

Corpos femininos no videogame: a idealização da estética do liso, da pornografia e a re-imaginação de novos mundos e corporalidades¹

Nicolý Cristina da Rocha Grevetti²
Universidade Tuiuti do Paraná - UTP

RESUMO

O presente artigo busca entender como funciona a sexualização dos corpos femininos nos videogames através de conceitos abordados com Byung-chul Han (2019). Também entende o conceito da emancipação de Ranciere (Quintana, 2019) essencial para re-imaginar narrativas positivas sobre as mulheres. A conclusão recai sobre a importância de pessoas que tragam uma verdadeira diversidade às narrativas dessa mídia cada vez mais influente na sociedade atual.

PALAVRAS-CHAVE: hipersexualização; mulheres; videogame; estética do liso; emancipação.

Introdução:

O Brasil figura na lista dos 10 países mais consumidores de videogames³ no mundo, (PGB, 2024), onde as mulheres representam mais da metade da comunidade gamer (PGB, 2024), dado que pode também ser observado em outras localidades. Em uma sociedade onde o corpo idealizado é a norma, as mulheres são as que mais sofrem com a pressão estética, presente também no digital. A partir do momento que entendemos a relevância dos videogames como uma fonte de narrativas que podem repercutir estereótipos a forma como os conteúdos são explorados se torna objeto de análise.

Assim surge a pergunta: Como a abordagem dos corpos femininos nos videogames contribui para uma estética do liso? Para analisar as narrativas e os corpos femininos introduzidos nelas serão utilizados os conceitos de Byung-chul Han (2019). Na questão de re-imaginar cenários possíveis e a emancipação do corpo, utiliza-se Ranciere através de Quintana (2019). Essa pesquisa se torna importante à medida que busca observar um assunto já recorrente - a sexualização das mulheres nos jogos - por dois conceitos que abordam as propriedades do corpo. Ao pesquisar diversas combinações das palavras chaves desse trabalho nos Periódicos da Capes notou-se

¹Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Games e entretenimento digital, evento integrante da programação do 28º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 15 a 17 de maio de 2025.

²Mestranda no Programa de Pós-graduação da Universidade Tuiuti do Paraná, email: nicolygrevetti@gmail.com

³Nas pesquisas abordadas são consideradas para as estatísticas jogos eletrônicos acessados por consoles (plataformas próprias para este fim) de mesa e portáteis, computadores (desktop, tablets, notebooks e afins) e celulares (jogos mobile). Neste artigo são referidos como: games, videogames, jogos e jogos eletrônicos.

ausência dos conceitos abordados, apesar da recorrência do tema, mostrando assim a originalidade da pesquisa⁴, que também poderá ser utilizada como referência para futuros trabalhos.

A sexualização das mulheres nos jogos eletrônicos

É importante dizer que narrativas que subjagam a mulher estão presentes nos games desde seu início, independente da temática do jogo. Sempre foi muito comum que os papéis desempenhados por mulheres fossem secundários, dependendo da ação de um protagonista masculino (Martins, 2024). A sexualização e objetificação das personagens femininas também não são composições estranhas aos jogos eletrônicos⁵. Essas representações são normalizadas em uma sociedade patriarcal, em uma indústria que desde seu início é formada majoritariamente por homens (Martins; Tompkins, 2021), onde mulheres tiveram que resistir como desenvolvedoras e jogadoras.

Neste artigo, a observação recai sobre a forma como os corpos femininos são abordados nos chamados *triple A* (AAA), jogos que são o carro chefe das grandes empresas, com grande número de vendas. Estas mídias, em sua maioria, se encaixam no gênero *bro-games*, termo criado no início dos anos 2000 (Smith, 2018) e que se refere aos jogos que trazem temáticas estereotipicamente masculinas, como armamentos, violência e carregam grande hipersexualização feminina e são comumente vistos como jogos para homens. Seus conteúdos e também seus jogadores, são os alvos das críticas feministas, queer e da representatividade racial, pois dariam abertura e notoriedade para a masculinidade tóxica tão presente até hoje na comunidade gamer (Smith, 2018).

