

Representação de gênero nos jogos

Análise dos personagens e da equipe desenvolvedora

Ralf Dewrich Ferreira



CENTRO DE INFORMÁTICA
UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA

João Pessoa, 2022

Ralf Dewrich Ferreira

Representação de gênero nos jogos

Relatório apresentado ao curso de Engenharia da Computação
do Centro de Informática, da Universidade Federal da Paraíba,
como requisito de avaliação na disciplina de Metodologia do Trabalho Científico

Orientadora: Thaís Gaudencio do Rêgo

Dezembro de 2022

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus, à minha família e amigos.

RESUMO

A prática de jogar videogames vem se tornando bastante comum entre as pessoas, desde crianças a adultos, muitos desenvolveram este hábito. Os primeiros jogos desenvolvidos, eram bastante simples e possuíam gráficos arcaicos, mas, com a evolução da tecnologia, os videogames passaram a ser muito mais que apenas entretenimento e começaram a incorporar culturas e até mesmo influenciar pessoas, além disso, se observa uma enorme diferença na representação de gênero, tanto nos personagens caracterizados nos jogos e a equipe responsável pela produção do jogo. É notório como a presença feminina nestes aspectos é muito abaixo da masculina, desde os personagens que são jogáveis à relevância destes, e também como os cargos de liderança na equipe de desenvolvimento são majoritariamente ocupados por homens. Portanto, este trabalho visa entender e investigar esta discrepância entre gêneros na indústria de videogames e na criação dos mesmos.

Palavras-chave: <Representação>, <Jogos>, <Gênero>.

LISTA DE FIGURAS

1	Gráfico que mostra a quantidade de personagens por gênero	15
2	Gráfico com a faixa etária dos personagens	16
3	Gráfico com a faixa etária das personagens femininas	17
4	Gráfico com a quantidade de personagens sexualizados por gênero	18
5	Gráfico com a porcentagem em cada pontuação de sexualização	19
6	Gráfico indicando o gênero dos personagens jogáveis	20
7	Gráfico exibindo a relevância dos personagens masculinos	21
8	Gráfico exibindo a relevância das personagens femininas	22
9	Gráfico que mostra a quantidade de mulheres na equipe	23
10	Gráfico apontando a quantidade de diretores por gênero	24
11	Gráfico que mostra os diretores com pontuação na <i>IGN</i>	25
12	Porcentagem de mulheres nas 5 maiores pontuações da <i>IGN</i>	26

LISTA DE ABREVIATURAS

CSV – Valores Separados por Vírgula

IGN – *Imagine Games Network*

Sumário

1	INTRODUÇÃO	9
1.1	Definição do Problema	9
1.2	Premissas e Hipóteses	9
1.2.1	Objetivo geral	9
1.2.2	Objetivos específicos	10
2	METODOLOGIA	11
2.1	Dados	11
2.1.1	Jogos	11
2.1.2	Personagens	13
2.1.3	Sexualização	14
2.2	Ferramentas Utilizadas	14
2.2.1	Overleaf	14
2.2.2	Python e Google Colab	14
3	APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS RESULTADOS	15
3.1	Número total de personagens	15
3.2	Faixa etária	15
3.3	Sexualização perante os gêneros	17
3.4	Relevância dos personagens	19
3.5	Membros da equipe desenvolvedora do jogo	22
3.6	Direção das equipes desenvolvedoras do jogo	23
3.7	Time das produtoras com maiores notas no portal <i>IGN (Imagine Games Network)</i>	26
4	CONCLUSÕES E TRABALHOS FUTUROS	27
	REFERÊNCIAS	27

1 INTRODUÇÃO

Os jogos são importantes para as pessoas, muitos os adotam para entretenimento e passatempo, outros vão além e se tornam profissionais, disputam campeonatos e constroem uma carreira. A maioria das pessoas relaciona os videogames como meros mundos fantasiosos, onde toda a trama da história é imaginária, mas, há questões muito mais profundas envolvidas. A franquia de jogos “The Legend of Zelda” é bastante popular na cultura pop, e muitas pessoas que nunca jogaram este jogo pensam que o nome na capa “Zelda” é do protagonista, entretanto, Zelda é a princesa do “Reino de Hyrule” e o protagonista é Link, um herói que visa durante toda a série de jogos, salvar a princesa Zelda do perigo. A imagem é de uma personagem frágil e dependente de Link, em nenhum dos jogos da série ela é um personagem controlado pelo usuário, e essa visão de fragilidade e dependência é nítida em muitas outras franquias, causando um efeito nos usuários, onde muitos padrões são criados e instaurando uma representação errônea das mulheres.

1.1 Definição do Problema

Esta ótica que os jogos proporcionam sobre a figura feminina, influencia negativamente a sociedade, principalmente os consumidores mais jovens, como crianças e adolescentes, pois, se pressupõe que os personagens masculinos tendem a ter mais protagonismo e que são mais importantes em um jogo do que as mulheres, além de que, há a visão do mercado de trabalho, onde os cargos na equipe de produção de jogos são de maioria masculina, assim criando uma barreira para a representação feminina. Perante esta situação, é muito importante o desenvolvimento de pesquisas e trabalhos sobre este tema.

1.2 Premissas e Hipóteses

Este trabalho analisa a equipe por trás dos jogos e seus respectivos gêneros, além dos personagens associados às obras. E por fim, relacionar o gênero com a relevância dos personagens e também mostrar como é baixa a representação das mulheres no mercado de trabalho dos jogos.

1.2.1 Objetivo geral

Demonstrar de acordo com a importância do personagem, a representação de gênero nos jogos, principalmente a desigualdade entre homens e mulheres, além de demonstrar que as mulheres são a minoria na produção de jogos.

1.2.2 Objetivos específicos

Extrair dados dos jogos analisados, desde a desenvolvedora do jogo aos personagens. Relacionar esses dados com a representação de gênero e investigar as diferenças entre o gênero masculino e feminino.

2 METODOLOGIA

A metodologia usada neste trabalho compreende na análise de informações sobre os jogos, seus personagens e a equipe desenvolvedora destes, para analisar como os gêneros são representados.

