nos produtos. Por exemplo, quando significados refletem padrões sociais onde a posse (não necessariamente o uso efetivo) do produto determina o status do usuário. Associações como tradicional e contemporâneo são valores ideológicos (MEDEIROS, 2006).
- Valor Semântico Lúdico: referem-se às interpretações emocionais do usuário. No entanto, estes são baseados mais em interpretações individuais do que em padrões de comportamento. Associações como monótono, alegre e infantil refletem um certo 'estado de espírito' projetado no produto pelo usuário (MEDEIROS, 2006).

O jogo Valorant

Lançado em 2020 pela *Riot Games*, *Valorant* é um jogo *FPS* tático de 5 contra 5 que conta com um elenco de personagens diversificado, com habilidades específicas e mapas onde o objetivo é ativar uma bomba ou defender um território. Apesar de recente, em sua fase beta fechada, chegou a ter um acesso de cerca de 3 milhões de jogadores por dia. No Brasil, o jogo é extremamente popular entre o público feminino que a cada dia tem conquistado ainda mais espaço no cenário de *e-sports* (esportes eletrônicos) graças ao *game*. O início do cenário feminino de *Valorant* teve sua ascensão extremamente rápida se comparado com outros *e-sports*.

Enquanto no *League of Legends* as jogadoras penavam para ter um campeonato trimestral, no *VALORANT* falam constantemente sobre não ter tempo para treinar devido aos diversos campeonatos femininos que estão acontecendo. Só nesse último mês foram três: A primeira edição do Protocolo Gênesis, pela Gamers Club, a WFC Masters pela Call Esports, e o Sakuras Ascent, pela Sakuras Esports (THE ENEMY, 2021).

A desenvolvedora e distribuidora do jogo, *Riot Games*, em uma ação inovadora para o cenário feminino, tomou grandes iniciativas em 2021 para impulsionar ainda mais esse movimento. Em janeiro, durante a *Valorant Champions Tour*, a empresa decidiu que as

organizações poderiam ter duas equipes participando do campeonato, contato que uma delas fosse feminina e outra masculina. Em fevereiro do mesmo ano, buscando valorizar e impulsionar ainda mais o cenário feminino, a desenvolvedora ofereceu um total de R\$460.000,00 (quatrocentos e sessenta mil) em premiações distribuídas por diversos campeonatos femininos realizados tanto pela comunidade quanto pelo circuito oficial da *Riot Games*, chancelados pela *Gamers Club*. Recentemente, em 2022, a produtora até organizou o primeiro mundial feminino de Valorant que aconteceu entre 15 e 20 de novembro, na cidade de Berlim.

Considerando essas informações e visando focar o mercado desenvolvedor e consumidor atual, tem-se como objeto de estudo as personagens femininas do jogo Valorant, uma obra que possui grande apelo gráfico por ser contemporâneo e utilizar-se de recursos avançados do mercado de desenvolvimento.

Metodologia

Esse artigo trata-se de uma pesquisa qualitativa que compreende a percepção das pessoas sobre a figura feminina nos jogos online. Para obtenção dos resultados, tem-se como proposta o uso do Diferencial Semântico (DS) que compreende “questões pertinentes à formação do significado e às atitudes do indivíduo em relação ao objeto” (ANDRADE, 2007, p. 23). Segundo Campos et al. (2012), não há um consenso quanto à quantidade mínima de descritores a serem utilizados nem quanto à especificação da utilização de escalas com 5, 7 ou 9 pontos.

Método de Análise

Sendo o objetivo deste artigo analisar as impressões que os jogadores têm das personagens femininas do Valorant, o método de análise escolhido foi uma investigação por Diferencial Semântico. Os adjetivos utilizados como pares descritores (figura 8), foram definidos conforme a tabela de aspectos que compõem um personagem (figura 9) e divididos nas categorias previamente estabelecidas por Medeiros (2006), divididos em categorias de valor semântico: crítico, lúdico, ideológico e prático.

Classificação				
	Crítico	Prático	Ideológico	Lúdico
Pares Descritores	Forte — Fraca	Físico robusto — Físico delicado	Estrategista — Impulsiva	Atraente — Repulsiva
	Postura amigável — Postura hostil	Corpo atlético — Corpo magro	Dominante — Submissa	Divertida — Séria
	Ágil — Lenta	Cor vibrante — Cor sóbria	Responsável — Irresponsável	Gentil — Grosseira
	Graciosa — Desengonçada	Harmonia visual — Tensão visual	Resiliente — Vulnerável	Confiante — Introversa

Figura 8: pares Descritores. Fonte: As autoras.

	Critério	Descrição	Parâmetro	Descrição
Aspectos Físicos	Equilíbrio	Forma de composição onde todos os elementos se completam igualmente no qual harmonia ou tensão visual resultam em uma imagem agradável.	Harmonia Visual	É interpretada de maneira rápida, harmoniosa e carismática.
			Tensão Visual	Provoca repulsa, afastamento e caos.
	Cores	Refere-se às impressões que as cores utilizadas no personagem gera na mente daquele que o observa, seja jogador ou não.	Cores Vibrantes	São cores primárias, tons saturados que evocam sentimentos de alegria e bondade
			Cores Sóbrias	São cores que pendem para o lado do preto e cinza, ou bege. São cores menos saturadas e indicam seriedade, tristeza e maldade.
	Forma	São fatores de extrema importância em análises visuais, pois o seu uso remete a certos significados distintos.	Geométricas e Robustas	Corpo musculoso e idealizado, que representa força.
			Orgânicas e Pequenas	Corpo não idealizado com membros muito finos e ossos aparentes
	Corpo	As diferentes formas com que o corpo e a exposição dele são representadas geram grandes impactos na forma como um personagem é percebido.	Geométricas e Robustas	Geralmente associadas a Força
			Orgânicas e Pequenas	Geralmente vistas como sutis.
			Orgânicas e Pequenas	Corpo não idealizado sem músculos aparentes
Aspectos Psicológicos	Hierarquia	A partir da feição e postura do personagem as pessoas acreditam que eles são, podem ou devem ser mais altos na Hierarquia de status social.	Dominante	Apresenta muito contato visual, pode ter olhar fixo. Faz gesto enfáticos e grandes.
			Submisso	Apresenta menos contato visual, evita olhar fixo.
	Agrabilidade	A partir da feição e postura do personagem é possível perceber se ele é socialmente receptivo e amigável ou não.	Amigável	O personagem sorri, tem uma postura aberta e relaxada.
			Indiferente	O personagem não sorri, possui um olhar intenso e uma postura tensa.
			Hostil	O personagem não sorri, não realiza muito contato visual e tem uma postura fechada.

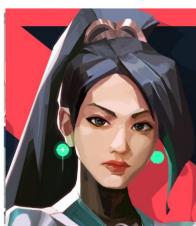
Figura 9: aspectos que compõem um personagem. Elaborado pelas autoras conforme aspectos físicos e psicológicos nos estudos de Ibister (2006); Sloan (2015); Couto (2016); Oliveira, Nery e Souza (2014) e Cruz (2017).

Para análise dos dados da avaliação dos personagens através da escala de Diferencial Semântico, foi atribuído para cada par descritivo da escala um valor de 1 a 7, dos quais foram obtidos os valores das médias e desvio padrão no software online Google Planilhas.

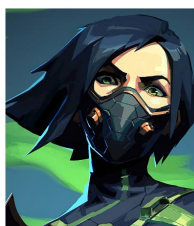
Segundo Mattar (2014), ao se criar escalas por Diferencial Semântico é possível atribuir, ou não, valores numéricos para os pontos da escala. O autor afirma que caso não sejam atribuídos valores numéricos, a escala poderá ser analisada como ordinal, sendo possível obter a tendência central a partir da mediana. No caso de atribuir e exibir, aos participantes da pesquisa, números aos pontos da escala, como nesse trabalho, assume-se que o julgamento dos respondentes foi efetuado segundo uma escala de intervalo, sendo possível obter a tendência central a partir da média e desvio padrão.

Resultados

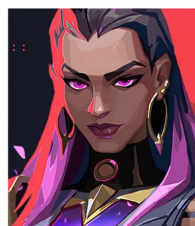
Para atingir o objetivo proposto, foram analisadas por 73 pessoas as características de nove personagens femininas do jogo online Valorant (figura 10). As análises foram feitas através do DS usando pares descritores (figura 8). A pesquisa foi realizada entre 15 a 21 de março de 2022, em um questionário online na plataforma Google Forms.



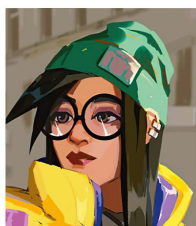
Sage, sentinela,
chinesa.



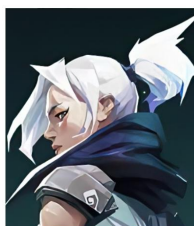
Viper, controladora,
estado-unidense.



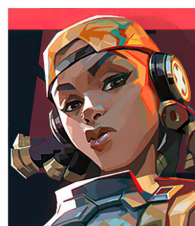
Reyna, duelista,
mexicana.



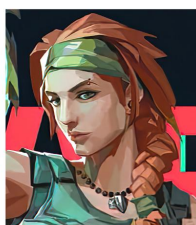
Killjoy, sentinela,
alemã.



Jett, duelista,
coreana.



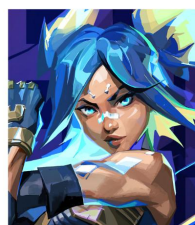
Raze, duelista,
brasileira.



Skye, iniciadora,
australiana.



Astra, controladora,
ganense.



Neon, duelista,
filipina.