Com a melhoria tecnológica da qualidade gráfica, a hipersexualização feminina se torna uma questão ainda mais problemática (Martins; Tompkins, 2021), fazendo a manutenção de uma imagem objetificada e estereotipada das mulheres. A sexualização é comumente acompanhada pela falta de participação que essas personagens femininas têm nas narrativas. O corpo é objetificado, atribui-se uma personalidade rasa, sem aprofundamento e com ausência de diálogos relevantes e livres de vieses de gênero (Clinton et al, 2023).

Este artigo se debruça em três personagens protagonistas de suas narrativas, que possuem mais tempo de tela possibilitando maior amostragem. A análise se debruça principalmente sobre o corpo dessas personagens e como ele é exposto ao público, procurando responder se há ou não

⁴Ao pesquisar as palavras “hipersexualização; mulheres; videogame; estética do liso; emancipação”, “mulheres; videogame; emancipação”, “mulheres; videogame; estética do liso”, houve 0 resultados. Com “hipersexualização; mulheres; videogame” e “hipersexualização; videogame” houve 1. Com “mulheres; videogame” houveram 19 resultados.

⁵É o caso de franquias como *Mario Bros (1986-2023)* e *The Legend of Zelda (1986-2024)*, onde as personagens femininas servem de gatilho narrativo para o início da jornada do herói. Quando falamos de sexualização e objetificação, o jogo de faroeste *Custer's Revenge (1983)* traz o momento que o personagem jogável, abusa sexualmente de uma mulher nativa-americana. O jogo *Metroid (1986)* da Nintendo, coloca uma mulher como protagonista, mas possui mais de um final alternativo em que a personagem aparece apenas de biquíni.

uma hipersexualização e como se dá o seu papel na narrativa que as cerca. Para uma maior variedade temporal, foi escolhida uma personagem de uma franquia da década de 1990 - Lara Croft, outra do final da década de 2000 - Bayonetta, e por último uma recente, lançada em 2024 - Eve.

Lara Croft, do jogo Tomb Raider (1996), lançado inicialmente para consoles da Sega, foi um passo significativo na representação feminina nos games. Por um lado ela trazia uma mulher como personagem principal jogável, mas por outro, Lara era completamente pautada ao redor do que seria agradável para um homem hétero enquanto consumidor (Martins, 2024). Seu corpo, apesar de limitado pela tecnologia da época, trazia seios avantajados e triangulares, acompanhados por uma cintura fina e coxas grossas. Rapidamente, Croft se tornou um *sex symbol*, representando um novo momento de sexualização de personagens femininas (Martins, 2024). Esse padrão ficou conhecido na indústria como “Fenômeno Lara”, sendo utilizado por várias empresas, pela rentabilidade que o corpo sexualizado de uma mulher trazia do público masculino (Martins, 2024).

Já Bayonetta, protagonista do jogo de mesmo nome, é cercada por uma criação conflitante. Desenvolvido pela PlatinumGames, o jogo foi primeiramente lançado para Playstation e Xbox 360 em 2009. A personagem, que tem proporções irrealistas, como pernas longas, seios fartos e cintura extremamente fina, foi criada por uma mulher, mas seu projeto foi dirigido por um homem, direcionado para um público em sua maioria composto por homens heterossexuais (Pinheiro, 2020).

Bayonetta consegue em sua narrativa e construção de mundo criticar uma instituição patriarcal (a Igreja Católica), abordar o amor fraternal entre mulheres, ao mesmo tempo que diminui a importância desses marcos com a hipersexualização do corpo da personagem, argumentada como liberdade sexual (Pinheiro, 2020). Suas proporções corporais satisfazem um ideal feminino que vai de acordo com uma visão falsa do corpo da mulher perpetuada por outros materiais audiovisuais sexuais (Mulvey, 1973), como pornografia e *hentai* (animações japonesas de teor adulto). Por diversas vezes Bayonetta fica nua e em poses sugestivas, com alusões sexuais, desde objetos fálicos a movimentos de penetração (Pinheiro, 2020). Assim, apesar de trazer uma história aprofundada, ela resgata muitos tropos relacionados à mulher no audiovisual.

