

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLOGIA – CCET
DEPARTAMENTO DE DESENHO E TECNOLOGIA – DEDET
CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN

ANA CAROLINA BRITO FRANÇA

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

São Luís
2022

ANA CAROLINA BRITO FRANÇA

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

Monografia apresentada ao Curso de Design, da Universidade Federal do Maranhão, como requisito para a obtenção do grau de Bacharel em Design.

Orientadora.

Prof^ª Dra. Fabiane Rodrigues Fernandes

São Luís
2022

ANA CAROLINA BRITO FRANÇA

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

Monografia apresentada ao Curso de Design, da Universidade Federal do Maranhão, como requisito para a obtenção do grau de Bacharel em Design.

Orientadora.

Prof^a Dra. Fabiane Rodrigues Fernandes

Aprovada em: 06/07/2022

BANCA EXAMINADORA

ORIENTADORA

Prof^a. Dra. Fabiane Fernandes

MEMBRO 1 DA BANCA

Prof. Dr. André Leonardo Demaison Medeiros Maia

MEMBRO 2 DA BANCA

Prof. Dr. Bruno Serviliano Santos Faria

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

França Brito, Ana Carolina.

Compreendendo a percepção das pessoas sobre as personagens femininas nos jogos online: : Uma análise por Diferencial Semântico com foco no jogo online Valorant / Ana Carolina França Brito. - 2022.

83 f.

Orientador(a): Fabiane Rodrigues Fernandes.

Monografia (Graduação) - Curso de Design, Universidade Federal do Maranhão, São Luís, Maranhão, 2022.

1. Design de personagem. 2. Figura feminina. 3. Indústria de jogos. 4. Jogos digitais. 5. Percepção. I. Rodrigues Fernandes, Fabiane. II. Título.

AGRADECIMENTOS

A todos aqueles que me acompanharam até aqui, me dando suporte e me incentivando na finalização dessa etapa da minha vida. Sou muito grata à minha professora orientadora, Dra. Fabiane Rodrigues Fernandes, por ter me dado todo o suporte ao seu alcance, por sempre estar lá para tirar minhas dúvidas, me auxiliando com maestria na composição desse trabalho e por toda a paciência que teve comigo.

Agradeço imensamente a minha mãe, Ana Amélia Brito, e meu avô, José da Graça Brito, por terem me dado o apoio necessário, fosse financeiro ou emocional, bem como amor e carinho para continuar a minha graduação, mesmo diante das adversidades ocasionadas pela pandemia (Covid-19). Igualmente estendo minha gratidão aos meus familiares que me apoiaram durante a graduação, em especial meus tios Danilo Brito, Dalton Brito e Daniel Brito, e minha tia Flávia Brito, que cuidaram de mim e me deram todo o suporte ao alcance deles. Também reconheço os esforços de minha tia, Daniela Brito, uma segunda figura materna para mim, bem como vovó Firmina e Tia Fátima que me acolheram com alegria em sua família ao longo dessa jornada que foi minha graduação em Design. Igualmente estendo meus agradecimentos ao meu amado primo, Rafael Brito, que esteve sempre por perto para me apoiar, consolar e incentivar ao longo desse processo que foi a graduação em Design.

Agradeço, também, Rodrigo Gama, por todo o amor, carinho, companheirismo e dedicação oferecidos nos momentos de dúvida, medo e incerteza, e por me ensinar a comemorar todo pequeno avanço. E por último, não menos importante, sou muito grata as boas amigas que a universidade me deu, em especial Stefanne Carla e Thaynara Duarte, por sempre estarem por perto para ouvir meus desabafos e por comemorarem junto comigo cada avanço que realizei durante essa graduação. Espero estar presente na defesa de vocês e poder ver de perto o sucesso de cada uma.

RESUMO

No começo dos anos oitenta, havia uma segmentação na indústria de jogos, que considerava somente o público masculino como seu consumidor. Com o avanço da tecnologia e o advento da internet comercial, o consumo dos jogos eletrônicos se tornaram mais equilibrados em gênero.

No Brasil, por exemplo, foi constatado que 51% do público gamer se identifica como sendo do sexo feminino (PGB, 2022, demonstrando que a relação do gênero feminino com os jogos eletrônicos está intimamente ligada à relação que as mulheres têm com a tecnologia. Logo, à medida que o acesso foi facilitado, mais e mais o mercado de jogos conseguiu alcançar o público feminino, independente do gênero do jogo.

Diante desse contexto, pensando no mercado consumidor atual, essa monografia 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; indústria de jogos; jogos digitais; percepção;

ABSTRACT

In the early eighties, there was a segmentation in the games industry, which considered only the male audience as its consumer. With the advancement of technology and the advent of the commercial internet, the consumption of electronic games has become more balanced in genre.

In Brazil, for example, it was found that 51% of the gamer audience identifies as female (PGB, 2022), demonstrating that the relationship of the female gender with electronic games is closely linked to the relationship that women have with technology. Soon, as access was facilitated, more and more the game market managed to reach the female audience, regardless of the game genre.

Thinking about the consumer market, this monograph investigates and measures, through a people's perception of the female figure online games, having as object of analysis of this context as female characters of the online game Valorant, the results of the female research Different physical characteristics and observed by the evaluators , despite all the characters being attractive; already a large part of the people who have identities of the feminine gender and are also independent of the gender that they identify as being of the gender, as the level of identification with the characters as being of the feminine gender.

Keywords: character design; female figure; game industry; Digital games; perception;

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Menu do site de jogos “iguinho”.....	21
Figura 2 - figura 2: site de jogos “pagina das meninas”.....	22
Figura 3 - A delicada Princesa Peach da franquia de jogos Super Mário.....	29
Figura 4 - Enfermeira Joy	30
Figura 5 - Splash Art da atiradora Miss Fortune no jogo League of Legends.....	30
Figura 6 - Splash Art da divindade Atena no jogo Smite.....	31
Figura 7 - Arte Heroína Zarya do jogo online Overwatch.....	32
Figura 8 - Tétrade Elementar.....	33
Figura 9 - Comparação entre personagem atraente e não atraente.....	35
Figura 10 - Percepções estéticas de beleza contrastantes.....	36
Figura 11 - Personagens femininas do jogo Valorant.....	41
Figura 12 - Informações sobre a pesquisa.....	45
Figura 13 - Perfil dos entrevistados.....	46
Figura 14 - Análise individual por Diferencial Semântico da personagem Sage.....	47
Figura 15 - Análise individual por Diferencial Semântico da personagem Viper.....	48
Figura 16 - Análise individual por Diferencial Semântico da personagem Reyna.....	50
Figura 17 - Análise individual por Diferencial Semântico da personagem Killjoy.....	51
Figura 18 - Análise individual por Diferencial Semântico da personagem Jett.....	52
Figura 19 - Análise individual por Diferencial Semântico da personagem Raze.....	54
Figura 20 - Análise individual por Diferencial Semântico da personagem Skye.....	55
Figura 21 - Análise individual por Diferencial Semântico da personagem Astra.....	56
Figura 22 - Análise individual por Diferencial Semântico da personagem Neon.....	58
Figura 23 - Análise por Diferencial Semântico das personagens em geral nos pares do eixo crítico.....	59
Figura 24 - Análise por Diferencial Semântico das personagens em geral nos pares do eixo lúdico.....	60
Figura 25 - Análise por Diferencial Semântico das personagens em geral nos pares do eixo ideológico.....	61

Figura 26 - Análise por Diferencial Semântico das personagens em geral nos pares do eixo prático.....	62
Figura 27 - Dados dos entrevistados que se identificaram com alguma personagem...	63
Figura 28 - Personagens com as quais os entrevistados mais se identificaram.....	64

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 — Classificação de alguns gêneros e subgêneros.....	18
Quadro 2 — Aspectos que compõem um personagem.....	37
Quadro 3 — Classificação e pares Descritores.....	44

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	13
1.2 QUESTÃO DA PESQUISA.....	14
1.3 OBJETIVO GERAL.....	14
1.4 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	14
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	15
2.1 O JOGO.....	15
2.2 O JOGO ELETRÔNICO.....	17
2.3 A INDÚSTRIA DE JOGOS ELETRÔNICOS E O PÚBLICO FEMININO.....	19
2.4 A IMPORTÂNCIA DO JOGO ELETRÔNICO COMO ARTEFATO CULTURAL	24
2.5 JOGOS ELETRÔNICOS E A QUESTÃO DE GÊNERO.....	26
2.6 O DESIGN COMO FERRAMENTA MEDIADORA.....	28
2.7 O PAPEL DO GAME DESIGNER E DO CHARACTER DESIGNER.....	32
2.8 ASPECTOS QUE COMPÕEM UM PERSONAGEM.....	35
2.9 SEMÂNTICA DO PRODUTO.....	37
2.10 O GÊNERO DE JOGO DE TIRO EM PRIMEIRA PESSOA (FPS).....	39
2.10.1 O jogo valorant.....	39
2.10.2 Objeto de análise: as agentes do valorant.....	41
3 METODOLOGIA.....	43
3.1 MÉTODO DE ANÁLISE.....	43
4 RESULTADOS.....	45
4.1 SOBRE OS ENTREVISTADOS.....	45
4.2 ANÁLISES INDIVIDUAIS DAS PERSONAGENS.....	46
4.2.1 Sage.....	46
4.2.2 Viper.....	47
4.2.3 Reyna.....	49
4.2.4 Killjoy.....	50

4.2.5 Jett.....	51
4.2.6 Raze.....	53
4.2.7 Skye.....	54
4.2.8 Astra.....	55
4.2.9 Neon.....	56
4.3 ANÁLISE GERAL DAS PERSONAGENS.....	58
4.4 NÍVEL DE IDENTIFICAÇÃO COM A PERSONAGEM.....	62
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	65
REFERÊNCIAS.....	67
APÊNDICE A - ENTREVISTAS.....	72

1. INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, os jogos digitais vêm ganhando cada vez mais visibilidade e espaço entre as indústrias criativas e culturais, tanto em termos financeiros quanto em perspectiva de crescimento para os anos que virão. Com um surgimento relativamente recente, a indústria de jogos surfou na onda da globalização e do advento da internet, fatores que influenciaram no desenvolvimento e o avanço das tecnologias digitais, eletrônicas e de comunicação, expandindo a indústria de jogos digitais globalmente (AMÉLIO, 2018).