Figura 10: personagens femininas do jogo online Valorant. Fonte: As autoras.

Sobre os entrevistados

Conforme a figura 11, 43,1% dos participantes se identificaram como sendo do gênero masculino, enquanto 51,4% como do gênero feminino, já 4,2% afirmaram serem não-binários, enquanto 1,4% optou por não se identificar.

Quanto à idade do público alcançado, 69,9% se enquadram na faixa etária de 19 a 24 anos, enquanto 20,5% na faixa etária de 25 a 34 anos. Dos entrevistados, 6,8%, estão na faixa etária dos 55 aos 64 anos, enquanto os demais 2,7% são da faixa etária de 35 a 44 anos.

Quando questionados sobre conhecerem o jogo avaliado, 91,8% afirmaram que “sim”, enquanto 5,5% responderam “não” conhecer o jogo. Entretanto, 2,7% dos entrevistados informaram que somente tinham “ouvido falar do jogo”. Por fim, 72,6% dos entrevistados afirmaram que jogam ou já jogaram o jogo online Valorant, enquanto 27,4% afirmam nunca terem jogado.

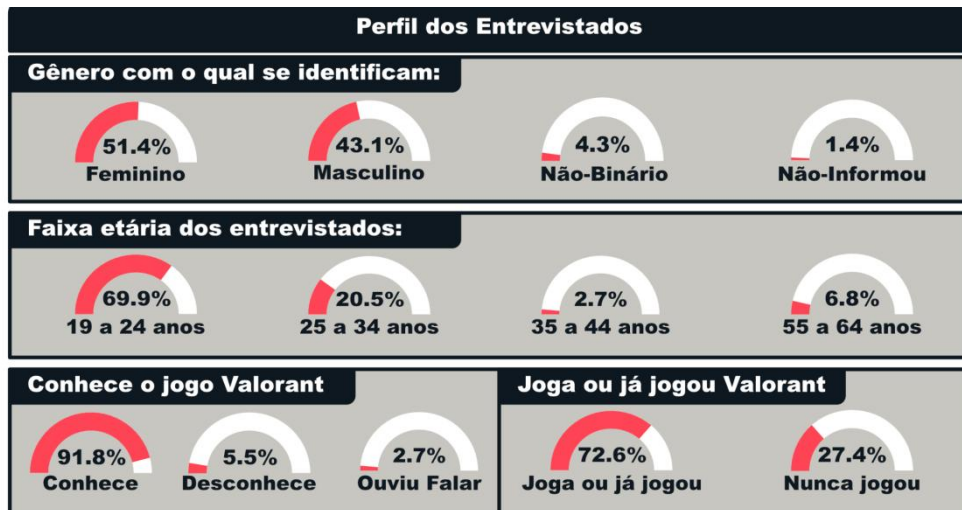


Figura 11: perfil dos Entrevistados. Fonte: As autoras.

Análise Individual das Personagens

Sage

Conforme os resultados obtidos com a personagem (figura 12), no valor crítico, Sage não representa uma personagem muito forte, porém é vista, pela maioria dos participantes da pesquisa, como graciosa, amigável e ágil.

No Lúdico, a personagem é dita como extremamente atraente, gentil e confiante e tende a ter uma postura mais séria. No campo ideológico não aparenta ser muito dominante, porém é extremamente responsável, estrategista e resiliente.

Quanto ao campo prático, as opiniões se divergem, mantendo as avaliações, na maioria das vezes, no ponto central entre uma e outra qualidade. Sendo assim, Sage é vista com o físico entre delicado e robusto, com uma tendência a ser mais delicado, também nem tão magro, nem tão atlético, e com uma inclinação para mais sóbria do que vibrante. Sage se sobressai muito bem no elemento harmonia visual.

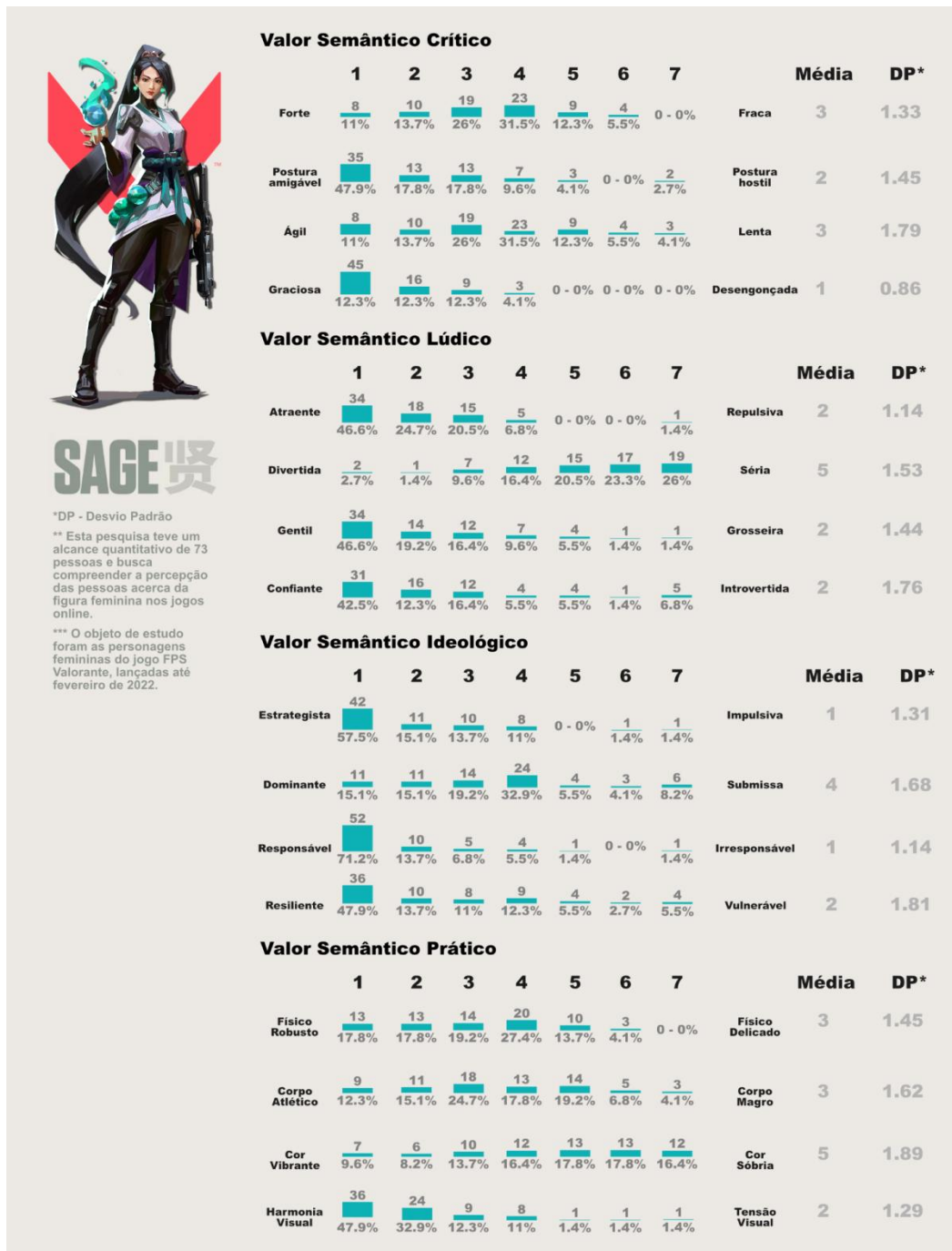


Figura 12: Sage. Fonte: As autoras.

Viper

Conforme os resultados obtidos com a personagem (figura 13), no valor crítico, Viper é vista como muito forte, graciosa, hostil e ágil. No requisito Lúdico, a personagem é dita como extremamente atraente, grosseira, confiante e tende a ter uma postura extremamente séria. No campo ideológico, ela é vista como alguém extremamente dominante, responsável, estrategista e resiliente.

No campo prático, as opiniões dos avaliadores se divergem, mantendo as avaliações, na maioria das vezes, no ponto central entre uma e outra qualidade. Sendo assim, Viper é vista

como uma personagem com tendências à: um físico robusto, corpo magro, cores vibrantes e harmonia visual.