Por fim, temos Eve, do jogo Stellar Blade, lançado no ano de 2024 para PlayStation, pela Shift Up Corporation. Logo na exibição de seu primeiro trailer a obra chamou atenção pela sexualização excessiva da personagem Eve, que apareceu primariamente de costas, com a adição de focos excessivos na parte inferior de seu corpo. O traje da personagem extremamente colado, tinha aspecto de segunda pele e os ângulos destoavam do restante do conteúdo do jogo (Stellar, 2024). Além disso, a história da protagonista é pouco aprofundada, sendo a mesma incapaz de desenvolver sua narrativa por conta própria, sempre recorrendo às opiniões de um contraparte

masculino, Adam (Barbosa, 2024). Eve é pobremente construída, como se fosse uma boneca objetificada e com personalidade inocente, construída para ser olhada por ângulos invasivos pelo jogador.

As três personagens detalhadas neste trabalho, apesar de ter diferenças na abordagem narrativa e no impacto que tiveram na comunidade gamer, têm em comum os corpos padronizados, com seios, coxas e quadris fartos, sem nenhum pêlo ou marcas como celulite ou estrias, se afastando de um corpo real e se aproximando de uma idealização sem falhas. Esses aspectos não são uma característica apenas dos games e vão de acordo com ideais perpetuados pela indústria audiovisual como um todo. As mulheres são colocadas em um lugar submisso de prazer visual, fortemente influenciado pela pornografia. Os jogos eletrônicos pertencem à era digital, o que significa uma torção ainda maior da realidade e do que seria o ideal de beleza.

Figura 1: Da esquerda para a direita: Lara Croft no primeiro Jogo da Franquia Tomb Rider; Bayonetta tenso seu corpo exposto por um de seus feitiços; Visão que o jogador tem do corpo de Eve ao mover a câmera para baixo.



Fonte: Imagens retiradas da internet, 2024.

O belo, a estética do liso e a pornografia de Byung-Chul Han pertence aos games?

Para Byung-Chul Han (2019) todas as imagens e conteúdos que consumimos hoje são esteticamente lisos, polidos e sem defeitos. Não há rupturas nem nada que traga reflexões, tudo é padronizado no digital. O diferente se torna o feio e o belo é o padrão. Nessa lógica, corpos reais - principalmente os corpos femininos que historicamente sofrem com a opressão estética midiática - não são considerados belos. Qualquer tipo de pelo, estrias, celulites, rugas, marca ou cicatriz que a vida traz a um corpo, é incômodo. “O que se encontra totalmente eliminado é a alteridade ou a negatividade do diferente e do estranho” (Han, 2019, pg. 16).

Para Han (2019), porém, são nesses momentos de desconforto que encontramos então, o belo. As coisas e corpos não padronizados, que tem suas características únicas que incomodam, geram pensamento e trazem reflexão, são para o filósofo o local onde a beleza pode ser realmente encontrada. A realidade não é lisa, é defeituosa e cheia de obstáculos. Quando fala do corpo a partir da estética do liso, Han (2019) nos traz a ideia do corpo polido, um corpo depilado que vai

ser “percebido como puro e limpo” (pg. 15) e outorga um polimento pornográfico, no sentido de que é exposto, desprovido de sensualidade e profundidade.

Os paralelos com os corpos das mulheres nos videogames já se tornam evidentes. Os três corpos, digitalmente construídos, apresentam uma superfície lisa incompatível com a realidade, agradando os olhos de quem joga. Quando pensamos que essas personagens pertencem a jogos AAA, que são produzidos por equipes majoritariamente masculinas, em uma indústria dominada por homens e por uma lógica machista e por fim destinadas a um público masculino, sabemos que o olhar que será agrado é o do homem (Martins; Tompkins, 2021).

As personagens - salvo Bayonetta - tem suas histórias pouco desenvolvidas, assim como também poucas falas, algo que se repete em outros games (Clinton et al, 2023). Para Han (2019), ser raso é uma característica inerente ao liso, já que o rosto é amaciado pelo digital, não tem profundidade e carece de interioridade. As personagens femininas abordadas aqui, a partir disso, se acabam em suas imagens, pois a profundidade de seu todo não é interessante para os que a consomem.

Para o autor há assim uma clara separação entre o que chama de *belo natural* e *belo digital*. O belo digital é totalmente polido e liso, a alteridade é completamente eliminada, sendo substituída por uma diversidade consumível, que possa ser vendida. As personagens aqui abordadas, tão fisicamente semelhantes entre si, não correspondem ao conceito de belo natural de Han (2019), pois sua padronização impede qualquer tipo de negatividade e vulnerabilidade, essencial para que ele exista.