2.1 Dados

A partir de uma base de dados adquirida do site "Kaggle", com o nome de "Gender Representation in Video Games" e autoria de Brisa Palomar, foi realizado um pré-processamento destes dados e assim possibilitou demonstrar como as mulheres são minoria no mercado de trabalho de jogos e também a forma que as personagens femininas são retratadas e até sexualizadas. Esta base de dados contém informações sobre 64 jogos lançados entre 2012 e 2022, sendo escolhidos baseado em uma série de critérios que serão descritos na seção específica dos jogos.

Os dados são divididos em três tabelas diferentes:

- Jogos: contém dados sobre os jogos e cada linha é um jogo diferente.
- Personagens: contém informações sobre os personagens que são relevantes para a história do jogo.
- Sexualização: é uma classificação baseada em 4 critérios para determinar se o personagem é sexualizado ou não.

De acordo com Brisa Palomar, autora da base de dados como descrito acima, esses dados foram compilados por meio de pesquisa de várias fontes de informação, incluindo, mas não limitado a: sites e mídia com forte foco em videogames como: *Metacritic*, *Destructoid*, "IGN" (*Imagine Games Network*), GameSpot e etc. E aos sites dos desenvolvedores de jogos, editores de jogos, além do site do próprio jogo. A seguir, será traduzido da documentação da base de dados e explicado cada informação utilizada neste relatório.

2.1.1 Jogos

Palomar descreveu diversos critérios para a escolha dos jogos, segundo ela, os jogos devem ter um enredo, pois, para analisar o papel de cada personagem é fundamental que os jogos tenham um roteiro, onde os personagens tenham um papel atribuído (mesmo que esse papel pudesse mudar com base nas escolhas do jogador). Isto exclui jogos dos gêneros:

- Quebra-cabeça ou *Puzzle*: "Tetris", "Candy Crush", etc.

- Jogos de corrida: "Fórmula 1", "Forza", "Gran Turismo", etc.
- Simuladores: "The Sims", "Colheita Feliz", etc.
- *MMORPGs*: "World of Warcraft" (onde a história vivida pelo jogador, pode diferir consideravelmente outros jogadores), etc.
- Jogos de tiro sem modo história: "Fortnite", "Valorant", etc.
- Diversos jogos populares sem enredo: "Minecraft", "Roblox", "League of Legends", etc.

Para jogos que têm tanto modo história e modo multijogador ("Grand Theft Auto V", "Call of Duty"), somente o modo história é levado em consideração para a seleção. Os jogos foram selecionados por serem os jogos mais vendidos ou com melhor classificação do ano, entretanto, pelo menos cinco jogos foram selecionados para cada ano observado.

Nesta tabela, os seguintes dados foram analisados:

- Gênero do jogo: Ação, Aventura, História Interativa, etc.
- Produtora.
- Desenvolvedora: empresa responsável pelo desenvolvimento do jogo.
- País da desenvolvedora.
- Protagonistas: número de protagonistas no jogo.
- Personagens masculinos: quantidade de personagens masculinos no jogo.
- Personagens não-masculinos: quantidade de personagens não-masculinos no jogo.
- Diretor: o gênero do diretor do jogo.
- Total de pessoas no time: número de pessoas principais envolvidas na criação do jogo. Inclui programadores principais, desenvolvedores, diretores, produtores, artistas e *designers*.
- Total de mulheres no time: número de pessoas do time que são mulheres.
- *IGN (Imagine Games Network)* : pontuação de 0 a 10 dada ao jogo pelo maior portal de notícias sobre jogos do mundo, a *IGN*.

2.1.2 Personagens

Na tabela de "Personagens" se utilizou as seguintes informações sobre os personagens de cada jogo:

- Nome do personagem.
- Gênero: Feminino, Masculino, Não-binário, Customizado (personagens que o jogo oferece a opção de personalizar seu gênero). Nesta análise será utilizado e analisado o gênero masculino e feminino.
- Jogo: o jogo que possui personagem.
- Idade do personagem.
- Faixa etária: Infantil (0 a 5 anos), Criança (6 a 14 anos), Adolescente (15 a 17 anos), Jovem Adulto (18 a 24 anos), Adulto (25 a 39 anos), Meia-Idade (40 a 64 anos), Idoso (65 anos ou mais).
- Se o personagem é jogável: sim (1), ou não (0)
- Sexualização: uma pontuação de 0 a 4, determinada pela tabela "Sexualização".
- Relevância (a relevância de um personagem no jogo e em relação ao protagonista):
 - PA - Protagonista: o personagem mais importante do jogo, no caso de ser mais de um, ambos devem ter a mesma importância na trama.
 - DA - Deuteragonista. o segundo personagem mais importante do enredo, no caso de ser mais de um, ambos devem ter a mesma relevância.
 - SK - Ajudante. Esses personagens acompanham o protagonista durante toda ou a maior parte da história. Eles oferecem suporte constante ao protagonista, dando conselhos, suporte de batalha, ajuda na exploração, Eles diferem do deuteragonista, pois geralmente têm pouca ou nenhuma relevância no enredo.
 - MC - Um personagem que é relevante em toda a história ou na maior parte dela. Esta categoria pode incluir antagonistas.
 - SC - Personagem Secundário. Um personagem que é importante no enredo, mas cuja relevância é ocasional, seja porque sua trama dura pouco tempo ou porque é mencionado ao longo do jogo, mas mal aparece no jogo. Esta categoria também pode incluir antagonistas.
 - MA - Antagonista Principal. O principal antagonista do jogo, ele é relevante durante todo o jogo.