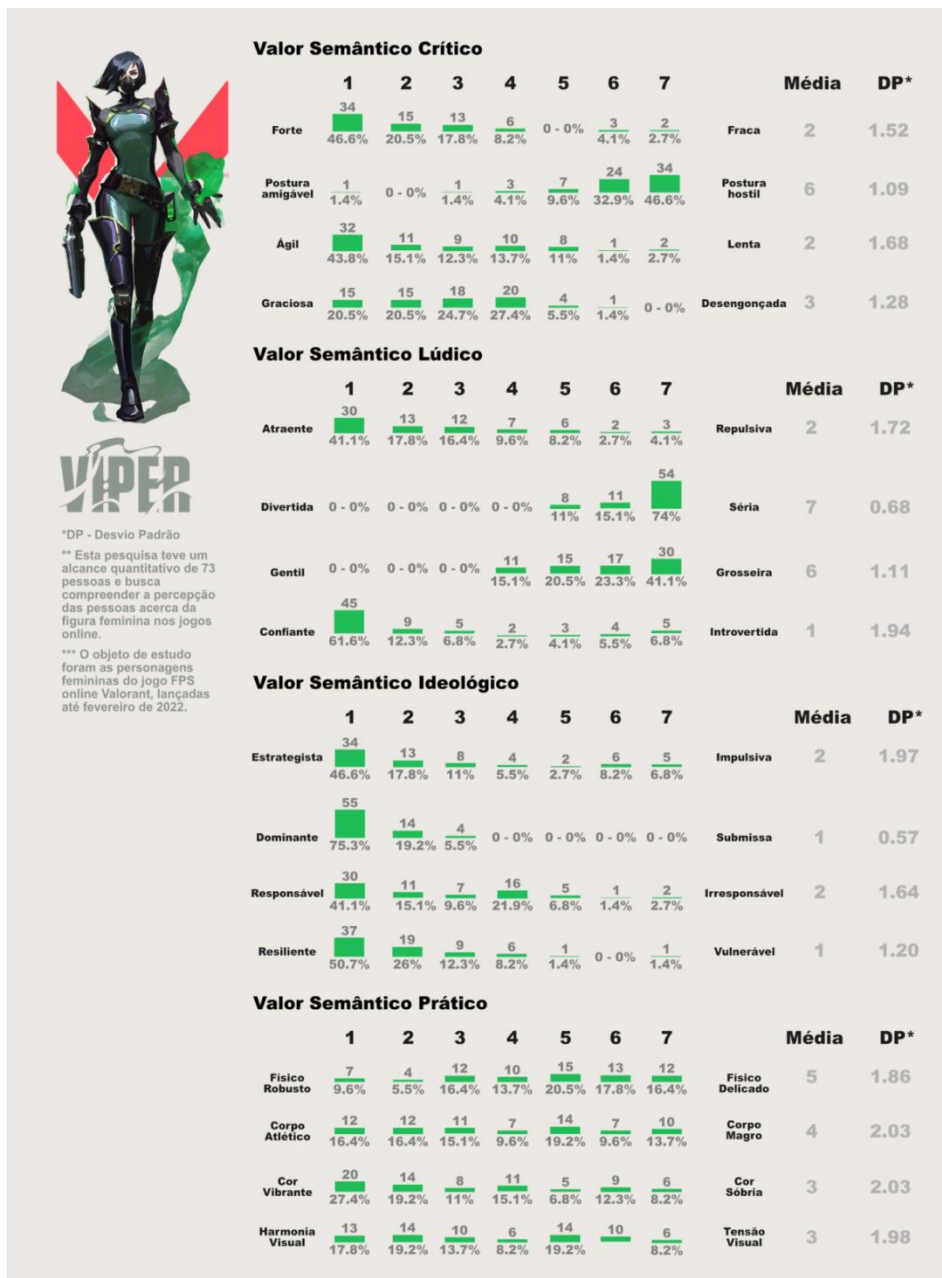


Figura 13: Viper. Fonte: As autoras.

Viper

Conforme os resultados obtidos com a personagem (figura 14), no valor crítico, Reyna é vista como extremamente forte, também é vista, pela maioria dos participantes da pesquisa, como hostil e ágil, com uma propensão à graciosidade.

No requisito Lúdico, Reyna é dita como extremamente atraente, séria e confiante que tende a ter uma postura grosseira. Quanto ao campo ideológico, ela transita entre os aspecto estrategista e impulsiva, com uma tendência mais impulsiva sendo vista como alguém extremamente dominante e resiliente, com tendências a ações irresponsáveis. No campo prático, Reyna é

observada como alguém com tendências a um: físico robusto, corpo atlético, cores vibrantes e harmonia visual.

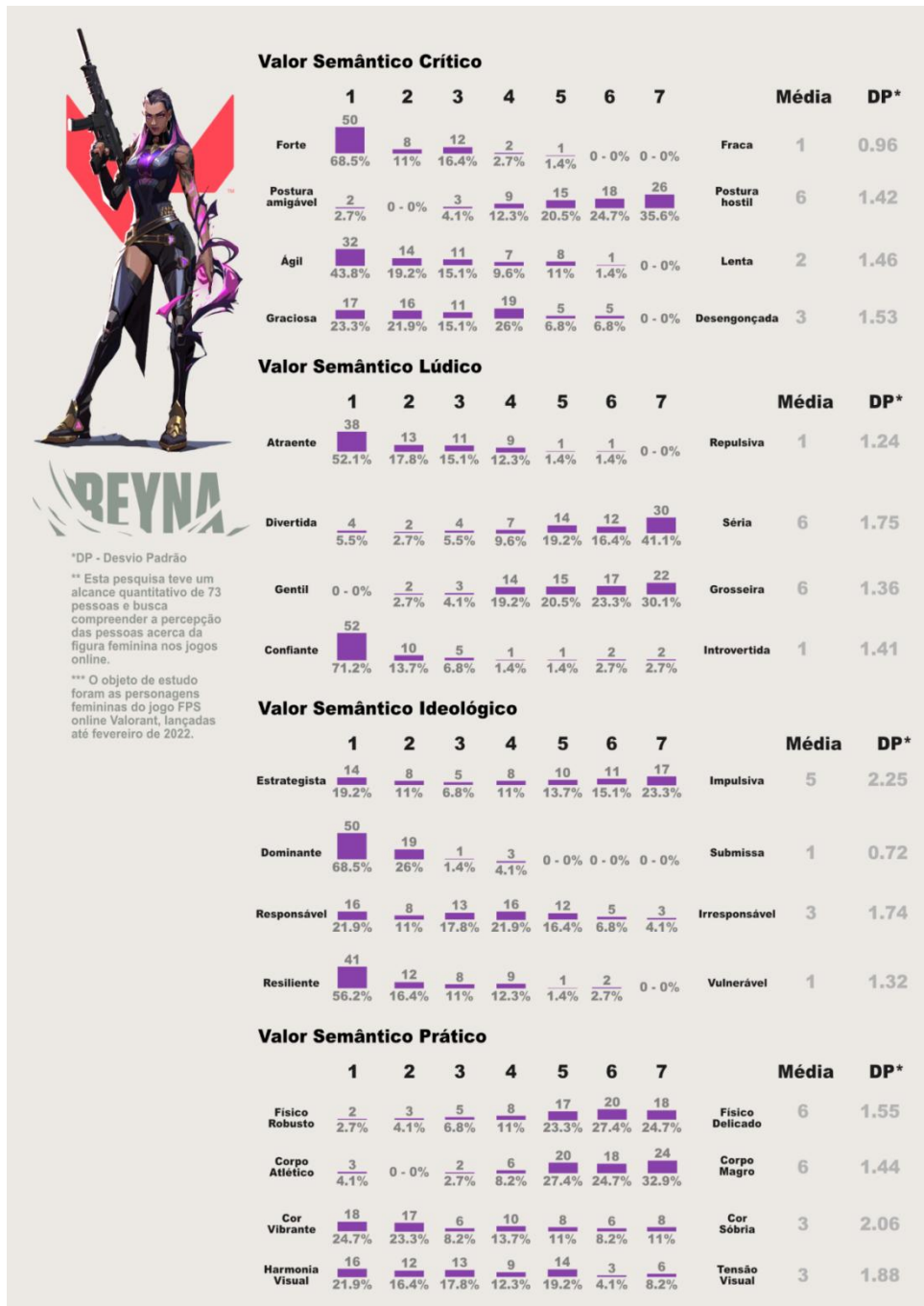


Figura 14: Reyna. Fonte: As autoras.

Killjoy

Conforme os resultados obtidos com a personagem (figura 15), no valor crítico, as opiniões dos avaliadores se divergem, mantendo as avaliações, na maioria das vezes, no ponto central entre uma e outra qualidade. Logo, Killjoy é vista como uma personagem com características que variam entre o forte e o fraco, com uma tendência para o fraco e uma inclinação sutil para os aspectos lentos e desengonçados, se sobressaindo no aspecto postura amigável.

No requisito lúdico, é vista como alguém fortemente atraente, divertida, gentil e tendência a ser confiante. Quanto ao valor ideológico, Killjoy é observada pelos avaliadores como uma personagem extremamente estratégica e responsável, com uma pequena tendência aos aspectos de dominância e vulnerabilidade. Por último, no campo prático, consideram-na com uma tendência a um físico delicado, corpo magro e harmonia visual. A personagem se sobressai bastante no aspecto “cores vibrantes”.

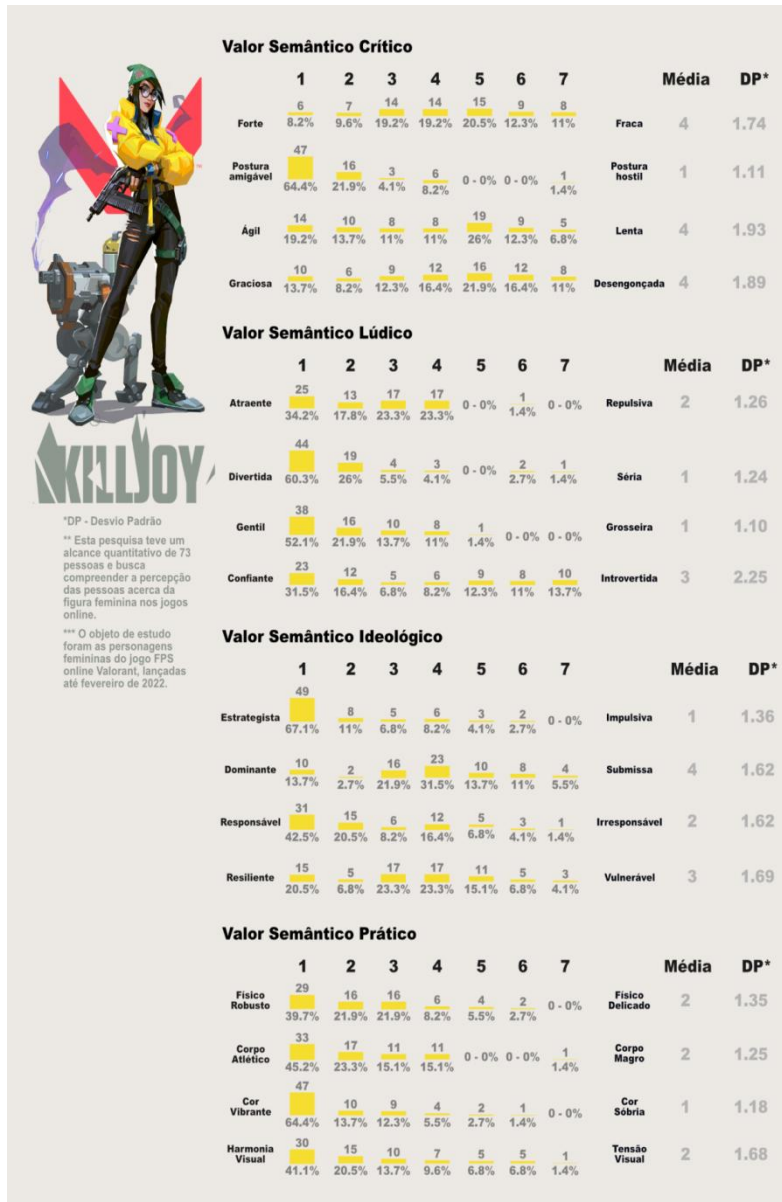


Figura 15: Killjoy. Fonte: As autoras.