O game – termo pelo qual o jogo eletrônico é conhecido por todo o mundo – é representante de uma grande fatia do mercado consumidor de entretenimento e, portanto, participa e influencia uma enorme variedade de setores tais como a moda, a ciência, a engenharia e, também, as artes. (MENDONÇA 2014, p.1)

Historicamente, até o início da década de 80 havia uma segmentação na indústria de jogos, a qual considerava somente o público masculino como seu consumidor. Apesar de ter iniciado em meados dos anos 80, a busca pelo público feminino veio, de fato, somente na década de 90 e de forma bastante estereotipada através dos chamados *pink games* (BRISTOT, et al,2017). Amorim et al. (2016) complementa que nesse começo da indústria havia pouca representação feminina e elenca uma série de tropos e arquétipos femininos nos jogos, sendo eles intitulados: “a dama em apuros”, “mulher como decoração”, “mulher como recompensa”, entre muitos outros. Tal fato impacta diretamente no público resultando num distanciamento da parcela feminina. Couto (2016) afirma que:

O design pode atuar como uma ferramenta fundamental tanto no desenvolvimento de jogos eletrônicos, como também de personagens para que potenciais usuários (invisibilizados ou estigmatizados) se sintam confortáveis e incluídos nos mais diversos universos. (COUTO, 2016, p.16)

Considerando as mudanças que o mercado de jogos passou desde seu surgimento, visando focar no nicho desenvolvedor e consumidor atual, tem-se como objeto de estudo o jogo eletrônico de tiro em primeira pessoa, do inglês *first-person shooters (FPS)*, *Valorant*. Uma obra que possui apelo gráfico por ser contemporâneo e utilizar-se de recursos avançados do mercado de desenvolvimento. Jogo cuja empresa responsável pelo jogo (*Riot Games*) apresenta-se como uma empresa com “grande foco nos jogadores” que “inspira experiência de jogo mais significativas e duradouras” ao seu público. É importante ressaltar que, segundo a *ESPN* (2020), apesar de ser um jogo recente, em sua fase beta fechada, *Valorant* chegou a ter um acesso de cerca de 3 milhões de jogadores por dia.

1.2 QUESTÃO DA PESQUISA

A questão da pesquisa definida neste estudo é: como as personagens femininas de jogos online são percebidas atualmente? Elas conseguem criar algum nível de identificação com as pessoas?

1.3 OBJETIVO GERAL

Realizar estudos sobre os aspectos do *character design* e como eles influenciam na percepção das pessoas sobre o personagem. Por isso, o objetivo geral desta pesquisa é investigar e mensurar, 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*.

1.4 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Para o cumprimento do mesmo, estabeleceram-se os seguintes objetivos específicos:

- Compreender a história dos jogos online, sua relação com o público e como isso influenciou na figura feminina nos jogos virtuais;
- Compreender a importância do design como ferramenta mediadora na confecção de produtos que moldam e influenciam a sociedade;
- Compreender o papel do *character designer* no desenvolvimento de personagens;
- Compreender os aspectos que compõem um personagem e como eles influenciam na percepção das pessoas;
- Realizar uma pesquisa quantitativa por diferencial semântico tendo como critério norteador os aspectos que compõem um personagem para melhor compreensão da percepção das pessoas acerca da figura feminina nos jogos online com foco nas personagens femininas do jogo *Valorant*.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Este tópico aborda a definição de jogo, diferenciando o jogo no espaço físico do jogo virtual. Aborda também a história do surgimento dos jogos eletrônicos e sua relação com o público feminino e como isso influenciou na concepção da figura feminina e seus papéis nos jogos online. Posteriormente, discute a importância do design na concepção de artefatos, o papel do *character design* no desenvolvimento de jogos e os aspectos que compõem um personagem e como eles influenciam na percepção das pessoas.

Por fim, apresenta a semântica do produto, o jogo *Valorant* e seu impacto no mercado e as personagens femininas do jogo (objeto de análise dessa pesquisa). Os temas servem de base para o entendimento da pesquisa exploratória realizada neste trabalho sobre a percepção das pessoas sobre a figura feminina nos jogos online

2.1 O JOGO

Antes de tratar sobre o design de personagem no universo dos jogos, sua influência no mercado e no público ao qual se destina, é importante definir o que é um jogo para então, esclarecer o significado de jogo eletrônico. Vale ressaltar que, assim como é difícil definir o que é design, o mesmo é válido para o termo jogo que apesar de carregar um aspecto lúdico no imaginário popular, possui diversas definições. É importante elucidar que neste trabalho será utilizado o termo jogo eletrônico para se referir aos *games* de uma forma geral, bem como as outras formas de se referir a esse termo através das expressões jogo digital, *game* e *videogame*. O mesmo acontecerá com o termo jogador e as demais formas de se referir ao consumidor de jogos eletrônicos como: *gamer* e *player*.

Na literatura existem diversas definições de jogo, em diferentes campos de estudos como a Pedagogia, Psicologia e Biologia. Por se tratar de um termo com tantos significados, definir jogo de maneira direta e sucinta é uma tarefa bastante complexa. No dicionário Online Michaelis (2022) encontram-se 24 definições para o substantivo masculino “jogo” das quais se destacam as 3 (três) primeiras:

1. Qualquer atividade recreativa cuja finalidade é entreter, divertir ou distrair; brincadeira, entretenimento, folguedo.
2. Divertimento ou exercício de crianças em que elas demonstram sua habilidade, destreza ou astúcia.

3. Essa atividade, quando diferentes indivíduos ou grupos de indivíduos se submetem a competições em que um conjunto de regras determina quem ganha ou perde.

Nas duas primeiras definições é possível notar que o entretenimento e a diversão são elementos marcantes no significado de jogo. Decerto, jogar é um ato lúdico que envolve os sujeitos entretidos (sendo estas crianças ou não). Já a terceira e última definição, ressalta a necessidade de regras pré-estabelecidas para o funcionamento geral da atividade demonstrando assim que o conceito de jogo vai muito além da diversão. Por exemplo, para Huizinga (2000, p. 24), o jogo é:

(...) uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

O autor considera o jogo como um fenômeno cultural capaz de produzir reações sociais relevantes. Em outras palavras, durante o ato de jogar os sujeitos envolvidos, nesse caso os jogadores, interagem com o próprio jogo e, por vezes, entre si, enquanto trocam e ganham experiências nos limites estabelecidos pelas regras pré-determinadas. Xexéo et al (2017, p. 4) reforçam essa definição ao conceituar jogos como:

Atividades sociais e culturais voluntárias, significativas, fortemente absorventes, não-produtivas, que se utilizam de um mundo abstrato, com efeitos negociados no mundo real, e cujo desenvolvimento, e resultado final é incerto, onde um ou mais jogadores, ou equipes de jogadores, modificam interativamente e de forma quantificável o estado de um sistema artificial, possivelmente em busca de objetivos conflitantes, por meio de decisões e ações, algumas com a capacidade de atrapalhar o adversário, sendo todo o processo regulado, orientado e limitado, por regras aceitas, e obtendo, com isso, uma recompensa psicológica, normalmente na forma de diversão, entretenimento, ou sensação de vitória sobre um adversário, ou desafio.

A partir dessas definições, entende-se que o jogo, ou a prática de jogar, se desenvolve optativa e consensualmente entre o jogador e a realidade criada para o jogo, numa atividade lúdica limitada por regras pré-estabelecidas que delimitam as formas de estar/agir na realidade apresentada. Tais fatores são essenciais para guiar o jogo, gerando a chamada recompensa psicológica: o entretenimento e/ou a sensação de vitória.

2.2 O JOGO ELETRÔNICO

Com a evolução da tecnologia, um novo setor surgiu no mercado do entretenimento, possibilitando uma inusitada forma de lazer para os consumidores: a indústria de jogos eletrônicos. Rogers (2010, p. 3, tradução nossa) também tem uma definição direta para o que se entende como jogo eletrônico, ou *videogame*, como ele se refere em seu livro. Para o autor, “um *videogame* é um jogo jogado em uma tela de vídeo”. Isto é, o mesmo jogo que se tem fora das telas pode ser desenvolvido para o universo computacional contanto que tenha pelo menos um jogador, seja limitado por regras e possua uma condição para vitória.

Schuytema (2008 apud COUTO, 2016) reforça essa ideia ao definir jogos como uma ação lúdica constituída de ações e decisões que resultarão em uma condição final, limitadas por um grupo de regras e por um universo singular, que no contexto dos jogos eletrônicos, são orientados por *softwares*. Sendo assim, uma das diferenças mais marcantes entre jogos eletrônicos e não eletrônicos é a presença indispensável de um artefato tecnológico (computadores, televisões, *tablets*, consoles, celulares, entre outros) para que a ação aconteça. Portanto, além de jogarem para cumprir um objetivo específico, seguindo regras específicas, os jogadores e as jogadoras precisam controlar máquinas como se controlassem a si próprios (NASCIMENTO, 2016, p. 25). Isto é, o controle do personagem no jogo seria mediado através de algum aparelho pela intenção do sujeito que joga, semelhante ao que acontece entre o cérebro e o corpo antes de executar uma ação. Por exemplo, se quer que um personagem se agache, é necessário dar comandos através de um dispositivo (um *joystick*¹, um *mouse*, um teclado ou um botão).