2.1.3 Sexualização

Como citado acima, a tabela de dados sobre "Sexualização" constitui uma pontuação de 0 a 3, e ela possui as seguintes informações:

- Roupas Sexualizadas: se a roupa de um personagem é sexualizada (1) ou não (0). De acordo com a autora, elas apenas precisam atender a um destes critérios para ser verdadeiro: O personagem está usando roupas que não são apropriadas para a idade (roupas adultas muito sexualizadas em crianças, ou roupas sexualizadas infantis em adultos). O personagem está com roupas que não fazem sentido (salto alto para correr e lutar também), roupas que revelam o corpo em condições climáticas extremas, como chuva forte ou frio, e armaduras que não cobrem órgãos vitais.
- Troféu: o personagem é um troféu para um personagem principal (1) ou não (0). Se o único propósito do personagem do jogo é ser concedido como um prêmio para um personagem masculino, portanto, o personagem é objetificado.
- Donzela em perigo: o personagem tem o papel de uma donzela em perigo (1) ou não (0). O personagem no jogo existe para ser resgatado ou salvo pelo protagonista, ou pelo personagem principal. Se o personagem tem esse papel, mas sua idade é a de uma criança ou bebê, essa categoria é considerada como negativo, pois, uma criança que precisa da proteção ou ajuda de um adulto não é considerada um papel sexista.
- Cenas sexualizadas: algumas ou todas as cenas onde este personagem aparece são sexualizadas, retratando de forma sugestiva ou focando desnecessariamente em áreas do corpo que geralmente são considerados sexualmente atraentes.
- Total de pontos: pontuação de 0 a 3 totalizando as informações acima.

2.2 Ferramentas Utilizadas

2.2.1 Overleaf

Por meio da plataforma Overleaf, que é um editor de texto LaTeX, foi possível produzir este relatório.

2.2.2 Python e Google Colab

Através do ambiente computacional Google Colab, se utilizou a linguagem de programação Python na Versão 3.8.16, também foram utilizadas as bibliotecas Seaborn, Matplotlib, Pandas e NumPy, para toda análise, manipulação dos dados, criação de gráficos e importação de arquivos no formato ".csv" (Valores Separados por Vírgula).

3 APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS RESULTADOS

Diante esta base de dados, a análise dos resultados é composta por gráficos que referenciam aos jogos selecionados, seus respectivos personagens e a equipe desenvolvedora, com o intuito de abranger visualizações dos resultados alcançados.

3.1 Número total de personagens

De acordo com as informações obtidas, é necessário observar quantos personagens estão sendo observados, além de seus respectivos gêneros, portanto, na Figura 1 é possível visualizar esses dados.

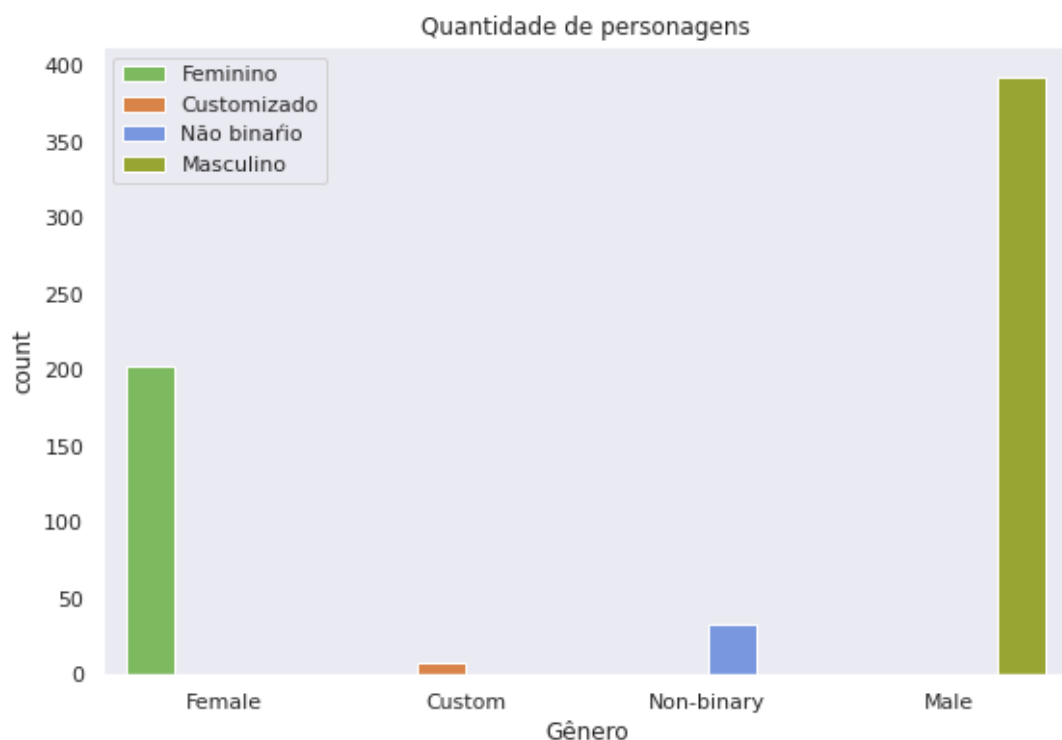


Figura 1: Gráfico que mostra a quantidade de personagens por gênero

Fonte: Autoria própria

Analisando o gráfico, é explícito que há mais elementos masculinos do que femininos. De seiscentos e dezesseis personagens, cento e noventa e sete são mulheres, enquanto, trezentos e oitenta e dois são masculinos. É possível observar o gênero customizado e não-binário, mas, como citado na metodologia, neste relatório apenas o gênero masculino e feminino serão analisados.

3.2 Faixa etária

Para a análise da faixa etária, foi necessário processar os respectivos dados, pois, 21% dos personagens possuem idade desconhecida, entretanto, estes valores foram remo-

vidos. Na Figura 2, a faixa etária dos personagens é majoritariamente adulta, em seguida dos adultos, adolescentes e sujeitos de meia-idade são os mais presentes. A Figura 3 retrata a faixa etária somente entre as personagens femininas.