Jett

Conforme os resultados da análise da personagem (figura 16), no valor crítico, Jett é uma personagem com tendência a ser: forte, graciosa, ágil e amigável. Ela se sobressai bastante no aspecto “ágil”. No quesito lúdico, é vista como extremamente atraente e confiante, com

tendências gentis. As opiniões dos avaliadores divergem no par descritivo “divertido/sério”, com uma inclinação para o aspecto divertido.

No campo ideológico, Jett apresenta tendências à impulsividade e irresponsabilidade. A personagem se sobressai nos quesitos resiliência e dominância. Quanto ao campo prático, as opiniões dos avaliadores se divergem, mantendo as avaliações, na maioria das vezes, no ponto central entre uma e outra qualidade. Ademais, ela é vista como uma personagem com o físico entre delicado e robusto, com uma tendência a ser mais delicada, corpo atlético, cores sóbrias e se destaca na harmonia visual.

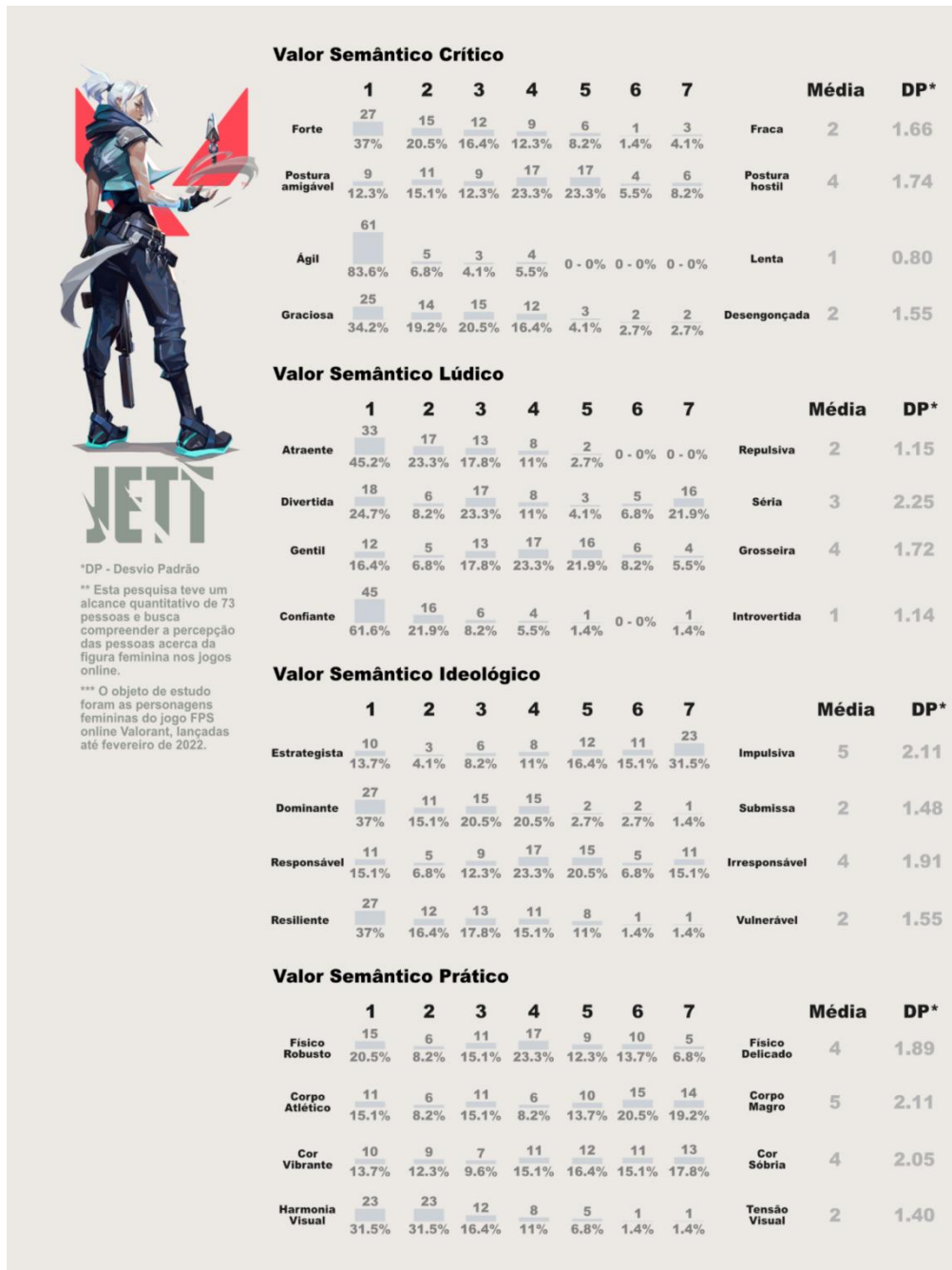


Figura 16: Jett. Fonte: As autoras.

Raze

Conforme os resultados da personagem (figura 17), no valor crítico, Raze é extremamente forte, ágil e amigável, com uma tendência a ser desengonçada. No quesito lúdico, a personagem é considerada extremamente atraente, confiante, divertida e gentil.

No campo ideológico, os avaliadores consideram-na como alguém extremamente impulsiva, resiliente e dominante com tendências à irresponsabilidade. Quanto ao campo prático, os avaliadores consideram que Raze tem uma predisposição ao físico robusto e um corpo extremamente atlético. A personagem se destaca bem no quesito cores vibrantes e possui boa harmonia visual.

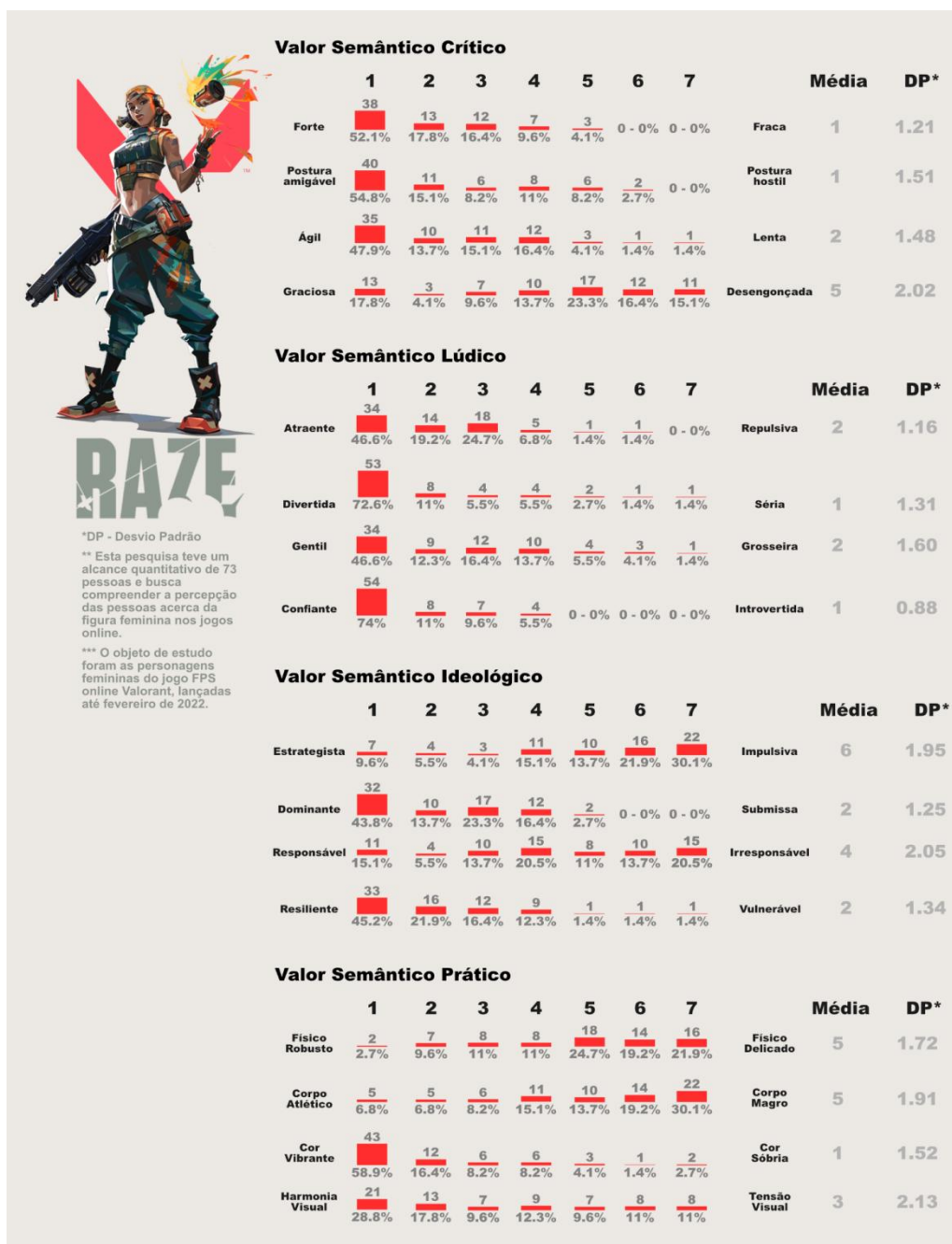


Figura 17: Raze. Fonte: As autoras.