Com a infinidade de jogos disponíveis, principalmente no universo digital, é inegável que eles possuem similaridades entre si, tais características tornam possível a classificação desses jogos em gêneros que auxiliam na compreensão da variedade de mecânicas exploradas pelos *games*. Apesar de não existir uma classificação exclusiva ou correta para os jogos eletrônicos, Rogers (2010) traz uma série de gêneros e subgêneros que ajudam a compreender alguns jogos e seus estilos de *gameplay*² funcionam. A maioria dos *games* produzidos se encaixa em pelo menos uma dessas categorias ou é um híbrido delas.

¹ *Joystick* é um dispositivo de entrada que precisa estar acoplado a um computador ou videogame para possibilitar/otimizar a dinâmica do jogo.

² De acordo com o English Collins Dictionary Online (2021, tradução nossa) entende-se *gameplay* como “o modo como um jogo de computador é projetado e as habilidades necessárias para jogá-lo”.

Quadro 1 — Classificação de alguns gêneros e subgêneros

Gêneros e Subgêneros de Jogos Eletrônicos	Action: São jogos que requerem coordenação óculo-manual para jogar.	
	Action-Adventure	Combinação de gêneros na qual os jogos dão ênfase à coleta e uso de itens, resolução de quebra-cabeças e tem objetivos relacionados à histórias de longo prazo. Exemplos: as séries de <i>Tomb Raider</i> e <i>Prince of Persia</i>
	Action-arcade	Qualquer jogo apresentado no estilo dos primeiros jogos de arcade, com ênfase na jogabilidade "twitch", pontuação e curta duração de jogo. Exemplos: Dig Dug, Diner Dash.
	Platformer	Um jogo de plataforma geralmente apresenta algum personagem principal pulando (e balançando ou quicando) através de ambientes desafiadores de "plataforma", atirar e lutar podem ser algumas de suas características. Exemplos: títulos Mario da Nintendo (Super Mario World, Mario 64 e Super Mario Galaxy).
	Stealth	São jogos cujo objetivo principal é evitar o inimigo ao invés de combatê-los diretamente. Exemplos: As séries Metal Gear, Hitman.
	Fighting	Um jogo onde dois ou mais oponentes lutam em uma arena. Os jogos de luta distinguem-se dos jogos de ação pela profundidade dos controles do jogador. Exemplos: a série Street Fighter e a série Mortal Kombat.
	Beat'em up hack'n'slash	São jogos em que o jogador deve enfrentar hordas de inimigos com apenas um personagem, utilizando séries de golpes variadas em um cenário livre. Exemplos: Batman Arkham, Devil May Cry.
	SHOOTER: São jogos cujo objetivo principal é disparar projéteis contra os inimigos. Esse gênero evoluiu ao ponto de se distinguir em subgêneros a partir da visão da câmera.	
	First person shooter (FPS)	Ou tiro em primeira pessoa (TPP) são jogos em que o atirador vê seus alvos a partir da perspectiva do jogador. Nele a visão de jogo é mais limitada e mais pessoal do que em um jogo de tiro em terceira pessoa (TTP). Exemplos: Valorant, Overwatch, Counter Striker.
	Shoot'em up	São jogos de tiros estilo arcade onde o jogador atira em grandes hordas de inimigos enquanto evita perigos. Geralmente, o avatar de um jogo desse gênero é um veículo, como uma nave espacial, ao invés de um personagem. Nesse tipo de jogo, a câmera pode ser apresentada em diferentes ângulos. Exemplos: Space Invaders.
	Third person shooter (TPS)	Jogos de tiro em terceira pessoa (TTP) onde a câmera é colocada mais atrás do jogador, permitindo uma visão parcial ou total do personagem e de seus arredores. Apesar da visão mais ampla, a ênfase na jogabilidade permanece no tiro. Exemplo: GTA, Star Wars Battlefront.
	CONSTRUCTION/MANAGEMENT: Neste gênero o jogador constrói e expande um local com recursos limitados. Simcity é um exemplo desse gênero de jogo.	
	LIFE SIMULATION: Similar ao gênero de construção, mas com o objetivo de construir e cultivar relacionamentos com formas de vidas artificiais. A exemplo, The Sims.	
	Pet Simulator	Baseado no famoso Tamagotchi, os simuladores de animal de estimação giram em torno de nutrir o seu animal por meio de alimentação e um bom relacionamento. World of Zoo é um bom exemplo desse gênero.
	STRATEGY: Do xadrez à Civilização de Sid Meir, pensamento e planejamento são as marcas registradas dos jogos de estratégia. Eles acontecem em cenários históricos e fictícios.	
Real time strategy (RTS)	São jogos de ritmo mais rápidos, baseados em turnos que se concentram no conceito "Quatro X": explorar, expandir, extrair e exterminar. Exemplos: a série Age of Empires, Warcraft.	
Turn - based	Ao contrário de jogos RTS, jogos Turn-Based possuem um ritmo mais lento que permite aos jogadores tenham tempo para pensar, proporcionando mais oportunidades para a estratégia ser empregada. Exemplos: a série Civilization.	
Tower Defense	São jogos cujo objetivo desses principal é a defesa de seu território contra os ataques dos inimigos. Para se defender, é preciso colocar obstáculos e armadilhas que obstruam o ataque do seu adversário. Exemplo: Kingdom Rush, Plants vs Zombies.	

Fonte: Rogers (2010, p.9, tradução nossa)³

De acordo com Mendonça (2014), essas categorias ajudaram a facilitar a relação entre consumidor e desenvolvedor visto que auxiliam na compreensão do que cada jogo desenvolvido se trata, quais eram suas características e semelhanças. Reforçando o que já havia sido dito anteriormente por Rogers, apesar desses gêneros serem amplamente aceitos no

³ É importante ressaltar que nem todos os gêneros e subgêneros de jogos eletrônicos elencados por Rogers (2010) se encontram representados nessa tabela. Pelo fato de o autor propor muitas categorias optou-se por elencar apenas uma parte na pesquisa em prol de uma melhor visualização do quanto essa mídia se diversificou desde a sua criação.

mercado, ainda existem divergências e várias outras classificações para além das aqui apresentadas.

2.3 A INDÚSTRIA DE JOGOS ELETRÔNICOS E O PÚBLICO FEMININO

Como mencionado anteriormente, a indústria de jogos eletrônicos é um setor novo, dinâmico que conquistou um grande espaço na vida cotidiana das pessoas. Tornando-se uma das formas midiáticas mais poderosas na sociedade contemporânea capaz de influenciar uma enorme variedade de setores tais como a moda, a ciência, a engenharia e, também, as artes (MENDONÇA, 2014). Dado seu rápido crescimento, é considerada hoje uma das maiores fornecedoras de lazer e entretenimento, chegando a alcançar um público de mais de 2 (dois) bilhões de jogadores no mercado de jogos eletrônicos mundial, gerando assim, cerca de US\$152 (cento e cinquenta e dois) bilhões de dólares em receita por ano (SOUZA, 2021).

De acordo com Santos (2021), a origem dos jogos eletrônicos está essencialmente ligada ao exército norte-americano que se preocupava com o desenvolvimento tecnológico para implementação de tecnologias militares. A autora relata que os primeiros jogos eram considerados apenas como *hobbies* dos cientistas da época. Novak (2017) afirma que nas bases militares, os cientistas transformavam seus computadores em máquinas de jogos como uma maneira de relaxar das tarefas diárias de pesquisa, a autora ainda relata que os jogos eletrônicos desenvolvidos eram oferecidos aos novos recrutas como uma forma de distração dos rigores do treinamento básico.

Foi somente na década de 70 (setenta) que esse cenário mudou. Com o surgimento de empresas de jogos como SEGA e Atari aliado ao fenômeno das casas de jogos, os chamados *flipperamas* e seus famosos jogos *arcade*, que se tornaram febre entre a criançada, é que nasceu de fato a indústria de jogos eletrônicos. Segundo Nascimento (2016), os primeiros jogos foram lançados sem uma pesquisa prévia do que seria comercialmente aceito. Naquela época os conteúdos e comandos de jogos eram mais modestos, poucos eram os títulos que levantavam discussões em torno das diferenças de gênero. Basicamente, o mercado consumidor aceitava qualquer categoria de console por serem considerados uma novidade e gerarem espanto nos consumidores.

Goulart e Hennigen (2014, p. 224) complementam que, até o começo da década de 80 (oitenta), os jogos lançados tinham uma preocupação com o entretenimento familiar nas palavras dos autores “pouco violentos e com propostas que não remetiam diretamente à questão de gênero”. Apesar de não ter uma preocupação com qual gênero alcançava, era

inegável o fato dos jogos atraírem mais a atenção do público masculino do que o feminino. De acordo com Ribeiro (2019, p. 2):

O universo dos jogos eletrônicos, desde sua criação na década de 1970, têm se configurado como um espaço majoritariamente masculino. Até pouco tempo, o perfil do público que jogava era, com poucas exceções, homens brancos e jovens.