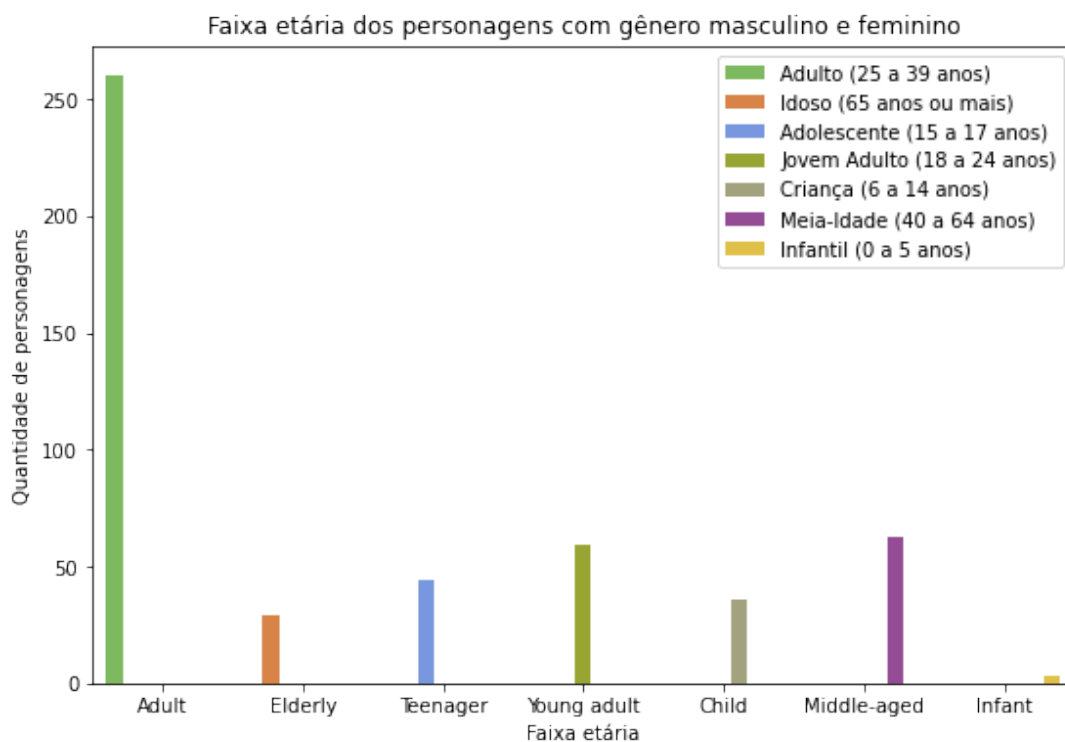


Figura 2: Gráfico com a faixa etária dos personagens

Fonte: Autoria própria

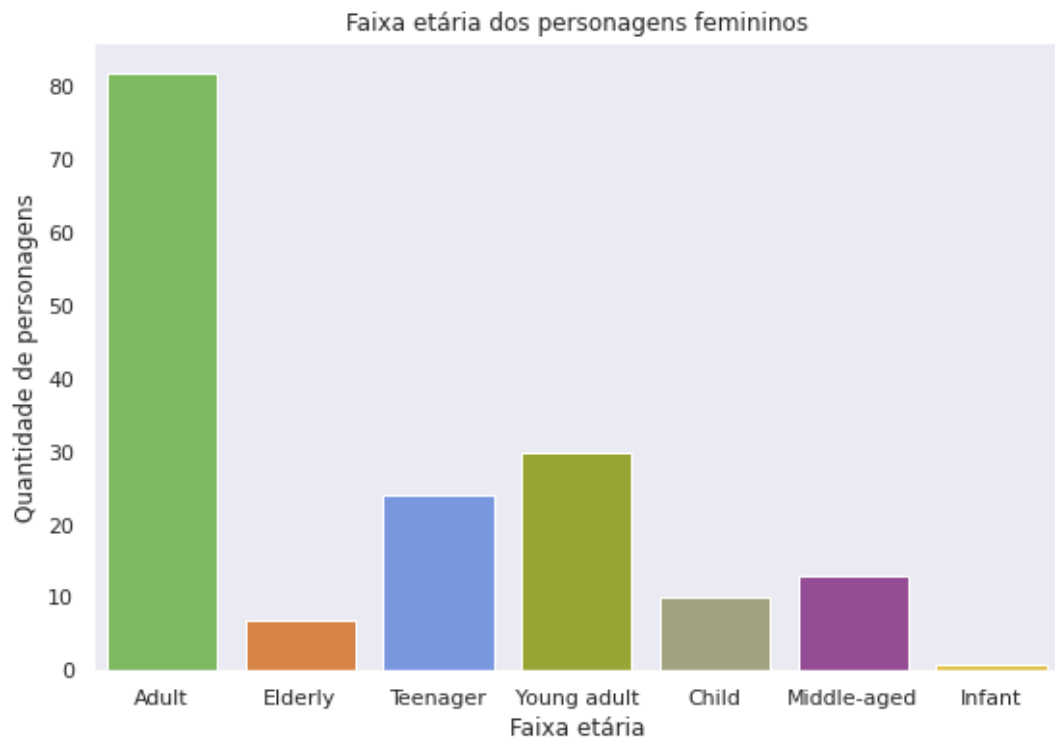


Figura 3: Gráfico com a faixa etária das personagens femininas
Fonte: Autoria própria

Essas informações são importantes para analisar a objetificação das mulheres, pois, no tópico adiante será discutido a sexualização dos gêneros e como afirmado na metodologia, se a faixa etária for infantil ou de uma criança, não há sexualização perante esses personagens, pois, sujeitos dessa idade necessitam de auxílio ou proteção de pessoas mais velhas, entretanto, os valores de sexualização são nulos nesse caso.

3.3 Sexualização perante os gêneros

Com a Figura 4, é notório a extrema diferença de sexualização dos personagens perante seu gênero, pois, os personagens na base de dados são majoritariamente do gênero masculino e nesta visualização, a maior parte dos personagens sexualizados são da "minoridade".