Skye

Conforme os resultados da análise da personagem (figura 18), no valor crítico, as opiniões dos avaliadores se divergem, mantendo as avaliações, na maioria das vezes, no ponto central entre uma e outra qualidade. Skye tende a ser vista como graciosa, ágil, amigável e extremamente forte.

No requisito lúdico, Skye é considerada uma personagem atraente e confiante, com uma tendência a ser gentil e séria. Já no campo ideológico, a personagem é percebida como alguém estratégica, dominante, responsável e resiliente. Quanto ao campo prático, Skye é vista como uma personagem de físico extremamente robusto e corpo extremamente atlético, com tendência às cores vibrantes e harmonia visual.

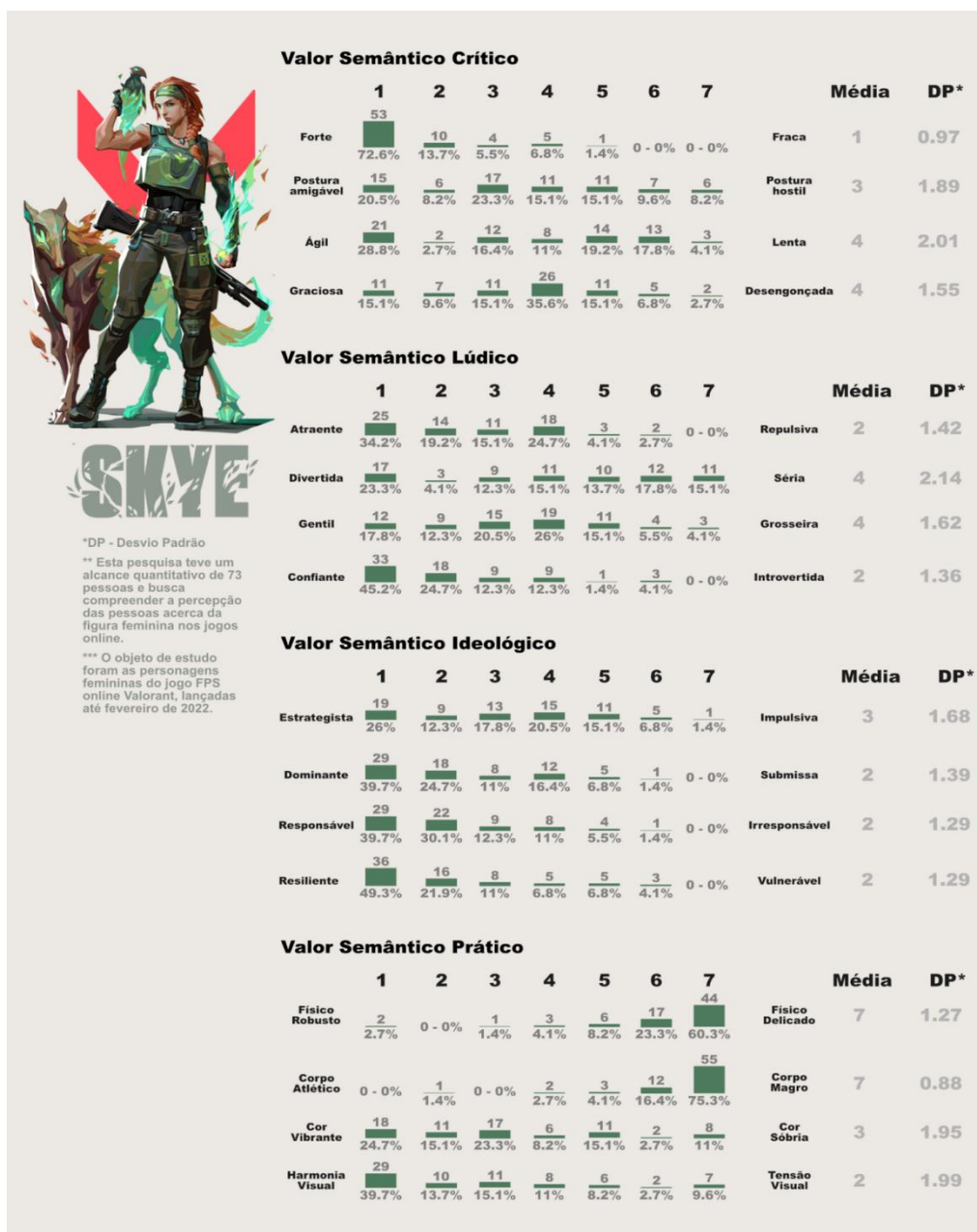


Figura 18: Skye. Fonte: As autoras.

Astra

Conforme os resultados obtidos com a personagem (figura 19), no valor crítico, Astra é uma personagem forte, extremamente ágil, graciosa e amigável. No requisito lúdico, ela é considerada extremamente atraente e confiante, além de ser gentil e divertida.

Quanto ao campo ideológico, a personagem é vista como alguém extremamente estrategista e responsável, além de resiliente e dominante. Já no campo prático, a personagem é percebida como alguém com físico delicado e corpo magro, cores extremamente vibrantes e muita harmonia visual.

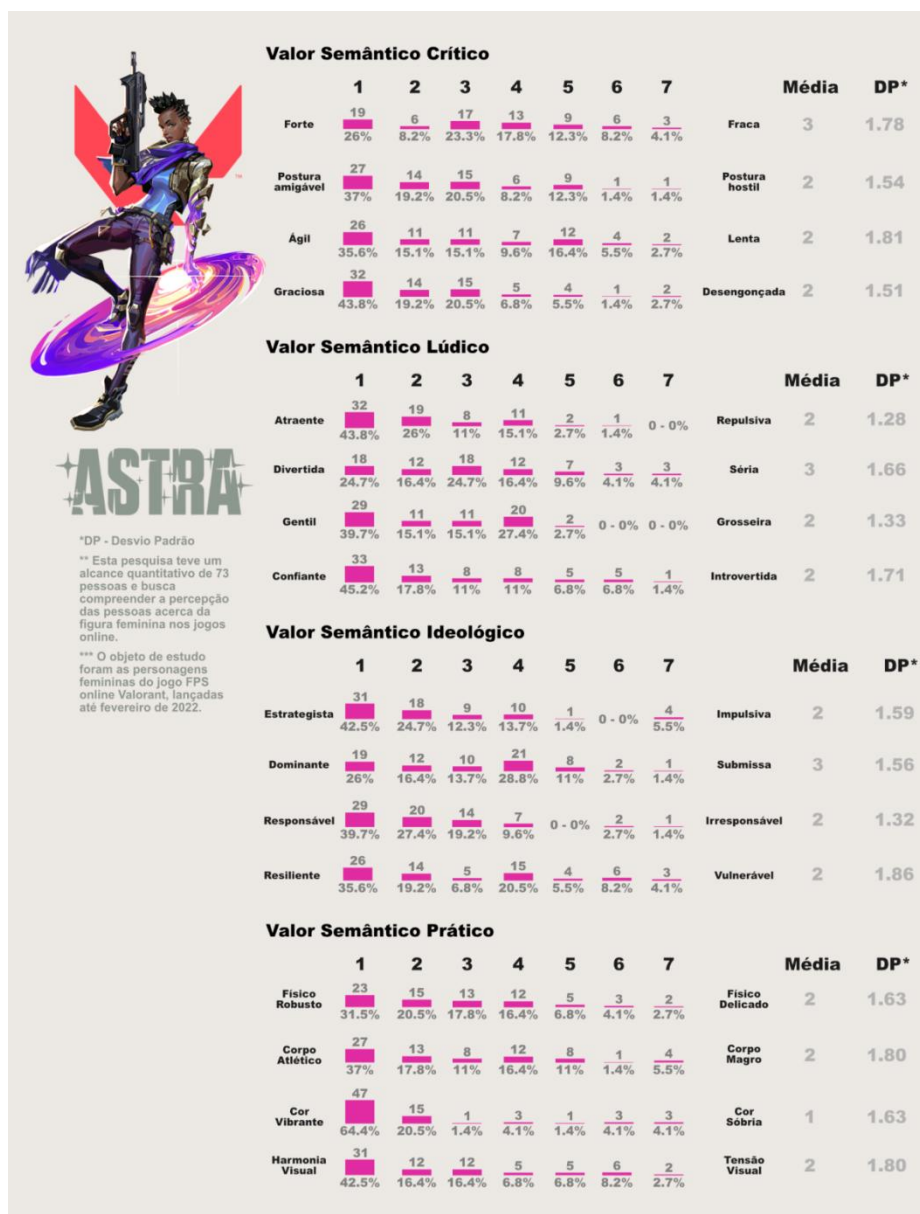


Figura 19: Astra. Fonte: As autoras.