Já foi comentado aqui como os corpos dessas personagens remetem também a pornografia, corroborando um vício imagético. A pornografia para Han vem como algo negativo por ser um mero viver exposto (Han, 2017, p. 55). É importante entender que a exposição desses corpos, que não são pessoas reais, é feita a partir de seus criadores. Quando colocamos à luz o fato de que essas representações são feitas em conteúdos tido socialmente como masculinos e pensados para um público masculino, esses corpos estão em um lugar de objetificação. Essas personagens são construídas como chamariz, um objeto comercial e não como sujeito (Martins; Tompkins 2021). O corpo feminino ao exposto vende e nesse processo de mulher-objeto se profana toda a conexão e profundidade da persona feminina.

Porém, mudanças em fórmulas cristalizadas dentro da indústria podem ser observadas em indivíduos preocupados com uma verdadeira diversidade, mesmo enquanto operam em organizações que privilegiam o padrão (Martins; Tompkins, 2021).

Indo contra a maré: os mundos e narrativas re-imaginadas a partir das minorias

O design e o desenvolvimento de jogos eletrônicos estão muito ligados à área da programação e à indústria tecnológica, historicamente reservada aos homens (Perrot, 2017), porém isso não significa que mulheres não puderam e podem pertencer, prosperar e ser referência nessas áreas. O mesmo se aplica à indústria de videogames, não é de hoje que mulheres resistem nessa área da produção de conteúdo.

Life is Strange (2015) desenvolvido pelo estúdio Don't Nod ganhou o público abordando temas como amor, perdas, amizade e o poder das escolhas. O jogo de estilo narrativo, é baseado nas escolhas da protagonista, assim todas as ações que impactam na história são resultados das decisões da mesma. (Lima, 2017). *Unsighted* (2021) é um jogo brasileiro de RPG pixelado, do estúdio Pixel Punk, que conquistou o público e a crítica nacional e internacional. O jogo foi criado por duas desenvolvedoras transexuais, que cansadas da falta de representatividade de mulheres nos games, procuraram preencher uma lacuna com *Unsighted* (Mota, 2024). *South Midnight* (2024), da Compulsion Game e da Microsoft, é um jogo com protagonistas negras que se passa no sul dos Estados Unidos e aborda a relação entre mãe e filha.

Essas empresas e desenvolvedores são resistentes em relação aos padrões da indústria e dos jogos que visam apenas rentabilidade. Pelo desejo de abordar narrativas e representações que *sejam realmente diferentes*, elas realizam uma emancipação da norma. Essas narrativas foram realizadas por pessoas que sentiam a necessidade de enxergar nesses espaços não só o seu próprio corpo, mas corpos diferentes. Ranciere (Quintana, 2019) define a emancipação como “a torção de um corpo que afeta seus arranjos vitais, abrindo assim caminhos para a emancipação política” (p. 1) que por sua vez retiraria um corpo de um lugar que estava previamente e opressivamente destinado a ele.

A emancipação é uma ruptura com a ordem vigente. Ela começa com a reapropriação do corpo pelo sujeito, que foi inibido e separado de seu próprio espaço e local pelas opressões de um sistema social. Há então a necessidade de provocar um deslocamento da corporalidade do sujeito que ocorre em intervalos entre o trabalho e o lazer, quando há tempo de refletir e se reconhecer (Quintana, 2019). O reconhecimento invoca um deslocamento, que convida a preencher espaços não antes pensados para aquele corpo e a imaginar cenários que poderiam ser.

Ou seja, ao ver representações e narrativas, dentro de uma mídia que consumia, que pouco às representava, essas desenvolvedoras se sentiram impelidas a criar diferentes cenários e histórias para que pudessem reconhecer seus corpos nesses espaços e gerar pertencimento para outras pessoas. O conceito de emancipação de Ranciere se encaixa nesse movimento realizado por desenvolvedores - de pequenos estúdios ou grandes empresas - que colocam em pauta pontos de vista alternos, pois emancipar é ao mesmo tempo um movimento e deslocamento da corporalidade

e um movimento da imaginação e seu poder de encontrar outras imagens do mundo e para o mundo (Quintana, 2019, p.8).