Segundo Belli e Raventós (2008, tradução nossa), a busca pelo público masculino se deu, de fato, com a crise dos jogos eletrônicos de 83 (oitenta e três). Resumidamente, foi uma grande queda nas vendas dos títulos de *games* em contraste com a sua produção nos EUA (Estados Unidos da América) que vinha aumentando cada vez mais desde seu surgimento. Tal crise ocasionou o enfraquecimento da indústria americana fazendo com que várias empresas falissem. Essa situação persistiu até 1985 quando houve a entrada de empresas japonesas no mercado americano de jogos digitais. Novak (2017, p. 18) relata várias teorias que tentam explicar o declínio do setor de *videogames* naquela época, dentre elas estão:

- O excesso de oferta: mais de 50 empresas produziram cartuchos de jogos e saturaram o mercado com títulos;
- A falta de inovação: o mercado estava lotado de títulos sem qualidades e cópias de originais;

A autora ainda ressalta que, por ser um setor novo, a indústria de jogos nunca experimentara um declínio como aquele, o público começou a questionar a legitimidade daquele mercado e desconfiar que os jogos domésticos poderiam ser uma moda passageira. Nesse contexto, medidas foram tomadas e os jogos começaram a ser pensados e produzidos para um público específico, composto por homens jovens, de 13 (treze) à 25 (vinte e cinco) anos, gerando assim mais dificuldades para a inserção das mulheres nesse setor, tanto como consumidoras, quanto como desenvolvedores (GOULARTE, HENNINGEN, 2014).

A atitude de limitar que algo possa ser utilizado por um gênero específico vem desde muito antes do surgimento dos computadores, está atrelada às instituições de valores determinadas pela sociedade quanto ao que é “de menino” e “de menina”. Os brinquedos voltados para “as meninas” são geralmente vinculados à construção social da mulher em ser delicada, cuidar dos afazeres domésticos, gostar de moda, logo seus brinquedos costumam ser bonecas, mini cozinhas, artigos de beleza e moda para crianças (BRISTOT, et al, 2017).

A diferenciação entre os sexos aparece de forma clara na infância quando trata-se dos brinquedos. De certa forma existem os brinquedos "neutros", que

podem ser usados por meninos e meninas sem constrangimentos como quebra-cabeças, jogos de encaixar, entre outros. Quando refere-se a brinquedos em que pode-se identificar a destinação para o sexo, para as meninas existe uma enorme variedade de brinquedos que atribui à vida materna e doméstica como bonecas, utensílios de cozinha, eletrodomésticos etc. Quanto aos meninos o caminho é totalmente contrário, os brinquedos baseiam-se em todos os tipos de meios de transporte e armas de diversas categorias. (SANTOS, 2021, p. 36).

O mesmo não diferiu ao se tratar de jogos eletrônicos que eram considerados violentos demais para o público feminino sendo socialmente reforçados como entretenimento masculino. A falta de protagonistas femininas, a sexualização e objetificação da figura feminina nesse meio de entretenimento também não ajudou na capitalização do público feminino. Hayes (2007, tradução nossa) afirma que as representações altamente sexualizadas das mulheres nos jogos aliado a predominância da luta como uma característica central do jogo são vistas como uma das principais barreiras para jogadoras femininas e uma influência negativa (e reflexo do) comportamento masculino.

A busca pelo público feminino se iniciou em meados de 1990, através dos *pink games*: jogos voltados para o público feminino que simulavam atividades estereotipicamente femininas como o jogo de montar roupa *fashion* da barbie. Nascimento (2016), elucida que essa busca só foi possível graças ao contexto promissor daquela época para debater questões de gênero e empoderar mulheres em relação às novas tecnologias, dando assim à indústria de jogos a oportunidade perfeita para incluir o público feminino no mercado.

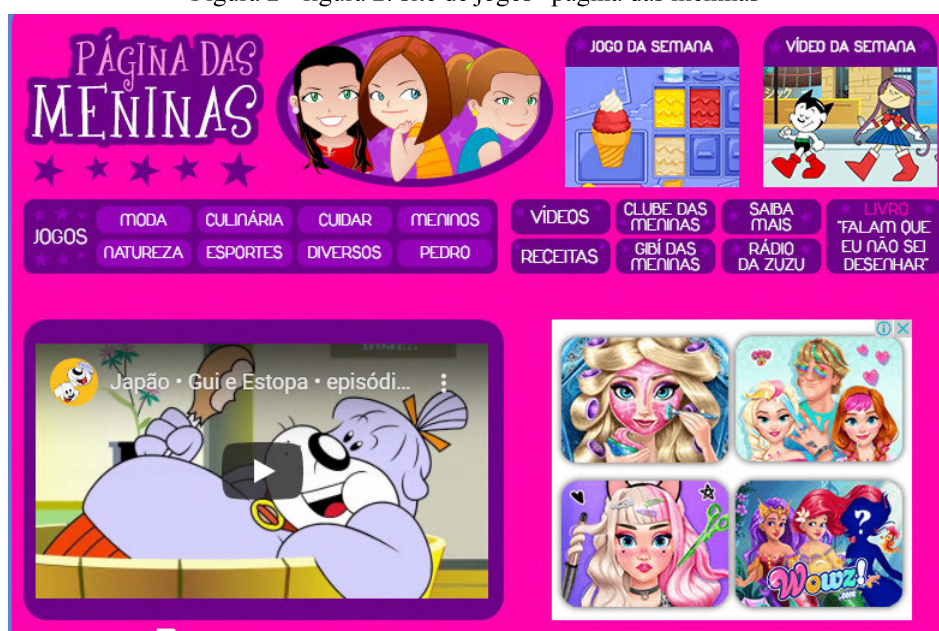
Infelizmente, a autora relata que as tentativas de desenvolver jogos adequados ao “gosto feminino” serviram apenas para intensificar os estereótipos femininos no ambiente dos jogos eletrônicos. Goulart e Hennigen (2014) reforçam a ideia de que os *pink games* intensificaram os estereótipos, pois, segundo os autores, tais jogos colocavam as mulheres em situações nas quais eram objetificadas e passavam por situações sexistas. Santos (2021) reforça que o estereotipamento não se limita aos brinquedos ele também fica claro nos jogos eletrônicos: enquanto os jogos para o público masculino instigam ação, tido como *games* mais violentos como jogos de luta, de tiro, etc; os *games* voltados para público feminino fazem alusão à vida doméstica como jogos de cuidar de crianças, de cozinhar, de vestir, sempre caracterizados pelo uso da cor rosa (figuras 1 e 2).

Figura 1 - Menu do site de jogos “iguinho”



fonte: <https://iguinho.com.br/jogos.html>, acesso 2021

Figura 2 - figura 2: site de jogos “pagina das meninas”



fonte: <https://iguinho.com.br/pagina-meninas.html>, acesso 2021

Nas figuras 1 e 2 são apresentadas imagens de um site brasileiro de jogos muito popular no início dos anos 2000, observa-se que nesse site há uma segregação nos jogos voltados para o público feminino. Jogos de “culinária”, “moda” entre outras atividades que, historicamente, são vistos como “coisas de mulher” se fazem bastante presentes. Essa segregação nos jogos acaba reforçando a ideia de que existe “jogo para menina” e “jogo para menino”, o que é falso, afinal, cada pessoa tem suas semelhanças e diferenças que independem do gênero (BRISTOT et al, 2017). Pois, assim como um homem pode gostar e entender de moda e culinária, uma mulher pode gostar e entender de mecânica de carro e *videogames*, nenhuma atividade é exclusiva a um gênero sexual.

Vale ressaltar que, conforme os resultados de 2021 da Pesquisa Games Brasil (PGB), o hábito de jogar *games* não tem relação com o sexo do jogador, a pesquisa relata haver mercado de produto para todos os perfis. Hayes (2007, tradução nossa) complementa: “os jogos de meninas” como os apresentados pelo site ‘iguinho’ são fundamentados em pesquisas realizadas nos anos 90 (noventa) com garotas do ensino médio. Tais pesquisas concluíram que meninas têm preferência por jogos casuais ou que incluam personagens complexos e múltiplas relações sociais, resolução de problemas em grupo, cooperação e narrativas emocionalmente envolventes. Fortim (et al, 2016) ressalta que essa categoria de pesquisa, apesar de ter sido bastante comum no início da indústria de jogos eletrônicos, em especial na década de 90, é bastante criticado atualmente pois:

- Tentam relacionar a questão de gênero isoladamente à biologia dos corpos, desconsiderando fatores sociais e culturais;
- Restringem as categorias de gêneros, dada a pouca preocupação quanto à orientação sexual;
- Possuem pouco refinamento de faixa-etária
- Se baseiam na ideia de encontrar uma “mulher genérica” e universal.

Felizmente, com o avanço da tecnologia e o advento da internet comercial, impulsionada pela sua interface multimídia, a *World Wide Web*, também conhecida como *Web*, o consumo dos jogos eletrônicos se tornaram mais equilibrados em gênero. Contradizendo o estereótipo tradicional, a pesquisa de 2003 da *Entertainment Software Association* (ESA) constatou que as mulheres adultas constituíam uma porcentagem maior dos jogadores do que os adolescentes do sexo masculino na faixa etária de 6 a 17 anos (NOVAK, 2017). Atualmente no Brasil, segundo a PGB, no ano de 2022 foi constatado que 51% do público gamer se identifica como sendo do sexo feminino.

Tais dados também demonstram que a relação do gênero feminino com os jogos eletrônicos está intimamente ligada à relação que as mulheres têm com a tecnologia, isto é, à medida que o acesso tem se facilitado, mais e mais o mercado de jogos consegue alcançar o público feminino, independente do gênero desse jogo. Nascimento (2016) reforça que a contextualização da história da representação feminina nos *games* ajuda a compreender como a relação entre as mulheres e a tecnologia tem influenciado na produção, no desenvolvimento dos jogos e na inserção desse público como desenvolvedoras no mercado de jogos.