Neon

Conforme os resultados obtidos com a personagem (figura 20), no valor crítico, Neon, se apresenta como uma personagem extremamente forte, ágil, com uma postura amigável, com um modo de agir entre o gracioso e desengonçado, com uma tendência a ser mais desengonçada.

No quesito lúdico, Neon é avaliada como alguém extremamente atraente, divertida e confiante, com tendências a ser vista como uma personagem gentil. Quanto ao valor ideológico, Neon se destaca como uma personagem impulsiva, resiliente e dominante com tendências à irresponsabilidade.

No campo prático, as opiniões dos avaliadores se divergem, mantendo as avaliações, na maioria das vezes, no ponto central entre uma e outra qualidade. Sendo assim, Neon é vista com o físico entre delicado e robusto, com uma tendência a ser mais robusto, com uma inclinação para o corpo atlético. Neon se sobressai muito bem nos elementos “cor vibrante” e “harmonia visual”.

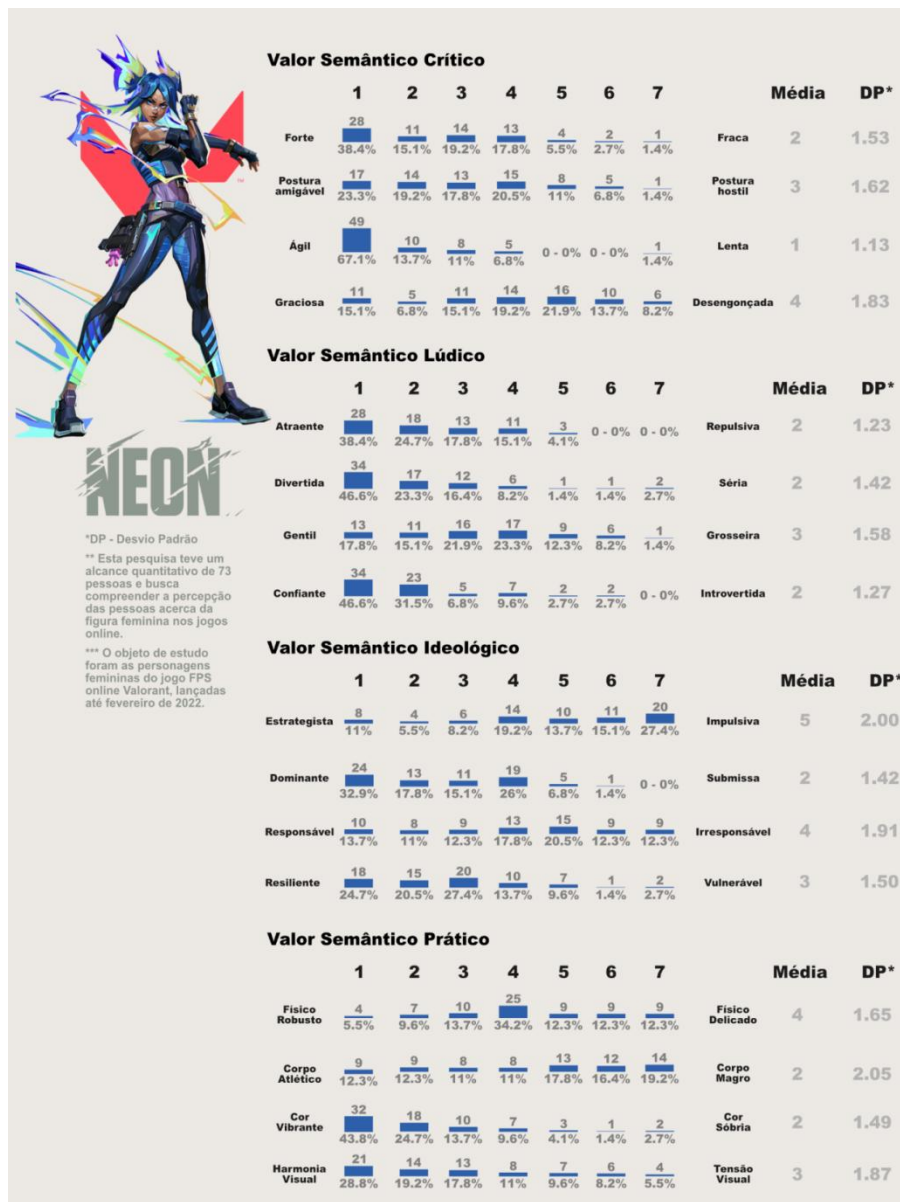


Figura 20: Neon. Fonte: As autoras.

Análise Geral das Personagens

Para uma avaliação geral, os dados obtidos foram analisados com estatística básica, gerando-se os valores médios, encontrando-se um único valor, de modo a melhor visualizar a percepção dos entrevistados para cada personagem e assim poder compará-los.

Para os adjetivos classificados como crítico (figura 21), é possível notar que do ponto de vista dos avaliadores, Raze, Reyna e Skye são consideradas extremamente fortes como ou com tendências a apresentarem essa característica. Somente a personagem Killjoy demonstra uma inclinação: aparenta não ser nem forte, nem fraca, uma força mediana que a mantém neste quesito mais longe das demais personagens.

Já no par descritivo postura amigável/hostil, a grande maioria das personagens foram consideradas amigáveis, fosse em um grau extremo (Killjoy e Raze) ou mais próximo do ponto central (Sage, Astra, Skye e Neon). Jett, nesse quesito, se mantém em um ponto central, nem muito hostil, nem muito amigável. Somente as personagens Viper e Reyna demonstram afastamento do ponto médio e possuem uma tendência forte à hostilidade. Quanto ao par descritivo ágil/lenta, boa parte das personagens se encontram no extremo (Jett, Neon) ou com tendência a serem vistas como ágeis (Viper, Raze, Astra, Reyna e Sage), somente Killjoy e Skye foram consideradas com uma tendência à lentidão.

Já no par graciosa/desengonçada, somente Sage se sobressai para o elemento graciosidade, as personagens Jett, Astra, Viper e Reyna possuem uma tendência ao quesito. Killjoy é a personagem que mais se manteve no ponto central. Raze é a personagem com uma maior tendência ao critério “desengonçada”, de forma sutil, Skye e Neon também seguem essa tendência.

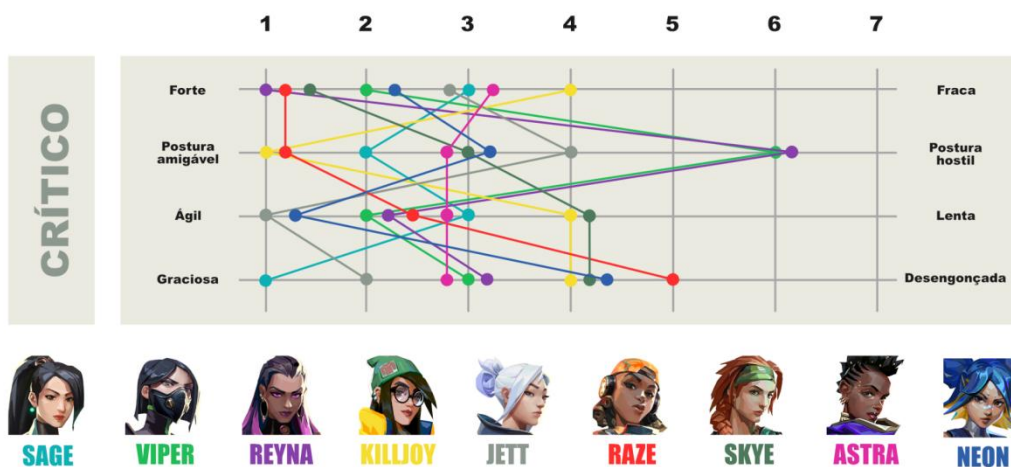


Figura 21: Visão Geral Valor Crítico. Fonte: As autoras.

No gráfico de pares descritivos lúdicos (figura 22), todas as personagens foram consideradas atraentes, sendo Reyna a que mais se sobressai nesse aspecto.

No par descritivo divertida/séria, as opiniões dos avaliadores se divergem no que diz respeito às personagens Viper e Reyna, tidas como sérias, e Killjoy e Raze, tidas como muito divertidas. As personagens Neon, Jett e Astra se aproximam do ponto central, ainda com uma tendência para o critério divertida. Skye encontra-se entre nem séria, nem divertida. O mesmo acontece no par descritivo gentil/grosseira. Killjoy é a que mais se sobressai como personagem gentil, enquanto Sage, Raze, Astra e Neon se aproximam do ponto central com uma tendência maior para o critério gentileza. As personagens Viper e Reyna são vistas como grosseiras.

Quanto ao par confiante/extrovertida, todas as personagens foram avaliadas como confiantes ou com uma tendência para esse critério, sendo que Viper, Reyna, Jett e Raze são consideradas as mais confiantes entre as personagens.