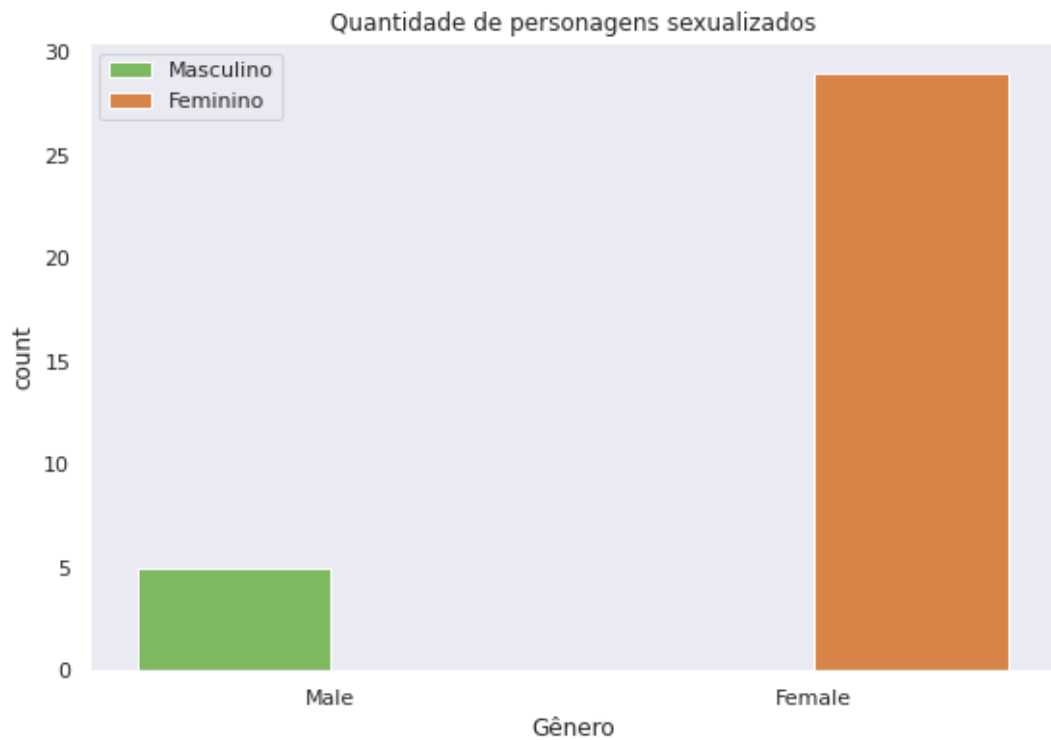


Figura 4: Gráfico com a quantidade de personagens sexualizados por gênero
Fonte: Autoria própria

De acordo com a Figura 5, possibilita-se ver os diferentes níveis de sexualização, onde em todas as pontuações, as mulheres foram predominantes. De todos os personagens com nível 3 de objetificação, 100% são mulheres.

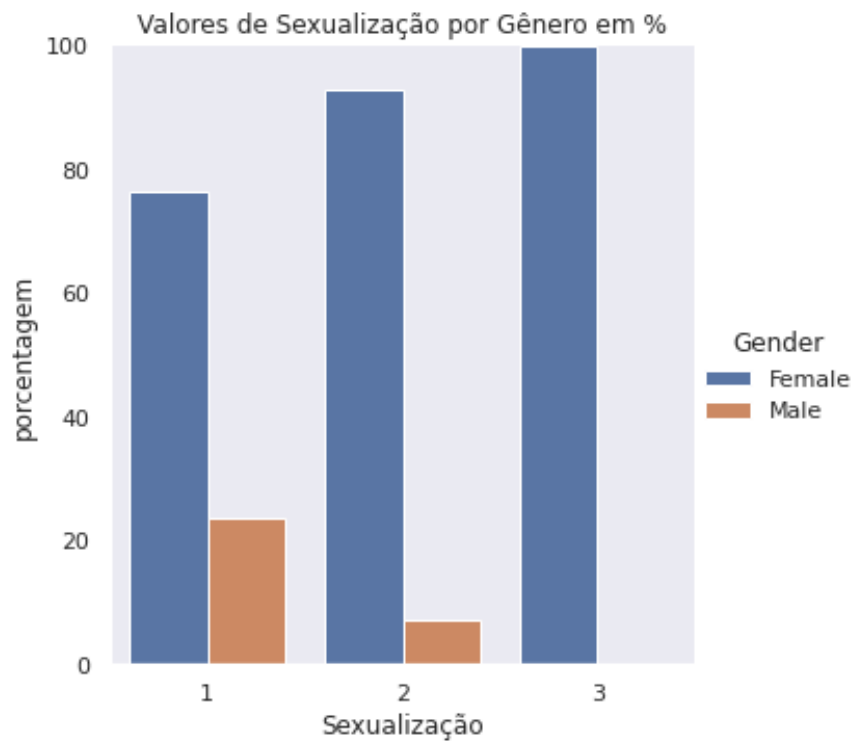


Figura 5: Gráfico com a porcentagem em cada pontuação de sexualização
Fonte: Autoria própria

3.4 Relevância dos personagens

Nesta seção será observado a relevância dos personagens de acordo com seu gênero, valores como jogabilidade e papéis no enredo do jogo serão levados em questão. A partir da Figura 6, visualiza-se uma diferença considerável, onde mais de 60% dos personagens jogáveis são masculinos, enquanto as mulheres chegam a menos de 40%.

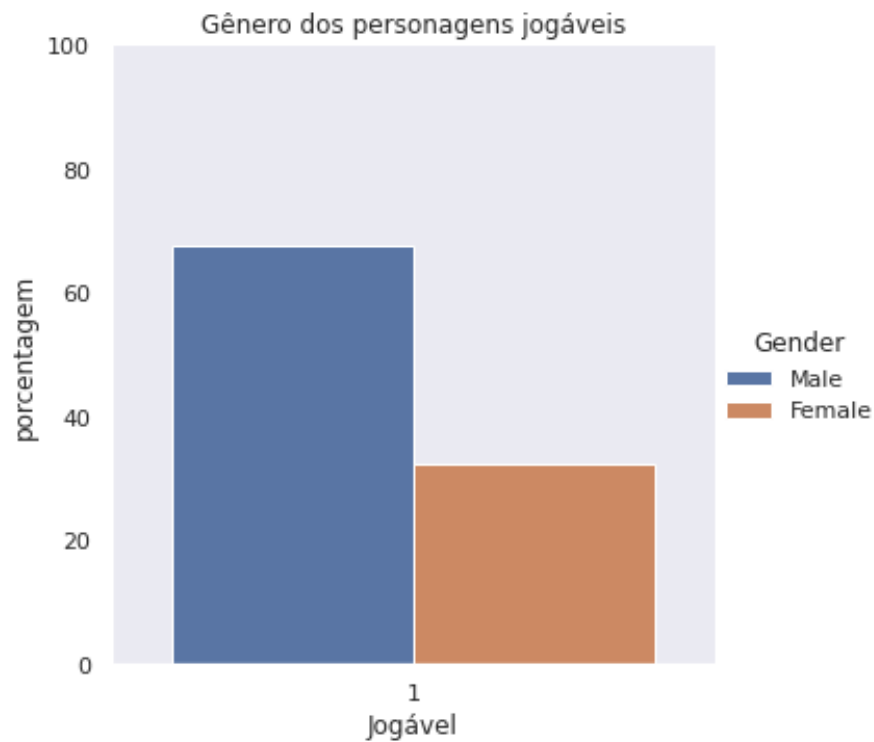


Figura 6: Gráfico indicando o gênero dos personagens jogáveis
Fonte: Autoria própria

Perante a Figura 7, analisa-se a relevância dos elementos com gênero masculino, onde mais de 60% são protagonistas da trama, também é observado que não há personagens masculinos com papéis de suporte.