Vale ressaltar que tal mudança está relacionada com o tamanho do mercado de *smartphones* onde, historicamente, existe uma dominância do público feminino. Apesar do aumento do número de jogadoras, Santos (2021, p. 38-39) deixa claro que ainda é comum a associação de jogos eletrônicos com o universo masculino. A autora ressalta que o aumento do público feminino tornou possível observar o surgimento de uma nova característica: “o perfil das mulheres são, em sua maioria, de jogadoras casuais; enquanto os homens estão mais engajados em carreiras profissionais, tornando os jogos uma profissão”

2.4 A IMPORTÂNCIA DO JOGO ELETRÔNICO COMO ARTEFATO CULTURAL

Sendo considerada uma das formas mais poderosas e influentes de entretenimento da sociedade contemporânea (COUTO, 2016), é inegável o valor cultural agregado aos jogos eletrônicos, pois, assim como as demais mídias, ele consegue propagar discursos e moldar

comportamentos e hábitos (MATTOS, 2013). O historiador de cultura material Rafael Cardoso Denis (1998) reforça que o estudo de tais artefatos revelam importantes informações de como a sociedade produz e consome estes bens, principalmente como estes artefatos “se encaixam em sistemas simbólicos e ideológicos mais amplos” (DENIS, 1998, p.20). Isto é, conseguem fazer interface e mediar as comunicações sendo entendidos como meios ativos no ciclo do conhecimento de valor social e cultural.

De acordo com Arrivabene (2017, p. 23) “as mídias desempenham um papel central na transmissão do conhecimento”. É através dela que as mensagens são transmitidas, ou seja, por instrumentos comunicacionais como as imagens de um cartaz, o som de uma rádio, a narrativa de um jogo, entre muitos outros meios. O autor ressalta que “no contexto do século XXI, os jogos, em especial os jogos digitais, são meios de comunicação de grande importância” (ARRIVABENE, 2017, p. 24). Tal fato, provavelmente se dá pelo grande alcance dessa mídia, tornando possível até mesmo considerá-los como um dos maiores artefatos de comunicação existentes na atualidade.

Varella, Ribeiro e Magalhães, (2016, p. 492) reforçam a ideia de jogo como artefato cultural ao considerar a vertente pós estruturalista dos Estudos Culturais, a qual entende o *videogame* como um “artefato cultural, produzido dentro de um contexto histórico e cultural, responsável por (re)produzir e compartilhar significados, ensinando sobre os gêneros, as sexualidades e, os corpos”. Silva (1999, p. 139) complementa que “sob a ótica dos Estudos Culturais, todo conhecimento, enquanto se constitui num sistema de significação, é cultural”. Reafirmando assim que é possível sim, entender os *games* como parte da cultura e, principalmente, como um dos fatores que participam do processo de transformação de identidades e subjetividades das crianças, dos adolescentes e dos adultos. Para o autor, as diferentes instâncias e instituições culturais, aqui compreendidos como jogos eletrônicos, “sem ter o objetivo explícito de ensinar (...) ensinam algo, que transmitem uma variedade de formas de conhecimento que, embora não sejam reconhecidas como tais, são vitais na formação da identidade e da subjetividade” (SILVA, 1999, p. 140).

Pereira e Abreu (2018, p. 694) também entendem o jogo eletrônico como um artefato cultural e também reforçam os aspectos do *game* como fenômenos culturais capazes de contribuir para a formação do indivíduo. Eles também ressaltam as grandes contribuições do jogo para a sociedade devido as suas infinitas possibilidades de uso que vão desde o emprego em treinamentos militares; contribuindo também no processo de ensino-aprendizagem nas escolas e até mesmo sua importância no mercado enquanto produto de consumo, suas diferentes possibilidades multimídia e de formas de jogabilidade.

Considerando a história do surgimento dos jogos eletrônicos e a repercussão das relações de poder na baixa representação e protagonização de corpos menos hegemônicos nas narrativas de jogos digitais, é imprescindível refletir acerca da importância e do impacto da representação feminina que essa mídia tem sobre o público que alcança. Vale ressaltar que, apesar de o foco da pesquisa ser como a figura feminina é visualizada nos jogos eletrônicos, em especial no jogo *Valorant*, tal característica não se limita somente a elas.

Mattos (2013) afirma que os artefatos culturais, aqui entendidos como os *videogames*, quando lançados na mídia reproduzem corpos genéricos e discursos normativos tanto para o sexo feminino quanto para o masculino. Ribeiro e Valadares (2018) ressaltam o caráter social do jogo ao afirmar que com a evolução da tecnologia, além de proporcionar divertimento, os jogos digitais também conseguem promover a conscientização social através da construção de sentidos e das subjetivações criadas discursivamente através das representações semióticas multimodais (imagem/movimento/sons/textos, etc).

Essa potencialidade social dos jogos digitais é reforçada pela ABRAGAMES - Associação Brasileira das Empresas Desenvolvedoras de Jogos Digitais - (2014) a qual afirma que em termos socioculturais, os *videogames* possuem um elevado potencial de mobilização social e cognitiva. Visto que conseguem promover a cultura local e nacional, educação e treinamentos técnicos e profissionais, mobilização social, melhoria do quociente cognitivo dos usuários, saúde (terapia ocupacional, fisioterapia, psicoterapia entre outros), fortalecimento da democracia e participação cívica.

Tais características reforçam a ideia proposta por Rodrigues (2017) de que os jogos são espaços políticos de agência e reflexão, isto é, seus processos de desenvolvimento, seus conteúdos, regras e temáticas auxiliam na tarefa de explorar questões sociais como, por exemplo: as questões de gêneros, sexualidade, raça/etnia, classe, geração, entre outras. A autora afirma que trazer essas questões sociais para o campo dos jogos digitais é “uma escolha de caráter político e uma necessidade que se faz clara após uma breve imersão nas desigualdades presentes neste campo de desenvolvimento” (RODRIGUES, 2017, p. 43).

Segundo Oliveira, Nery e Souza (2014), jogar se torna uma atividade 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 a personalidade deles. Monteiro (2013, p. 252) reforça isso ao afirmar que:

(...) o personagem pode então ser considerado como o “contato” do jogador com o mundo virtual, na prática, inacessível. Sendo o personagem, portanto, o próprio jogador, por responder a seu controle, a identificação com este em qualquer âmbito pode tornar-se um fortalecedor da atividade de jogar.

A partir dessa passagem entende-se que o personagem, ou *avatar*, ou o que quer que se entenda no jogo como a figura pela qual o jogador se sente representado é a ponte que liga a pessoa que joga com o universo virtual. O *avatar* e o jogador não são coisas distintas, desde o momento em que personagem responde aos comandos do *player*; eles se tornam um só. De acordo com Novak (2017, p. 154):

Personagens de jogador são personagens ou outras entidades no mundo do game que são controlados pelos jogadores. Quando o jogador controla apenas um personagem, este é chamado de avatar. A conexão direta entre ambos ocasionalmente pode resultar na atribuição pelo jogador de uma identidade pessoal ao avatar. Isso pode ser mais pronunciado se o avatar exibir características e ações realistas.

Lopes (2015, p. 24) afirma que a palavra *avatar* tem sua origem no sânscrito *avatara* e, segundo a religião hindu, é o termo designado para definir “o corpo invólucro usado pelas deidades para habitarem à Terra”. Transpondo essa interpretação para o campo dos *games*, a figura do *avatar* (personagem) é o que permite que o *player* habite o universo do jogo, funcionando como uma extensão da identidade do jogador. A autora ainda afirma que “o *avatar* é o agente que permite ao jogador controlar o jogo ou, ao menos, sua atuação nele” (LOPES, 2015, p. 25).

Partindo do princípio de que o *avatar* é o elemento que media a permanência do jogador no jogo, permitindo assim que o jogador habite o universo virtual dando-lhe fisicalidade, literalmente, se tornando a representação gráfica do *player* naquele espaço. É de suma importância dar uma maior atenção ao processo de criação dos personagens uma vez “os jogos, assim como os filmes, ‘são feitos para alguém’, eles visam e imaginam determinados públicos” (MENDES, 2008) e dada a sua importância cultural, veiculam mensagens conseguindo atuar como ferramentas para mudança social.

2.5 JOGOS ELETRÔNICOS E A QUESTÃO DE GÊNERO

Scott (1995, p. 75) afirma que o gênero é uma forma de indicar “construções sociais” que, segundo a autora, se trata da “criação inteiramente social de ideias sobre os papéis adequados aos homens e às mulheres”. Ela também ressalta que esta é somente uma forma de “se referir às origens exclusivamente sociais das identidades subjetivas de homens e de mulheres”. Sendo assim, de acordo com esta definição, gênero nada mais é do que uma

categoria social imposta sobre um corpo sexuado. A partir dessa premissa, Pereira e Abreu (2018, p. 695), entendem que o conceito de gênero é “constituído pelas relações sociais que estabelecem os papéis sociais destinados aos homens e mulheres nas sociedades, definidos a partir de uma relação binária de gênero”. Segundo os autores, tais representações são construídas histórica, social e culturalmente em determinados contextos e tempos.

Nesta pesquisa, como as pessoas aprendem a ser homens e mulheres nos grupos sociais, têm sua relevância, visto que tal característica auxilia a compreender como são construídos os estereótipos de gênero na sociedade. Como observado no tópico “2.3 A Indústria Dos Jogos Eletrônicos E O Público Feminino”, houve uma certa influência da sociedade sobre quais categorias de jogos deveriam ser destinados ao público feminino e masculino, tanto que historicamente, no início da indústria dos *videogames*, tais aparatos eram vistos como *games* exclusivamente para meninos. Pereira e Abreu (2018) reforçam isso ao afirmar que os papéis sociais determinados pelo sexo biológico são vistos como fatores capazes de influenciar. Os autores tomam como exemplo um cenário já explorado no tópico 2.3, aquele onde os pais influenciavam e estimulavam os filhos a jogar *videogames* enquanto para as filhas restavam somente os jogos e brincadeiras relacionados ao lar.