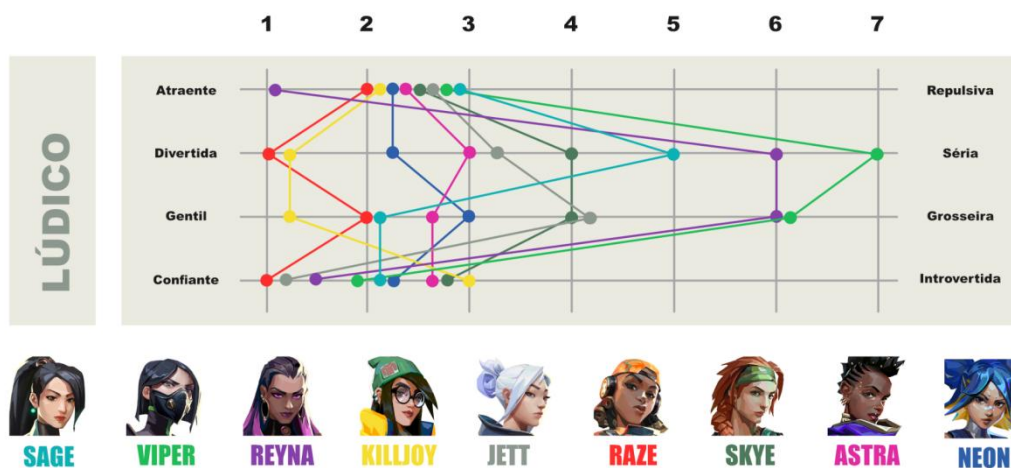


Figura 22: Visão Geral Valor Lúdico. Fonte: As autoras.

Nos pares do eixo Ideológico (figura 23), no par descritivo estrategista/impulsiva, as opiniões dos avaliadores se dividiram bastante. Sage é considerada extremamente estrategista, seguida de Killjoy, Viper e Astra. Skye já não é vista como tão estrategista. Do outro lado estão Reyna, Jett, Neon e Raze, que se afastam do ponto central, com uma tendência a serem consideradas impulsivas pelos avaliadores.

Quanto ao par dominante/submissa, as personagens Viper e Reyna se sobressaíram entre as demais no quesito dominante. Jett, Raze, Skye, Neon e Astra também são consideradas dominantes. Enquanto as personagens Sage e Killjoy estão próximas do ponto central, porém, com uma tendência a submissão.

No par Responsável/Irresponsável, somente Sage se sobressai como a personagem mais responsável. Mas, Viper, Killjoy, Astra e Skye também são vistas como responsáveis. Enquanto Jett, Raze e Neon estão próximas do ponto central com uma tendência a serem irresponsáveis.

Já no par Resiliente/Vulnerável, todas as personagens são avaliadas como resilientes, sendo que Viper e Reyna as personagens que mais se sobressaem entre as demais personagens.

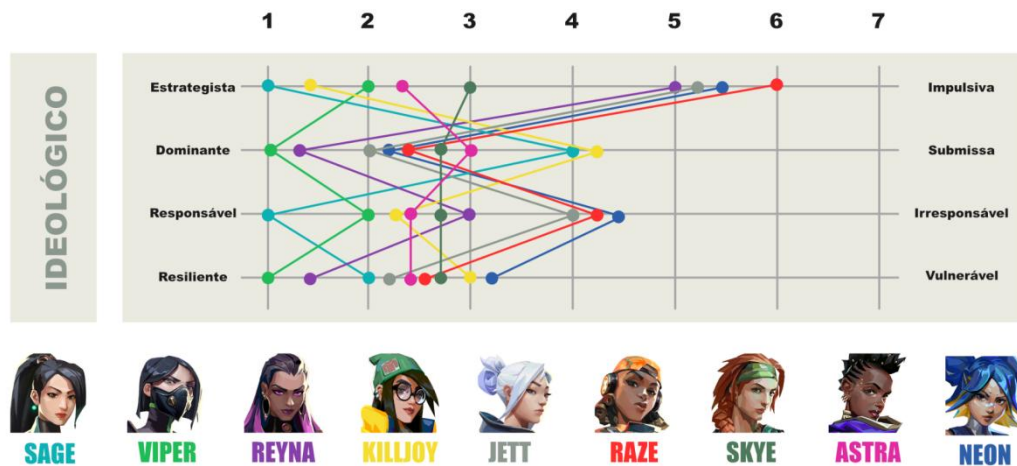


Figura 23 Visão Geral Valor Ideológico. Fonte: As autoras.

Quanto aos pares descritivos do valor prático (figura 24), nos pares físico delicado vs. físico robusto, Skye é vista como extremamente robusta e Killjoy e Astra como as mais delicadas. Sage também demonstra uma tendência a ter um físico mais delicado, enquanto Jett, Neon, Viper e Reyna se afastam do ponto central com uma tendência a um físico robusto. No par descritivo corpo magro/atlético, o mesmo acontece. Desta vez Killjoy, Astra, Neon e Sage demonstram uma tendência a um corpo magro, enquanto Viper, Jett, Raze e Reyna demonstram uma inclinação para um corpo atlético. Skye novamente se sobressai no critério, demonstrando um extremo corpo atlético.

O mesmo acontece em menor intensidade no par cor vibrante/sóbria. As personagens Killjoy, Raze e Astra são classificadas no ponto mais extremo do critério 'cor vibrante'. Já as demais personagens (Neon, Viper, Reyna e Skye), se aproximam do ponto central, demonstrando uma tendência para o valor 'cor vibrante'. Somente Jett e Sage se afastam do ponto central com uma inclinação para o critério 'cor sóbria'. O par que menos varia no eixo prático, é o de harmonia/tensão visual. Todas as personagens demonstram uma inclinação para a harmonia visual. Sendo Sage, Killjoy, Jett e Astra, respectivamente, as personagens com maior harmonização.

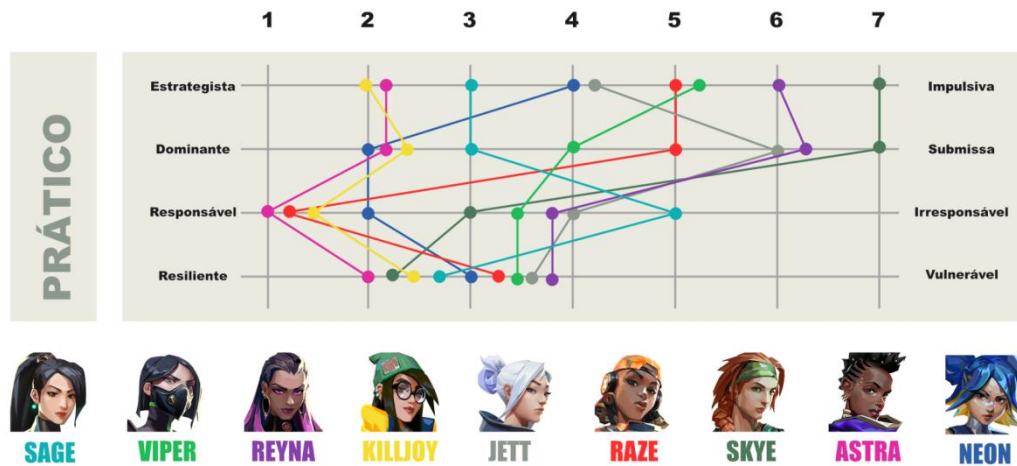


Figura 24: Visão Geral Valor Prático. Fonte: As autoras.

Nível de Identificação com as personagens

Quantos aos dados do nível de identificação dos avaliadores com as personagens analisadas (figura 25). Das 73 respostas válidas obtidas através do formulário, 51 participantes, um total de 69,9%, afirmaram sentir algum nível de identificação com as personagens analisadas.

Destas 51 pessoas, 64,71% se identificam como sendo do gênero feminino, enquanto 31,37% como masculino. Somente 3,91% se declararam como não binários. Tais informações evidenciam que mesmo entre os jogadores do gênero masculino, é possível sentir algum nível de identificação para com personagens femininas.

Dos que afirmaram se identificar com alguma personagem do jogo, 90,2% relataram conhecer o jogo, enquanto 5,88% não conheciam e 3,92% afirmaram ter ouvido falar sobre. O mais interessante é que com esses dados, foi possível identificar que pessoas que tiveram o primeiro contato com as personagens do jogo através da pesquisa, conseguiram sentir algum nível de identificação com elas. Evidenciando que o cuidado dos characters designers ao elaborar a personagens conseguiu criar vínculos com pessoas que nem sequer jogaram ou tiveram um contato mais profundo com o Jogo Valorant.

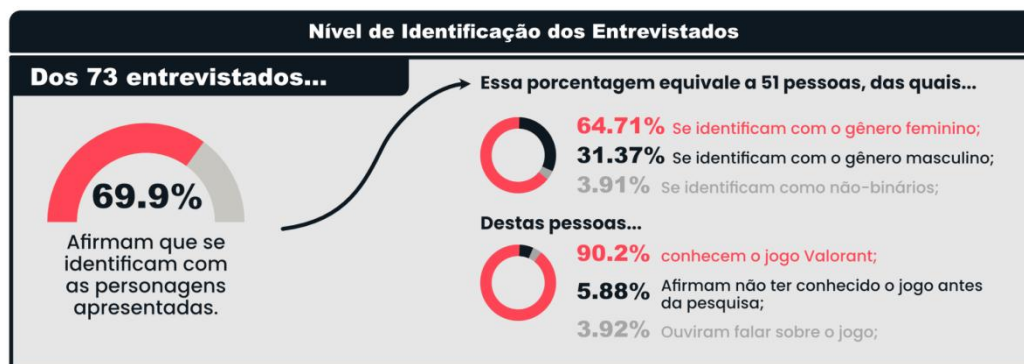


Figura 25: pessoas que se identificaram com alguma personagem. Fonte: As autoras.

As personagens com as quais os avaliadores mais sentiram algum nível de identificação (figura 26) foram:

1. Killjoy, com 46,2%
2. Sage, com 26,9%;
3. Viper e Skye, ambas com 23,1%;
4. Reyna, com 13,5%;
5. Jett e Neon, com 11,5%;
6. Raze, 9,6%;
7. Outro, reservado para os personagens não listados (masculinos), com 7,7%;
8. Astra, com 5,8%.