Ranciere elabora sobre o poder que palavras, imagens e conteúdos inspiradores no geral trazem em si (Quintana, 2019). O autor afirma que a arte divide a materialidade do corpo e do intelecto, o desmontando em posições, gestos, ritmos, que não corresponderiam com aqueles que são esperados por um sistema vigente (Quintana, p.10). A percepção dessa mudança coloca no sujeito um desejo para testar outras frases, partes e mundos possíveis. Para Han (2019), a arte é uma ferida, é o que comove, que põe em questão e faz surgir um apelo. Nesse sentido, podemos encaixar as narrativas de jogos eletrônicos expostos neste tópico em uma forma de arte. Elas conversam com esses corpos que se propõe a retratar e se conectam profundamente.

As atividades que esses corpos realizam, por conta própria ou após entrar em contato com esses enunciados, criam sistemas de significados que entendem um ao outro (Quintana, 2019). Assim, ao mostrar corpos femininos reais e reconhecíveis, desenvolvendo suas próprias jornadas, também coloca-se mensagens no mundo. Enquanto produtores de um conteúdo que viabilizam mensagens poderosas, que provocam e convocam novas realidades, esses desenvolvedores, em busca de uma diversidade real, levam a deslocamentos que produzem uma emancipação.

Considerações finais

A aplicação das noções liso e pornografia de Han (2019) trazem novas maneiras de analisar como os corpos femininos são abordados nos jogos eletrônicos, visto que a perspectiva do filósofo parte de uma nova noção social do que seria o belo, enormemente influenciada por uma era digital nunca tão extrema quando atualmente. Por sua vez, o conceito de emancipação de Ranciere, abordado a partir de Quintana (2019), nos traz um panorama aprofundado dos processos que levam pessoas da indústria gamer a criar narrativas criativas, sensíveis e alternativas, que re-imaginam corpos em lugares que antes acreditavam não pertencer.

Essa visão também corrobora os dados trazidos por Martins e Tompkins (2021) de que histórias que vão contra o padrão estabelecido surgem a partir de pessoas que realmente se preocupam com a diversidade das representações. No caso desta pesquisa, a participação de mulheres nas equipes de criação e cargos de liderança de empresas de jogos eletrônicos se mostra de extrema importância para a construção de narrativa onde os corpos femininos sejam vistos como sujeitos de suas histórias e não objetos para agradar olhares.

Referências

A Brief History of Women in Gaming: The 1980s. The Strong's International Center for the History of Electronic Games, 2024. Disponível em: <https://artsandculture.google.com/story/a-brief-history-of-women-in-gaming-the-1980s/JwWBGJf3HpdoIg>

BARBOSA, Bruno Magalhães. Stellar Blade não tem identidade própria, mas diverte ainda assim. **Voxel**, 24 abr 2024. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/voxel/282246-stellar-blade-nao-tem-identidade-propria-diverte-ainda-review.htm>. Acesso em jan 2025.

BAYONETTA. Hideki Kamiya, Hiroshi Shibata, Masaaki Yamada. **PlatinumGames**; Nintendo; Sega. 2009-2023.

CLINTON, Melanie et al. Gender bias in video game dialogue. **Royal Society Open Science**, 24 maio 2023. <https://doi.org/10.1098/rsos.221095>

HAN, Byung-Chul. **A salvação do belo**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2019.

HAN, Byung-Chul. **Agonia do Eros**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2017

LARA Croft: trajetória e evolução da personagem!. **Legião dos Heróis**, 2018. Disponível em: <https://www.legiaodosherois.com.br/2018/lara-croft-trajetoria-e-evolucao-da-personagem.html>. Acesso em jan 2025.

LARA Croft. Toby Gard. Core Design; Eidos. Reino Unido, 1996-2024.

LIMA, Isabel. A representação feminina em “Life is Strange”. **Delirium Nerd**, 23 mar 2017. Disponível em: <https://deliriumnerd.com/2017/03/23/life-is-strange-representacao-feminina/>. Acesso jan 2025.