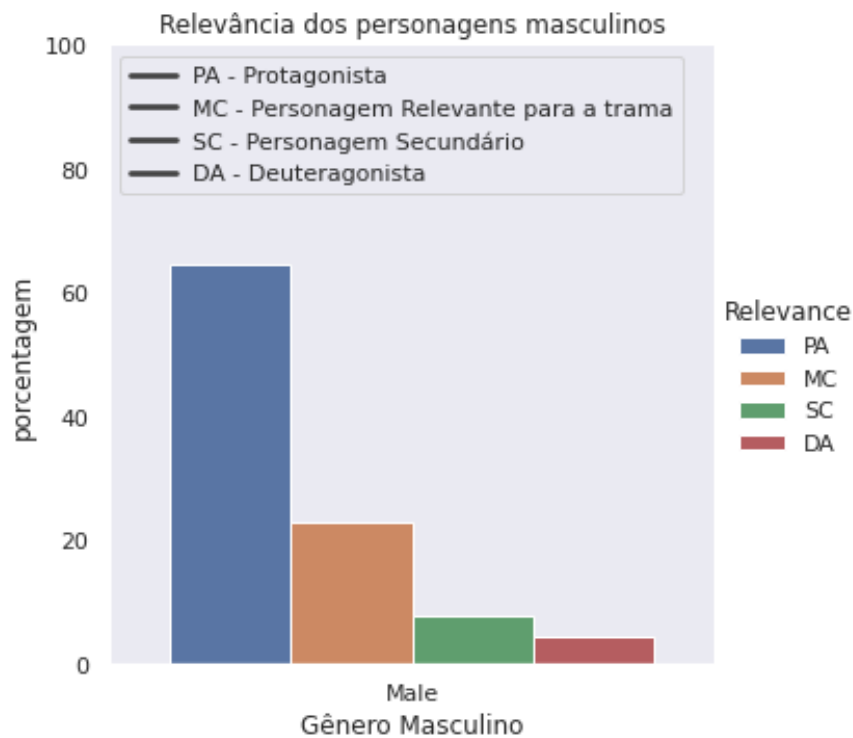


Figura 7: Gráfico exibindo a relevância dos personagens masculinos

Fonte: Autoria própria

Equivalente ao gráfico anterior, a Figura 8 descreve a relevância dos elementos durante a história, porém, nesta figura é analisado o gênero feminino. Menos da metade das personagens são protagonistas, em comparação com os homens há um desequilíbrio, além disso, cerca de 5% das mulheres têm o papel de ajudantes durante a trama, diferente dos homens que possuem papéis mais relevantes. Como citado anteriormente na metodologia, o ajudante difere do deuteragonista, tendo pouca ou nenhuma relevância na história.

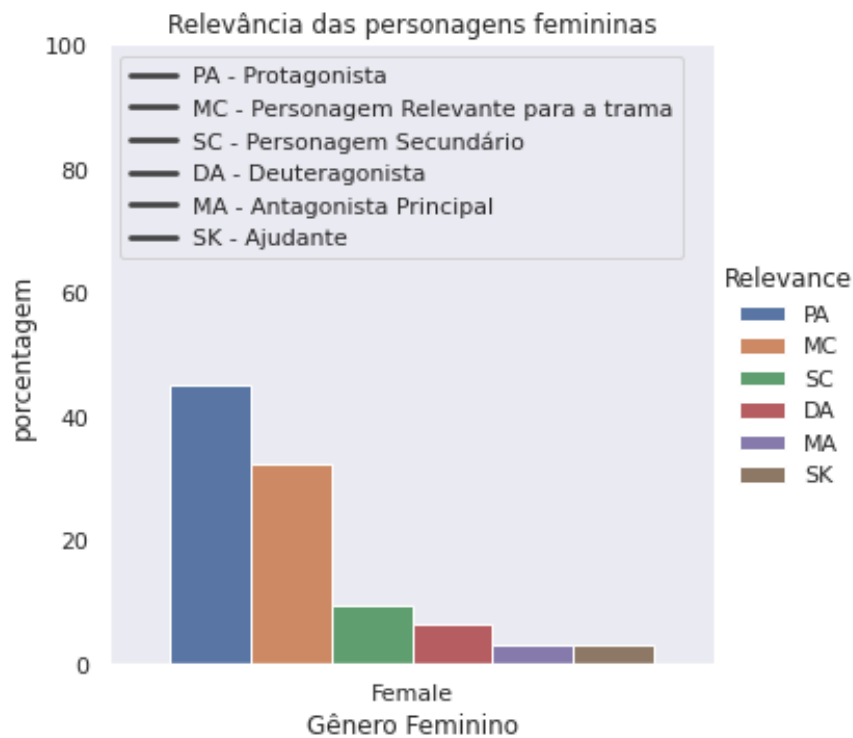


Figura 8: Gráfico exibindo a relevância das personagens femininas

Fonte: Autoria própria

3.5 Membros da equipe desenvolvedora do jogo

A partir deste ponto, a análise está direcionada à equipe cujo papel foi de produção e desenvolvimento dos jogos analisados. Visualizando a Figura 9, é observado que mais de trinta e cinco jogos não possuem mulheres em seu time de produção, ou seja, representando mais que a metade.