Partindo da premissa que os jogos são tecnologias sociais que auxiliam no processo de constituição dos sujeitos, tal como foi observado e explorado no tópico “2.4 A importância do Jogo Eletrônico Como Artefato Cultural” desta dissertação, e que eles (os *games*) são “fortemente influenciados por clivagens de gênero, como binarismos e heterossexualidade compulsória” (RODRIGUES, 2017, p. 43), é importante observar os jogos como potenciais tecnologias de gênero .

Tal capacidade se reflete nos próprios personagens, em suas silhuetas, em suas vestimentas, até mesmo em suas personalidades no jogo que, por vezes, acabam reforçando 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 jogos digitais atuam como “tecnologias reguladoras de gênero” eles também conseguem atuar como um meio para a ruptura de normatizações de gênero através da mobilização social dada sua influência cultural e social na sociedade contemporânea (RODRIGUES, 2017). É importante ressaltar que uma das principais ferramentas capazes de auxiliar nesse processo é o design.

2.6 O DESIGN COMO FERRAMENTA MEDIADORA

Considerando que o designer possui um espaço privilegiado na geração de artefatos (DENIS 1998, p. 22), sendo o principal planejador e desenvolvedor da maioria dos artefatos que compõem a paisagem artificial (não natural) do mundo moderno. Entende-se que esse profissional exerce uma grande influência sobre a paisagem semiótica moderna, principalmente no que diz respeito à comunicação por meios além do discurso falado como o cinema, a música e os jogos. Ono (2004a, p. 54) reforça essa ideia ao afirmar que o design desempenha um papel de grande relevância na cultura material, pois o processo projetual requer planejamento, tomada de decisões e práticas que impactam diretamente na vida das pessoas. Inclusive o próprio designer que é, em simultâneo, sujeito e objeto da dinâmica cultural, como sustenta Bonsiepe (2011).

Visto que os jogos são permeados de modos semióticos, entende-se que a construção de sentidos nesse universo midiático paira predominantemente na linguagem visual que se mescla com outras semioses, como textos e símbolos que compõem discursos, meios de representar e de interagir ou de possibilitar interação. Tais discursos são construídos “tanto por meio das mecânicas construídas pelo *game designer*, escolhidas e engendradas consciente ou inconscientemente, quanto pelas narrativas inerentes aos jogos eletrônicos ou construídas por eles” (RIBEIRO; VALADARES, 2018).

Couto (2016) reforça que o processo projetual de design, como configurador de soluções em diversas áreas (produtos, elementos gráficos, digitais, serviços e outros), possui uma clara preocupação para com o usuário e é por isso que sempre antes de realizar um projeto, estabelece as diretrizes projetuais, comumente chamada: lista de requisitos ou *briefing*. Para o autor, esta etapa do processo serve para “decodificar valores socioculturais nos mais diversos meios sociais e, posteriormente, materializar um conceito que irá resultar em uma amostra de parte do cotidiano dos indivíduos estudados” (COUTO, 2016, p. 37). Evidenciando que o design atende as necessidades do usuário, é de suma importância a conexão entre gênero e design, a qual é possível através da interdisciplinaridade e da necessidade de relacionar essa área com a ciência do conhecimento. Diante da profundidade estabelecida entre o designer e a sua real função social, e o seu impacto no elo entre o produto e o usuário, Ono (2004b, p. 7) ressalta que:

Os objetos e a sociedade moldam-se e influenciam-se em uma relação dinâmica, no processo de construção material e simbólica do mundo, e, sob este prisma, entende-se que os designers, como um dos mediadores de tal processo, devem conjugar a sua atitude criativa na complexa teia de funções e significados, onde as percepções, ações e relações se entrelaçam, buscando

a adequação dos artefatos às necessidades e anseios das pessoas e a melhoria da qualidade de vida da sociedade.

Sendo o designer responsável pela confecção dos produtos que moldam e influenciam a sociedade, é importante considerar, também, a sua responsabilidade como um agente ativo na reprodução de valores intangíveis na sociedade através da linguagem visual apresentada nos artefatos produzidos. Também é importante considerar que “a percepção dos elementos da linguagem visual depende de fatores culturais e da experiência individual de cada sujeito” (LEITE; WEACHTER; CAMPOS; 2010, *n.p*). Logo, no que se refere a identidade de gênero, como já visto anteriormente, é determinado pela sociedade que dita o que é “feminino” e o que é “masculino” e os elementos a eles associados são percebidos de forma que identifiquem e constituam uma mensagem compartilhada por um grupo específico ou coletividade. Dondis (2003, p. 22) complementa:

Em todos os estímulos visuais e em todos os níveis da inteligência visual, o significado pode encontrar-se não apenas nos dados representacionais, na informação ambiental e nos símbolos, inclusive a linguagem, mas também nas forças compositivas que existem ou coexistem com a expressão factual e visual. Qualquer acontecimento visual é uma forma com conteúdo, mas o conteúdo é extremamente influenciado pela importância das partes constitutivas, como a cor, o tom, a textura, a dimensão, a proporção e suas relações compositivas com o significado.

Historicamente falando de design, os 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. Se tratando de representação da mulher nos jogos, no começo de sua jornada, é possível notar que a representação feminina no mundo dos *games* não foge ao padrão estabelecido socialmente. Na figura 3 é possível observar um pouco disso, como na imagem da princesa Peach, da franquia de Super Mario, é possível notar a delicadeza comumente associada à mulher.

Figura 3 - A delicada Princesa Peach da franquia de jogos Super Mário



fonte: <https://www.techtudo.com.br/>

Figura 4 - Enfermeira Joy



fonte: pokémon: Let's Go, Pikachu! (2021)

As personagens listadas acima (figura 3 e 4) possuem suas participações nos jogos limitadas a serem um objetivo, como no caso da princesa Peach que precisa ser resgatada pelo herói Mário, ou o caso da enfermeira Joy, da franquia de Pokémon, relegada apenas a função de suporte. Anita Sarkeesian (2013), em sua série “*Damsel in Distress: Tropes vs Women in Video Games*”⁴ traz uma retrospectiva do papel das mulheres nos *videogames*, as quais são relegadas à posição de vítimas ou personagens dispensáveis nas histórias. A crítica reforça que a fórmula “donzela em perigo” faz com que os homens continuem sujeitos das narrativas, e as mulheres continuem sendo relegadas ao papel de objeto. Fora a posição de vítimas, elas também são associadas à fragilidade e passividade ou possuem corpos anatomicamente desproporcionais.

Figura 5 - Splash Art da atiradora Miss Fortune no jogo League of Legends



fonte: <https://www.leagueoflegends.com/> (2021)

⁴ Tradução - “Donzela em perigo: tropos contra mulheres em videogames”.

Figura 6 - Splash Art da divindade Atena no jogo Smite



fonte: Smite Wiki (2021)

Além da limitação do papel das personagens femininas nos jogos, outro fator de preocupação é como elas são sexualizadas nos *games*, como observado nas figuras 5 e 6. Tal preocupação não para na questão da vestimenta das personagens que muitas vezes são representadas com roupas curtas, decotadas, por vezes com *lingeries*. Ela se estende também para como são apresentadas, através de suas poses e nos formatos dos corpos, sempre muito avantajados e sinuosos, com grande enfoque as regiões dos seios e extremamente similares quando colocados lado a lado, demonstrando pouca diversidade e representatividade. Reichert (2002 apud CUSTÓDIO 2020) afirma que a tendência é que esses personagens tenham um corpo atrativo e atlético, destacando as qualidades físicas do corpo, assim causando um efeito de atração no público alvo.

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 no caso da heroína Zarya (figura 7) que tem o papel de “tanque”⁵ no jogo Overwatch.

⁵ Heróis desse tipo são especializados em proteger e dar cobertura a seus aliados, tirar o foco de inimigos e ocupar a linha de frente. Eles tem alto nível de sobrevivência com habilidades que protegem a si mesmos e outros à sua volta com escudos (Wiki Overwatch, 2022)

Figura 7 - Arte Heroína Zarya do jogo online Overwatch



fonte: Wiki Overwatch (2021)

A atitude da *Blizzard Entertainment*, empresa que desenvolve e disponibiliza o jogo *Overwatch*, demonstra uma preocupação para 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 universo de *Overwatch*.

2.7 O PAPEL DO GAME DESIGNER E DO CHARACTER DESIGNER

Considerando o que foi levantado nos tópicos anteriores, é imprescindível o papel do *character design* (design de personagem) e do *game design* (design de jogos), durante o processo de criação de um personagem. Entretanto, visando compreender melhor a construção da relação jogador-personagem, é necessário compreender como funciona a concepção de um jogo digital. Para Tiago Frosi e Felipe Frosi (2010), a criação de um jogo se dá a partir de três componentes: sendo o primeiro as regras, responsáveis por criar o ambiente de desafio do jogo; o segundo, é o sistema, o meio onde a interface do jogo é construída; o terceiro e último, é a diversão, que dará ao jogador uma experiência única através do universo lúdico do jogo.