MARTINS, Luíza. Mulheres e corpos femininos nos games: o sexismo e a exclusão como parte da mídia – parte I. **O Casarão**, Universidade Federal Fluminense, 18 jun 2024. Disponível em: <https://jornalocasarao.uff.br/2024/06/18/mulheres-e-corpos-femininos-nos-games-o-sexismo-e-a-exclusao-como-parte-da-midia-parte-i/#:~:text=Pouco%20menos%20de%209%25%20dos,%2C9%25%20dos%20gamers%20entrevistados>. Acesso em nov de 2024.

MARTINS, Nicole; TOMPKINS, Jessica. Masculine Pleasures as Normalized Practices: Character Design in the Video Game Industry. **The Media School**, Indiana University, Bloomington, Estados Unidos, Vol. 0(0) 1–22, 2021.

MOTA, Angelo. As mulheres do Studio Pixel Punk e o sucesso estrondoso de Unsighted. **Game Design Hub**, 30 jan 2024. Disponível em: <https://www.gamedesignhub.com.br/post/as-mulheres-do-studio-pixel-punk-e-o-sucesso-estrondoso-de-unsighted-entrevista>. Acesso jan 2025.

MULHER-objeto: hipersensualização e objetificação das mulheres nos video games. **Voxel**, 17 maio 2011. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/voxel/especiais/183022-mulher-objeto-hipersensualizacao-e-objetificacao-da-s-mulheres-nos-video-games.htm>. Acesso em: dez de 2024

MULVEY, Laura. Prazer Visual e Cinema Narrativo. **Universidade de Wisconsin**, Madison, 1973. Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/mod/folder/view.php?id=2777585>

NEWZOO, 2023. Global mobile market report (free version). Newzoo, 2023

PERROT, Michelle. *Minha História das Mulheres*. São Paulo: Contexto, 2007

PGB - Pesquisa Game Brasil 24. **SEOUX Group**; GO Gamer, 2022. 11º Edição gratuita - 2024.

PINHEIRO, Jéssica. Bonecas virtuais: Bayonetta, sexualização e empoderamento. **The Enemy**, 28 jan 2020. Disponível em:

<https://www.theenemy.com.br/playstation/bonecas-virtuais-bayonetta-sexualizacao-e-empoderamento#:~:text=Por%20outro%20lado%2C%20Bayonetta%20vem,anjos%20usando%20de%20fetiches%20sadosomasoquistas>. Acesso em jan de 2025.

PRINCESS Peach: Showtime! Nintendo. Japão, 2024. Jogo eletrônico.

QUINTANA, L. Jacques Rancière and the emancipation of bodies. **Philosophy & Social Criticism**. 2019; 45(2):212-238. doi:[10.1177/0191453718780529](https://doi.org/10.1177/0191453718780529)

SMITH, Sean. *Playing Without Quarters: Women and the Domestication of the Home Video Console*.

CSULB Center for the History of Video Games, Technology, and Critical Play, 2018. Disponível em:

<https://www.criticalplay.org/blog/2018/9/26/playing-without-quarters-women-and-the-domestication-of-the-home-video-console#:~:text=The%20press%20and%20popular%20culture,arcade%20gaming%2C%20especially%20early%20on>. Acesso em jan de 2025.

STELLAR Blade: diretor defende sexualização da protagonista. **Game on**, 10 fev de 2024. Disponível em:

<https://www.terra.com.br/gameon/plataformas-e-consoles/stellar-blade-diretor-defende-sexualizacao-da-protagonista,6d07cb7be7c7ce277851df26f32c231dtxnx6svo.html>. Acesso jan de 2025.

STELLAR Blade. Hwang Joo-Eun; Oliver Good; Keita Inoue. Shift Up Corporation. Sony Interactive Entertainment, PlayStation Studios, PlayStation Publishing LLC. 2024. Jogo eletrônico.

SUPER Mario Bros. Shigeru Miyamoto; Koji Kondo; Satoru Iwata. Nintendo; Sega; Ubisoft. Japão, 1985-2023. Jogo eletrônico.

THE Legend of Zelda. Shigeru Miyamoto; Takashi Tezuka. Nintendo; Capcom. Japão, 1986 - 2024. Jogo eletrônico.

THE Legend of Zelda: Echoes of Wisdom. Nintendo; Japão, 2024. Jogo eletrônico.