

1 Boa tarde, eu sou o Lincoln Amorim e o meu trabalho é sobre Sexualização na Indústria dos Jogos, feito sob a orientação do professor Diogo Trevisan.

2 Vão ser abordados os tópicos: Sexualização no Entretenimento, Sexualização na Indústria dos Jogos, Pesquisa de Campo e Design de Personagens em NieR:Automata.

3 A pergunta inicial para esse trabalho é essa: “Quais as causas e consequências da sexualização na indústria dos jogos e que caminho essa indústria deve tomar quanto à essa problemática?”. Para responder essa pergunta foi feita uma ampla pesquisa bibliográfica, mas a base para o trabalho foi o texto de Laura Mulvey

4 Laura Mulvey é a criadora do termo male gaze, que significa “olhar masculino”, no trabalho dela, é tratado este conceito aplicado à indústria do cinema, na qual ela é especialista. Porém, por também ser uma indústria de entretenimento e considerada arte, é possível aplicar o mesmo conceito para os jogos. Mulvey fala sobre como a sexualização é um reflexo da sociedade falocêntrica opressora e utiliza no seu texto conceitos de Freud, como a relação entre Ego e Libido, que trata sobre como o desejo sexual natural é diferente do criado pela psiquê humana.

5 Em seu texto, Mulvey também cita uma frase de Budd Boetticher, que exemplifica os efeitos do male gaze na indústria: “O que conta é o que a heroína provoca, ou melhor, o que ela representa. Ela é a única, ou melhor, o amor ou o medo que ela inspira no herói, ou então a preocupação que ele sente por ela, que o faz agir da maneira como ele age. Em si mesma, a mulher não tem a menor importância.”. Sendo assim, a mulher é reduzida apenas à uma ferramenta dentro da narrativa.

6 O exemplo mais claro da evolução da indústria dos jogos para combater a sexualização é o design da personagem Lara Croft, que iniciou apenas como símbolo sexual, mas passou por diversas mudanças à ponto de se tornar a protagonista de um dos jogos de ação e aventura mais populares entre o público feminino, que equivale à 46% dos jogadores.

7 A sexualização dos designs dos jogos também é visível por meio da pornografia, demonstrado por este gráfico. Nos dados de 2022 do Pornhub, que é o maior site da área, são mostrados os jogos e as personagens mais pesquisadas, e esses dados foram levados em consideração para a formulação da pesquisa de campo.

8 Foram obtidas 85 respostas, dentre essas 62,4% eram do público masculino, 34,1% do feminino e 3,5% do não-binário. Além disso, a maioria das respostas disseram estar insatisfeitas com a representação feminina nos jogos.

9 A próxima pergunta mostrava 12 personagens e pedia para que fossem marcados quais designs eram mais insatisfatórios, sendo mostradas a porcentagem de desaprovação. Analisando as respostas é possível fazer várias pontuações, como:

A maioria dos votos nas personagens Zarya e Poison foram do público masculino, demonstrando o peso do padrão de beleza e preconceito na escolha.

A maioria dos votos nas personagens Chun-Li e D.Va foram do público não-masculino, o que é relevante pois ambas estão na lista de Pornhub.

10 Para as próximas perguntas, o objetivo era escolher entre duas opções de design para o mesmo personagem, e, neste caso aqui, é possível perceber como a mudança de design de Mona de Genshin Impact foi ambígua, já que os números dentre as 4 opções são próximos.

11 Em contraste com Rosaria, também de Genshin Impact, cuja mudança foi satisfatória para a maioria do público.

12 De forma parecida com Vi de League of Legends, cujo design de Arcane teve quase metade da aprovação, porém grande parte também gosta do design original.

13 No caso de Jinx, também de League of Legends, os números são ainda maiores para o design de Arcane, sendo assim, o público não gosta tanto do design original.

14 O caso de Caitlyn, do mesmo jogo, se parece mais com o de Vi, porém uma quantidade maior do público gosta igualmente de ambos designs.

15 Já o caso de Lara Croft, citada anteriormente, demonstra a satisfação com essa evolução, já que mais de 3 quartos do público preferem o novo design.

16 Para Kasumi de Dead or Alive, apesar de 64,7% das respostas dizerem que o design do sexto jogo seja mais satisfatória, os 24,7% que votaram que nenhum dos dois era também não pode ser ignorado.

17 Na última questão alternativa, foi mostrado o design da deusa nórdica Freya em God of War e em Smite, e quase 3 quartos do público preferiu o design mais realista da personagem, em God of War.

18 Vistos esses dados, agora vamos analisar a produção de designs de personagem, estes 6 passos são considerados os essenciais para produzir um bom design. Estudar fundamentos, escrever um prompt (uma descrição física e psicológica do personagem), buscar referências, criar esboços, refinar os detalhes

e criar o model e expression sheet (que mostram diferentes poses e expressões faciais do personagem)

19 Vamos então aplicar esses conceitos em NieR:Automata, os 3 protagonistas do jogo são andróides soldados que lutam pela humanidade contra máquinas feitas por aliens que dominaram a Terra. Aqui temos A2, uma rebelde que abandonou o exército, 9S, um soldado de reconhecimento, e 2B, uma soldado de linha de frente.

20 Em uma famosa entrevista com o diretor do jogo, Yoko Taro, ele diz que o principal motivo para os andróides de batalha usarem salto alto é que, simplesmente, ele gosta muito de garotas, mostrando como a escolha do design foi arbitrária.

21 Aqui temos, portanto, as artes conceituais de 2B , analisando elas é possível pensar em um possível prompt de personagem: “uma garota com uma venda cobrindo os olhos, vestido e saltos pretos de aparência renascentista ou vitoriana, com uma expressão impassível em seu rosto e com cabelos brancos”

22 Aqui temos a arte final da personagem, é discutível que algumas outras opções fossem menos sexualizadas. A opção sem a saia se trata do visual após executar a função de autodestruição no jogo.

23 Aqui temos as artes conceituais de A2, a escolhida para arte final foi a primeira, que não é a menos sexualizada, mas definitivamente haviam opções bem piores. Lembrando que esse design foi votado como o segundo mais insatisfatório durante a pesquisa de campo.

24 E aqui temos as artes conceituais de 9S, a arte final é a E, porém, fica claro como a estratégia para ele foi diferente. O

curioso, é que mesmo que ele não seja um soldado de linha de frente, ele é o único cujas roupas fazem sentido para um soldado.

25 No entanto, uma opção plausível para as roupas dos soldados de linha de frente está no jogo, como uma “armadura pesada”, porém, ela é utilizada apenas em uma missão específica próxima ao final do jogo.

26 Após essa missão, é possível equipar 2B com essa armadura, e uma versão sem capacete dela, que com certeza seria uma roupa padrão muito mais realista.

27 Durante o trabalho foi possível concluir que, além da questão monetária, o principal motivo para a existência da sexualização seja o machismo estrutural da sociedade.

28 Além disso, suas consequências incluem, além da propagação deste problema, problemas psicológicos nos jogadores e o menor engajamento com os personagens.

29 Sendo assim, a reestruturação da indústria para evitar a sexualização traria mais lucro, pois projetos sexualizados com o tempo serão cada vez mais rejeitados, mais engajamento, pois personagens realistas são mais fáceis de se identificar com e, ainda, uma melhora no bem estar do público, pois a sexualização é uma prova do machismo estrutural inescapável na sociedade atual.