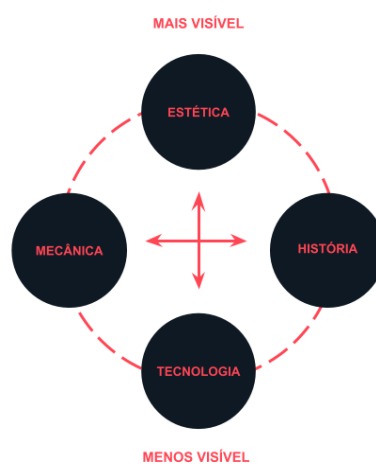
A partir desses componentes, Schell (2011, p. 10) afirma que o *Game Designer* tem o papel de transmitir e promover a experiência do jogo para o jogador. A autora relata que essa experiência é um paradoxo, pois, tudo o que vemos, realizamos, sentimos ou pensamos, expressa uma experiência em que cada pessoa possui um grau de familiaridade e, por mais complicado que possa parecer criar experiência, é tudo o que um designer de jogos se preocupa em fazer. Cruz (2017) afirma que a experiência é o motivo pelo qual as pessoas

jogam e criar um jogo é o mesmo que criar um artefato onde o jogador irá interagir. Schell (2011) complementa ao dizer que o jogo não é experiência, ele possibilita a experiência.

O autor classifica quatro categorias essenciais, distintas e suplementares para a criação de um jogo, as quais denomina como Tétrade Elementar (figura 7), sendo elas:

1. **Mecânica:** que possui o papel de descrever o objetivo do jogo, é ela quem definirá como os jogadores poderão ou não atingir as metas e o que acontece quando tentam. “Nessa categoria são descritos, por dados e algoritmos, os componentes particulares do jogo” (CRUZ, 2017, p. 67);
2. **Narrativa:** é a sequência de eventos que se desdobra no jogo podendo ser linear ou ramificada. “São os comportamentos de execução das mecânicas que atuam na interação do jogador e suas consequências” (CRUZ, 2017, p. 67);
3. **Estética:** Segundo a autora, esse é um dos elementos mais importantes do jogo visto que propicia um relacionamento mais direto com a experiência vivenciada pelo jogador. Normalmente trabalha com elementos como aparência, sons, cheiros, sabores e sensações vivenciados nos jogos.
4. **Tecnologia:** Basicamente qualquer material ou interação que possibilitem a execução do jogo, sejam eles objetos físicos ou interfaces gráficas.

Figura 8 - Tétrade Elementar



fonte: autor, adaptado de Schell (2011)

Todos os elementos da Tétrade Elementar são essenciais para a criação do jogo, nenhum é mais importante que o outro e todos se complementam e influenciam uns aos

outros. Por exemplo, ao definir um conjunto de funções mecânicas para o *game*, é necessário saber qual tecnologia suportará essas condições, definir uma estética que seja clara para os jogadores e uma narrativa que dê sentido ao conjunto de funções estabelecidos. Agora, caso você já possua uma história e queira contá-la por um jogo, é importante definir uma mecânica que reforce o roteiro, uma estética que converse com as ideias e uma tecnologia que se ajuste a narrativa específica do jogo.

Além desses pilares do desenvolvimento dos jogos, é fundamental ter uma documentação completa. Conhecido como GDD (*Game Design Document*)⁶, é um documento que descreve tudo o que estará no jogo, cada mínimo detalhe que será consultado por toda a equipe durante o desenvolvimento do *game*. Ao contrário dos roteiros de filmes, não existe um formato oficial para um GDD (ROGERS, 2010, p. 72, tradução nossa).

O game designer só terá sucesso na criação de um determinado jogo, se o mesmo possuir conhecimentos específicos sobre o que irá ser abordado no jogo, por exemplo, se eu quero criar um game com personagens na época vitoriana, vai ser preciso pesquisar sobre todo o tema para fazer personagens e cenários condizentes com a época que quero trabalhar no game. Um game designer não precisa ter apenas conhecimentos de design, o que pode gerar a necessidade de um design transdisciplinar, ou seja, profissionais de design de diferentes vertentes devem se unir para criar um produto condizente (CRUZ, 2017, p. 69).

Por isso, antes de elaborar qualquer projeto de design de jogos, é essencial realizar uma pesquisa prévia sobre os elementos histórico-sociais que auxiliarão na construção do *Game Concept*, o projeto inicial do jogo. Além do *game designer*, existe também outro profissional na área considerado um dos pilares necessários no design de jogos, é o Designer de Personagem, responsável pela concepção dos personagens nos jogos.

O character design atua dentro do campo da narrativa, com um papel de apresentar-se como um catalisador para a criação da experiência que o game designer almeja alcançar. A narrativa proporciona novas mecânicas que propiciam a dinâmica e a estética do jogo, sendo através do personagem a ponte para o designer criar novas possibilidades de experiência (CRUZ, 2017, p. 70)

A etapa do *Character Design* é fundamental visto que os personagens, geralmente, são elementos com os quais o jogador se conecta e identifica. Ou seja, o personagem vai além de sua representação visual visto que ele passa por um processo de humanização. Mesmo não sendo um humano de fato, esse personagem recebe características únicas a ele (Design de Personagem, 2021), não só físicas como também psicológicas e sociais denominadas por

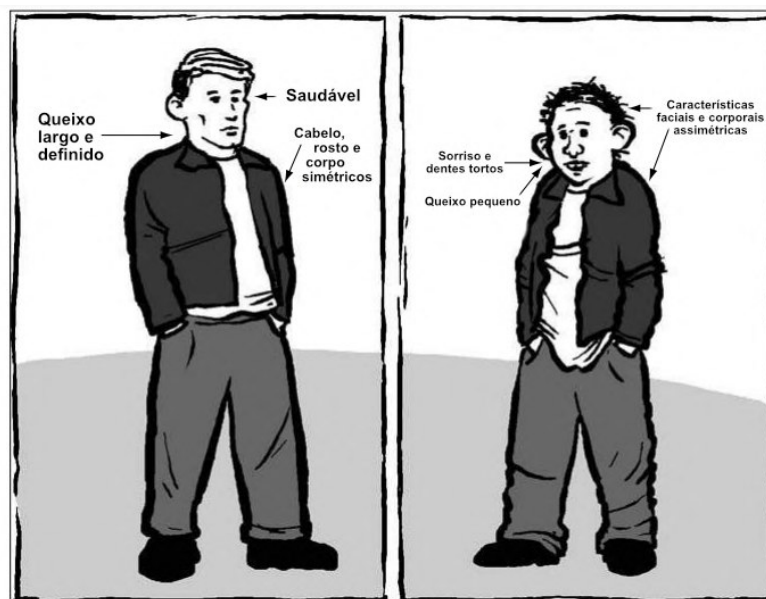
⁶ Documento do Design do Jogo

Lankoski (2004, tradução nossa) como as três dimensões de um personagem conhecida também como *bone structure* ou a estrutura óssea do personagem a qual se baseia nos eixos fisiológicos, sociológicos e psicológicos que constituem a personagem.

2.8. ASPECTOS QUE COMPÕEM UM PERSONAGEM

Ibister (2006) afirma que a relação entre jogador e os personagens dos jogos eletrônicos se inicia antes de a primeira palavra ser verbalizada. Ela se dá através do primeiro olhar que o jogador lança sobre a personagem. Isso ocorre porque os seres humanos 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 9 - Comparação entre personagem atraente e não atraente



Fonte: Traduzido, Ibister (2006).

A autora (IBISTER, 2006, tradução nossa) ressalta que o que é considerado atraente, além dos traços básicos demonstrados na figura 8, pode variar muito de uma cultura para outra. Desde *piercings* de sobrancelha até placas labiais, 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 10 - 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. De acordo com Ibister (2006, tradução nossa), as pessoas usam a sua interpretação visual para 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 desconstruem o padrão geral proposto (COUTO, 2016, p. 78).

Diante do que foi explorado anteriormente e buscando analisar as impressões que um personagem de jogo consegue gerar no jogador, elaborou-se uma tabela que servirá como base para a avaliação das personagens do jogo *Valorant*.

Quadro 2 — Aspectos que compõem um personagem

ASPECTOS	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 demonstram grandes impactos nas percepções de um determinado personagem	Atlético	Geralmente associadas a Força	
		Mediano	Geralmente vistas como sutis.	
		Magro	Corpo não idealizado sem músculos aparentes	
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.	
Agradabilidade	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.	
Aspectos Psicológicos				

Fontes:Elaborado pela autora conforme aspectos físicos e psicológicos nos estudos de Ibister (2006); Sloan (2015); Couto (2016); Oliveira, Nery e Souza (2014) e Cruz (2017)

2.9 SEMÂNTICA DO PRODUTO

A relação entre o termo “semântica” e produto foi realizada pela primeira vez por Krippendorff e Butter, em 1984, o qual 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 e BUTTER, 1984, p. 4, tradução nossa).

Krippendorff (1989, tradução nossa) chega a descrever a preocupação para 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.

Krippendorff (1989, tradução nossa) evidencia que a semântica do produto não deve ser vinculada a semiótica tradicional, pois, é através da semântica que as qualidades simbólicas dos objetos permitem diferentes possibilidades de interpretação, que podem fugir às concepções tradicionais e rígidas da semiótica.

O estudo de Medeiros (2005) 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 em:

- Valor Semântico Prático: aborda significados e interpretações relacionadas precisamente aos atributos físicos dos produtos como, por exemplo, estável, sólido, anatômico, entre outros (MEDEIROS, 2005).
- Valor Semântico Crítico: aborda significados e interpretações baseados nas qualidades dos produtos, mas operando na fronteira entre as dimensões denotativa e conotativa, como, por exemplo, confortável, funcional, amigável, entre outros (MEDEIROS, 2005).

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, 2005).

- 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, 2005).

2.10 O GÊNERO DE JOGO DE TIRO EM PRIMEIRA PESSOA (FPS)

Na categoria de gênero de ação encontra-se a subcategoria de jogos de tiro que, de acordo com Novak (2017, p. 98) se concentra no “combate entre um jogador e outros personagens do mundo do game, geralmente com armas de fogo e outras armas controladas pelas mãos do personagem”.