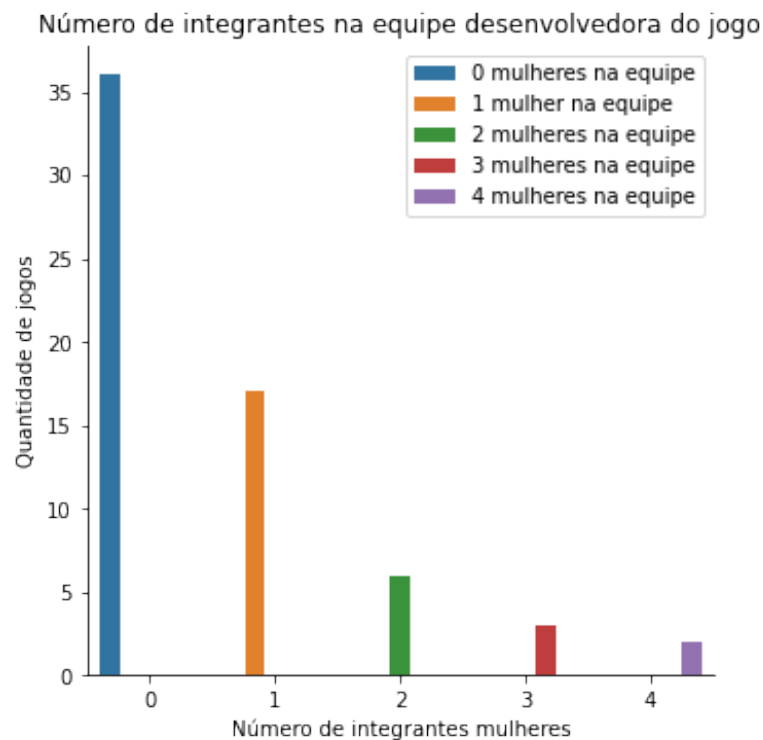


Figura 9: Gráfico que mostra a quantidade de mulheres na equipe

Fonte: Autoria própria

3.6 Direção das equipes desenvolvedoras do jogo

É muito importante analisar os cargos de liderança, pois, olhando de forma ampla no mercado de trabalho, não há equilíbrio e a dominância é dos homens, na Figura 10 é visto o mesmo comportamento, onde de sessenta e quatro diretores, apenas dois desses são mulheres, a diferença é estrondosa.

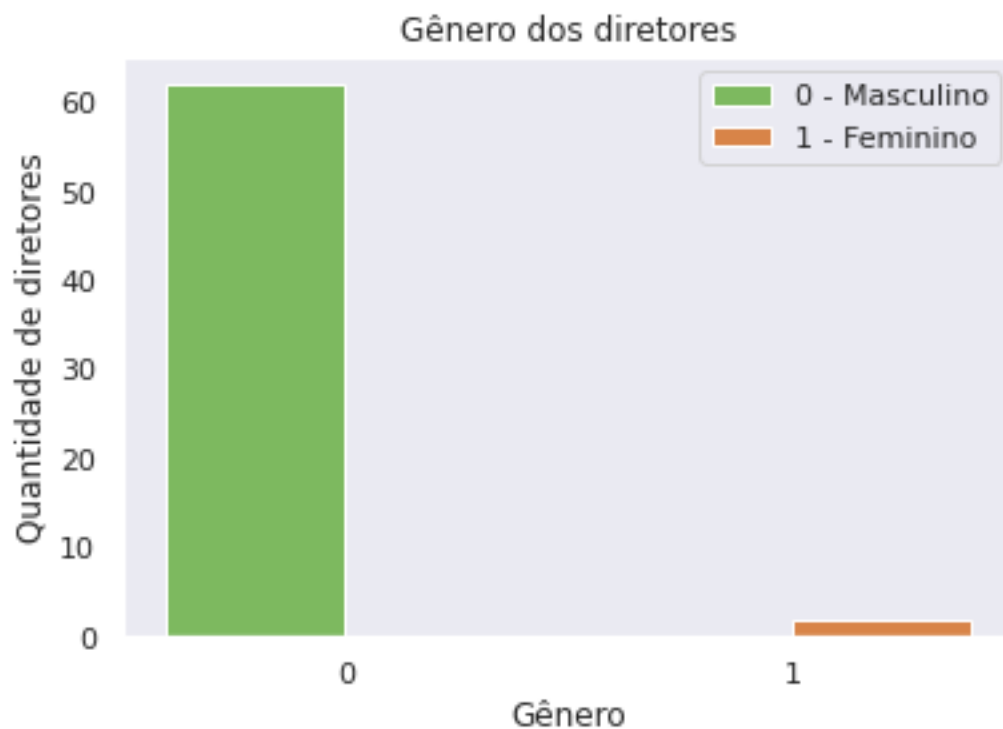


Figura 10: Gráfico apontando a quantidade de diretores por gênero

Fonte: Autoria própria

Sessenta e dois jogos possuem pontuações na IGN, havia dois jogos na base de dados cuja nota era nula, entretanto não foram analisados neste próximo gráfico. A Figura 11 apresenta os diretores destes e junto a isto o gênero de cada, dos sessenta e dois diretores com pontuações na IGN, apenas um é do gênero feminino. Coincidentemente a única diretora presente possui nota máxima de acordo com o portal, novamente olhando os dados completos se observa uma desigualdade extrema entre gêneros.