Vale ressaltar que a opção “outro” foi colocada para aqueles que já possuíam algum contato com o jogo e conheciam os personagens que não foram analisados.

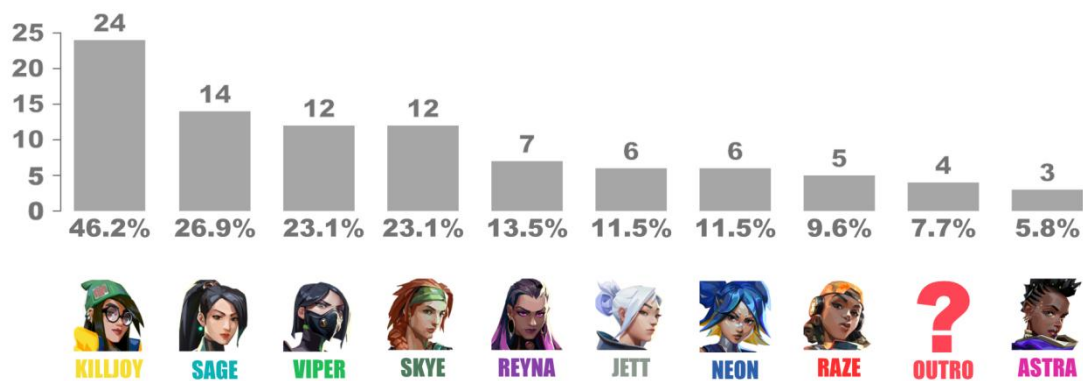


Figura 26: personagens com os quais os entrevistados mais se identificaram. Fonte: As autoras.

Considerações Finais

A partir dos resultados, compreende-se que os objetivos estabelecidos foram cumpridos e que possíveis reproduções deste trabalho podem contribuir com produções acadêmicas futuras em áreas como: design, jogos, personagens, relação personagem e jogador. Ademais, o presente estudo contribui para a compreensão da relação personagem e jogador, demonstrando a aplicação de uma ferramenta de pesquisa que contribui significativamente nesse relacionamento: o diferencial Semântico.

Visando projetos futuros, considerando que não foi possível identificar quais fatores influenciaram os entrevistados a sentirem algum nível de identificação para com as personagens, independente de conhecerem ou não o jogo previamente, esse estudo abre oportunidades para uma continuação da pesquisa. Em especial, pesquisas futuras sobre os jogos Valorant que busquem compreender como os desenvolvedores se aprofundaram nos estudos sobre a cultura de cada personagem. Outro desdobramento poderia avaliar como a jogabilidade influencia a percepção dos estereótipos dos personagens nos jogos. A pesquisa também abre espaço para um estudo sobre o interesse dos jogadores quanto a exploração de diferentes biótipos femininos nos jogos da atualidade.



Ademais, visto que a pesquisa em questão abrange somente o nicho de jogos FPS, com foco total nas personagens femininas do jogo Valorant, é válido ressaltar que, o método de análise utilizado na pesquisa também pode ser aplicado a personagens de jogos de outros gêneros (figura 8). Tais análises poderiam ser utilizadas e comparadas na tentativa de compreender se há divergências na forma como as personagens são representadas de gênero para gênero e como isso impacta na forma que elas são percebidas pelas pessoas. Será possível, também, abordar as questões culturais para melhor compreensão das atitudes e aparência que compõem o perfil das personagens nos jogos online.

Referências

ANDRADE, Alessandro Luis de. **A Técnica do Diferencial Semântico para Avaliação de Fenômenos Acústicos no Interior de Aeronaves**. Orientador: Prof. Roberto Moraes Cruz. t2007. 145 p. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Psicologia, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2007.

COUTO, Heitor Dias. **Design e Representações De Gênero Em Jogos Eletrônicos: recorte do cenário internacional a partir do estudo de caso de Dragon Age - Inquisition**. Orientador: Prof. Msc. Bruno Serviliano Santos Farias. 2016. 115 p. Monografia (Graduação) – Design, Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2016.

CAMPOS, L. F. A. ; FERNANDES, F. R. ; BONFIM, G. H. C. ; Lanutti, J. N. L. ; SILVA, J. C. P. R. ; PASCHOARELLI, Luis Carlos ; OKIMOTO, M. L. R. L. . Influência da experiência na avaliação de preferência: estudo do diferencial semântico em ralador de queijo. In: 10º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 2012, São Luis. **Anais...**, 2012.

CRUZ, Carlos Gutemberg de Sousa. **Gênero Em Jogo: A Representatividade Da Mulher Através Do Figurino Em League Of Legends**. Orientador: Prof. Dra Maria Dolores de Brito Mota. 2017. 104 p. Monografia (Graduação) – Design-Moda, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2017.

GAMING INSTINCTS. Pokemon Let's Go, Eevee! Review. Disponível em: <https://www.gaminginstincts.com/pokemon-lets-go-eevee-review/>. Acesso: Dez, 2021.

GOULART, Lucas Aguiar; HENNIGEN, Inês. Condições e possibilidades de uma tecnopolítica de gênero/sexualidade. **Estudos Feministas**, Florianópolis, v. 22, n. 1, p. 215-236, abr. 2014. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/s0104-026x2014000100012>.

IBISTER, Katherine. **Better Game Characters by Desgin: a psychological approach**. [s.l.]: Elsevier, 2006.

KRIPPENDORFF, Klaus. On the Essential Contexts of Artifacts or on the Proposition That "Design Is Making Sense (Of Things)". **Design Issues**, Vol. 5, No. 2 (Spring, 1989), pp. 9-39. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/1511512?origin=JSTOR-pdf>. Acesso em: Jul, 2022.

KRIPPENDORFF, Klaus; BUTTER, Reinhart. Product semantics: Exploring the symbolic qualities of form. **Innovation**, p. 4-9, 1984. Disponível em: https://repository.upenn.edu/asc_papers/40/. Acesso: Jun, 2022.

LEAGUE OF LEGENDS. Miss Fortune. Disponível em: <https://www.leagueoflegends.com/pt-br/champions/miss-fortune/>. Acesso: Dez, 2021.

MATTAR, Fauze Najib. **Pesquisa de marketing: metodologia, planejamento, execução e análise**. 7. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2014.



MEDEIROS, Wellington Gomes de. Interação Significante (IS): Dimensão Semântica da Interação de Usuários com Produtos. In: **Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**, 2006, Curitiba. Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 2006.

Nintendo. **Princess Peach**. Disponível em: <https://play.nintendo.com/themes/friends/princess-peach/>. Acesso: Jul, 2022.

OLIVEIRA, Juliana; NERY, Marcelo; SOUZA, Augusto. Agulha, Tesoura, Linhas e Tecidos Virtuais: A Moda nos Jogos Digitais. **Proceedings of SBGames 2014: Art & Design Track**, Porto Alegre, [s.n.], p. 239-248, nov, 2014.

OVERWATCH. Zarya. Disponível em: <https://overwatch.blizzard.com/pt-br/heroes/zarya/>. Acesso: Dez, 2021.

PASCHOARELLI, Luis Carlos ; MEDOLA, Fausto Orsi ; LANUTTI, Jamille. Design, Ergonomia e Semântica. In: DOMICIANO, Cassia Leticia Carrara (Org.). **Ensaio em Design: ações inovadoras**. Ied. Bauru: Canal 6, 2016, v. 1, p. 158-187.

PGB, 2022. **Pesquisa Games Brasil: 9ª Edição Gratuita**. Disponível em: <<http://pesquisagamebrasil.rds.land/2022-painel-gratuito-pgb22>>. Acesso: Maio 2022.

RIBEIRO, Samuel de Sá; VALADARES, Victor Hugo Da Pieve Rodrigues. Jogos digitais “fora do armário”: reflexões sobre a representatividade queer nos games. IN: **Proceedings of SBGames. SBC, 2018: Culture Track - Full Papers**. Foz do Iguaçu, [s.n.], p. 838-847, out, 2018.

RODRIGUES, Letícia. **Questões de Gênero em Jogos Digitais: Uma Coleção De Recursos Educacionais Abertos de Apoio à Mobilização**. Orientador: Prof. Dr. Luiz Ernesto Merkle. 2017. 236 p. Dissertação (Mestrado) – Curso de Mestrado em Tecnologia e Sociedade, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2017.

SANTOS, Larissa Dhyovanna Guimarães. **Mulheres E Games: Um Estudo Sobre A Objetificação Das Mulheres Nos Jogos Eletrônicos**. Orientador: Profª. Drª. Rafaela Cyrino. 2021. 74 p. Monografia (Graduação) - Curso em Ciências Sociais, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2021.

SLOAN, Robin. **Virtual Character Design: For Games And Interactive Media**. Nova Iorque: Taylor & Francis Group, 2015.

SMITE. **Athena**. Disponível: <https://www.smitegame.com/gods/athena>. Acesso: Dez, 2021.

THE ENEMY. VAL: **Os próximos passos do cenário feminino de VALORANT**. Disponível em: <<https://www.theenemy.com.br/valorant/val-os-proximos-passos-do-cenario-feminino-de-valorant>>. Acesso: Fev 2021.

Sobre o autor

Ana Carolina Brito França

Graduada em Design. Membro do Laboratório de Design, Experiência e Inovação (LABDesign/DEDET/CCET/UFMA).

<https://orcid.org/0000-0002-9213-0755>

Fabiane Fernandes Rodrigues

Doutora em Design, Professora Adjunta C do DEDET/CCET/UFMA. Coordenadora do Laboratório de Design, Experiência e Inovação

<https://orcid.org/0000-0002-8604-7752>