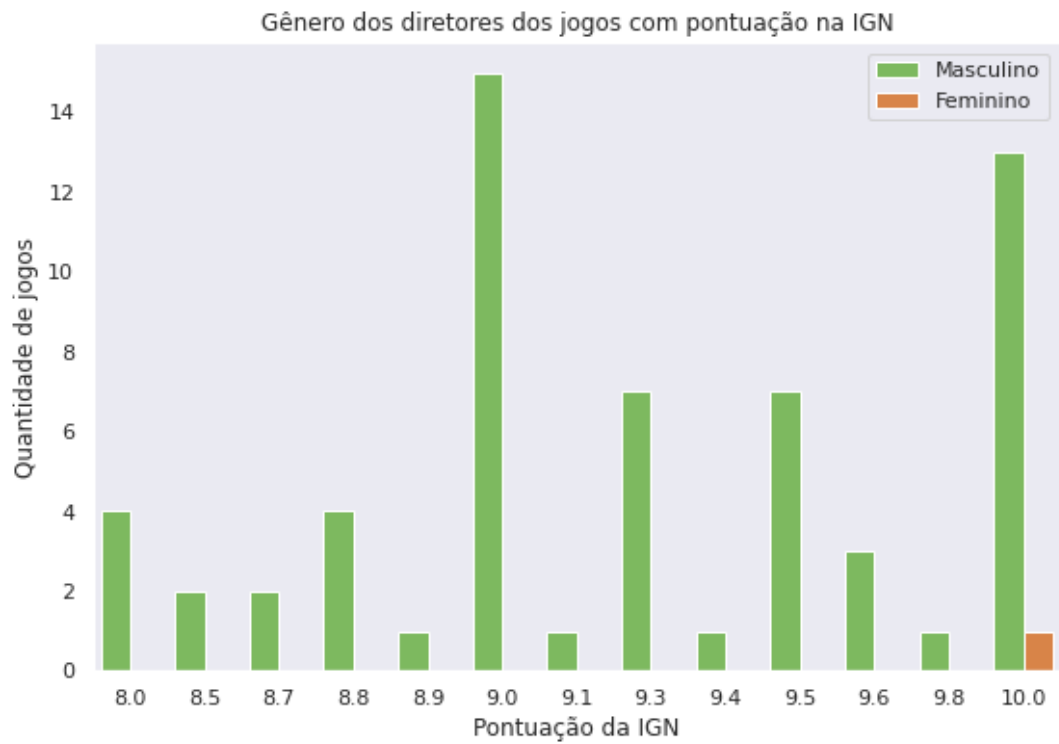


Figura 11: Gráfico que mostra os diretores com pontuação na *IGN*
Fonte: Autoria própria

3.7 Time das produtoras com maiores notas no portal *IGN* (*Imagine Games Network*)

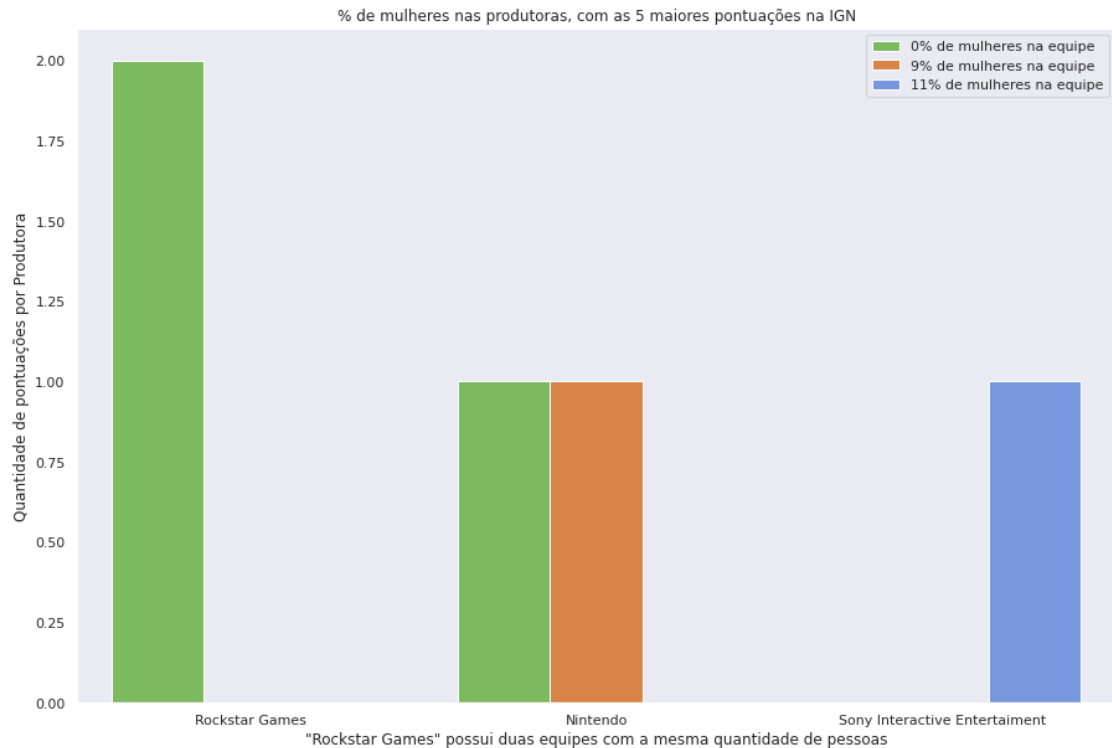


Figura 12: Porcentagem de mulheres nas 5 maiores pontuações da *IGN*
Fonte: Autoria própria

Dentre as cinco maiores notas da *IGN*, a *Rockstar Games* possui duas destas, onde as equipes possuem a mesma quantidade de pessoas, entretanto, nessas duas equipes não existem mulheres. Em seguida a *Nintendo* possui dois títulos e duas equipes diferentes, apenas em uma destas há 9% de mulheres. Por último a *Sony Interactive Entertainment* contém uma pontuação, onde apenas 11% da equipe é composta pelo gênero feminino.

4 CONCLUSÕES E TRABALHOS FUTUROS

É necessário ressaltar alguns pontos acerca do projeto que são de suma importância, mesmo perante o cenário de desigualdade de gêneros que é retratado na sociedade, é fundamental a elaboração de pesquisas desse ramo, envolvendo questões de gênero e representatividade do mesmo.

Todos os objetivos estabelecidos neste projeto foram alcançados, estes eram compreender de acordo com a relevância do personagem, a representação de gênero nos jogos, principalmente a desigualdade entre homens e mulheres, além de demonstrar que as mulheres são a minoria na indústria de jogos.

Perante as análises feitas, fica explícito que infelizmente há uma desigualdade entre gêneros, em todos os aspectos, desde o mercado de trabalho até a elaboração de personagens.

Uma das limitações para este projeto é o fato da base de dados não analisar todos os tipos de jogos e os dados da pesquisa não abrangerem as estatísticas destes outros.

A partir deste trabalho, abre possibilidade que futuros trabalhos no ramo possam ser elaborados, sempre com o objetivo de ampliar os conhecimentos deste projeto e de apelar para uma mudança na sociedade atual.

REFERÊNCIAS

- [1] KONDRAT, X. *Gender and video games: How is female gender generally represented in various genres of video games?*. ***Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology***, 6(1), 2015.
- [2] PALOMAR, Brisa. *Gender Representation in Video Games*. Kaggle, 2022. Disponível em: <<https://doi.org/10.34740/KAGGLE/DSV/4482342>>. Acesso em: 2 de dezembro de 2022.