Dentro dessa subcategoria existem os jogos de tiro em primeira pessoa, onde o jogador adota a perspectiva de visão do personagem, não podendo ver a si próprio na tela, somente suas armas e os demais personagens (uma mescla de membros da mesma equipe e adversários).

Considerado um dos gêneros mais populares da indústria de jogos, os jogos FPS surgiram por volta da década de 90 (noventa). Apesar disso, a figura feminina dentro desse gênero de jogo, seja como personagem ou como jogadora, como visto na história dos jogos em geral, era quase nula.

2.10.1 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. As equipes iniciam a partida como ataque ou defesa, e trocam de lado na décima segunda rodada. Vence a equipe que realizar 13 pontos primeiro.

Apesar de recente, em sua fase beta fechada, chegou a ter um acesso de cerca de 3 milhões de jogadores por dia. Com somente três meses de lançamento do beta, segundo a ESPN (2020), *Valorant* foi o sexto jogo com maior arrecadação do mês de junho entre os jogos para PC. No Brasil, o jogo é extremamente popular entre o público feminino. Em 2021, por exemplo, *Valorant* foi um dos jogos mais assistidos por mulheres na Twitch⁷

⁷ Serviço de streaming de vídeo ao vivo que se concentra em streaming ao vivo de videogame, em especial transmissões de competições de esportes eletrônicos

(VALORANT ZONE, 2021). Entretanto, as mulheres não se limitam a assistir às partidas do jogo. *Valorant* é um FPS que foi e tem sido muito bem recebido pela comunidade feminina de jogos, que a cada dia tem conquistado ainda mais espaço no cenário de esportes eletrônicos, do inglês *e-sports*, graças ao game. De acordo com o *The Enemy* (2021), jornal online sobre o universo dos jogos, 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 a 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 própria 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, contanto que uma delas fosse feminina e o outro masculina. Já 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*, cancelados pela *Gamers Club*. Ainda no final do mesmo ano, a produtora anunciou o primeiro Mundial feminino de Valorant para o ano de 2022.

A partir dessas mudanças proporcionadas pelo *Valorant*, percebe-se que o FPS em questão não é somente um jogo. Além de proporcionar diversão, *Valorant* tem sido um meio para mudar o cenário competitivo e abrir portas para as mulheres dentro do *e-sports*. Diante disso, visando focar o mercado desenvolvedor e consumidor atual, tem-se como objeto de estudo o jogo eletrônico FPS *Valorant*.

O FPS em questão é uma obra que possui grande apelo gráfico por ser contemporâneo e utilizar-se de recursos avançados do mercado de desenvolvimento. Além disso, a produtora responsável pelo jogo (*Riot Games*) apresenta-se como uma empresa com “grande foco nos jogadores” que “inspira experiência de jogo mais significativas e duradouras” ao seu público. Tal cuidado vai desde a mecânica do jogo até mesmo o design de personagem único que cada um dos agentes, objeto de estudo dessa dissertação e forma como a produtora se refere aos avatares, possui.

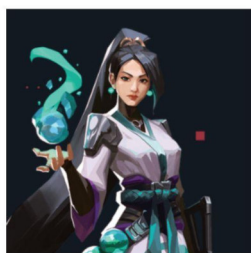
2.10.2 Objeto de análise: as agentes do Valorant

Valorant é um jogo de expressão global. Esse cuidado é perceptível no design de cada um dos personagens, que representam um país não só em sua aparência física, mas em seus aspectos psicológicos e até através de suas falas e interações que os personagens possuem uns com os outros. Tal preocupação é o que tem conquistado os fãs e o que diferencia o jogo dos demais *FPS*.

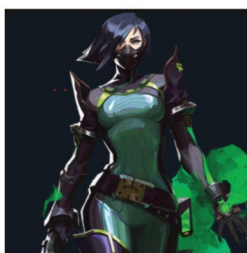
(...) O que difere para mim o Valorant dos outros jogos de tiro táticos, que sempre são aquele ambiente de guerra, pesado, tudo marrom de verde... No Valorant não, o jogo é vibrante, não é pesado, é divertido, é colorido... a bomba da raze, por exemplo, explode tinta gente! (NERDCAST EXTRA..., 2021)

Como visto anteriormente no tópico “2.7 o papel do *game designer* e do *character designer*”, é através do avatar/personagem que o jogador consegue vivenciar a experiência projetada para o jogo. Diante disso, recorrendo aos aspectos que compõem uma personagem (Quadro 2), analisaremos como as agentes femininas do *Valorant* são percebidas pelos jogadores.

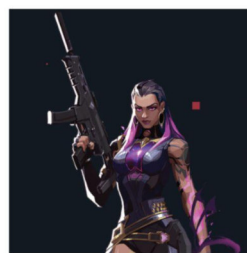
Figura 11 - Personagens femininas do jogo Valorant.



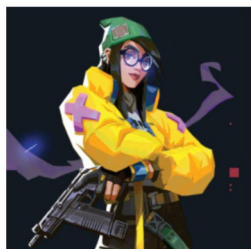
Sage, sentinela,
chinesa.



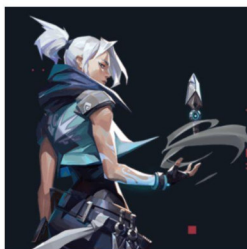
Viper, controladora,
estado-unidense.



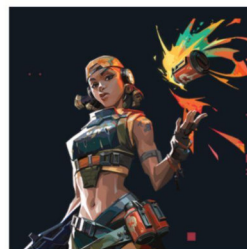
Reyna, duelista,
mexicana.



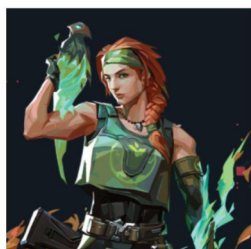
Killjoy, sentinela,
alemã.



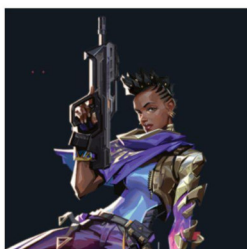
Jett, duelista,
coreana.



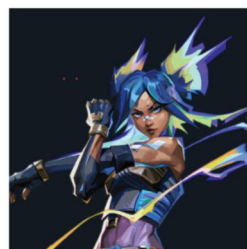
Raze, duelista,
brasileira.



Skye, iniciadora,
australiana.



Astra, controladora,
africana.



Neon, duelista,
filipina.

Fonte: elaborada pelo autor

3. METODOLOGIA

Quanto ao objetivo trata-se de uma pesquisa exploratória que se inicia com o levantamento bibliográfico sobre os eixos temáticos: jogo eletrônico, artefatos culturais, design, semântica do produto e aspectos do design de personagem para compreensão do fenômeno, passando por coleta e análise de dados para aprimoramento de ideias. A respeito da abordagem do problema trata-se de uma pesquisa qualitativa que compreende a percepção das pessoas sobre a figura feminina nos jogos online. Quanto aos procedimentos técnicos, trata-se de um estudo de caso, cujo evento focal é a análise das personagens femininas do jogo online *Valorant* e recorrerá ao diferencial semântico como proposta para obter os resultados necessários de análise.

Diferencial Semântico, de acordo com Andrade (2007), é mais que um simples conjunto de escalas bipolares por adjetivos antinômicos. O DS se baseia em um referencial teórico que compreende “questões pertinentes à formação do significado e às atitudes do indivíduo em relação ao objeto”. 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.

3.1 MÉTODO DE ANÁLISE

Considerando que o objetivo dessa tese é analisar as impressões que os jogadores têm das personagens femininas do *Valorant*, o método de análise escolhido foi uma investigação por Diferencial Semântico (DS) com adjetivos estabelecidos com base na tabela de aspectos que compõem um personagem (quadro 1). Os adjetivos foram selecionados e reunidos conforme os quatro valores semânticos de Interação Significante (IS) estabelecidos e embasados nos aspectos que compõem um personagem (Quadro 2), com base nos aspectos que compõem a personagem que englobam tanto aparência quanto o comportamento apresentado por elas.

Para análise dos dados da avaliação dos personagens através da escala de Diferencial Semântico, foi atribuído, cada ponto da escala, um valor (de 1 a 7) e 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 7 (sete) 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

respondentes números aos pontos da escala, como no caso deste trabalho, assume-se que o julgamento dos respondentes foram efetuados segundo uma escala de intervalo, sendo possível obter a tendência central a partir da média e desvio padrão.

Quadro 3 — Classificação e pares Descritores

CLASSIFICAÇÃO E PARES DESCRITORES

CRÍTICO	PRÁTICO	IDEOLÓGICO	LÚDICO
Forte/Fraca Postura Hostil/Amigável Ágil/Lenta Graciosa/Desengonçada	Físico Robusto/Delicado Corpo Atlético/Magro Cores Vibrantes/Sóbrias Harmonia/Tensão Visual	Estrategista/Impulsiva Dominante/Submissa Responsável/Irresponsável Resiliente/Vulnerável	Atraente/Repulsiva Divertida/Séria Gentil/Grosseira Confiante/Introvertida

Fonte: Elaborado pela autora com base nos estudos de Medeiros (2015).

4. RESULTADOS

Para que o objetivo desta pesquisa seja concluído foram analisadas por 73 pessoas as características de nove (9) personagens femininas do jogo online *Valorant*. As análises foram feitas através do DS divididos em categorias de valores semânticos crítico, lúdico, ideológico e prático. Como observado na figura 12, a pesquisa foi realizada entre 15 a 21 de março de 2022 através de um questionário online desenvolvido na plataforma *Google Forms* (Apêndice A).

Figura 12 -Informações sobre a pesquisa



Fonte: elaborada pela autora

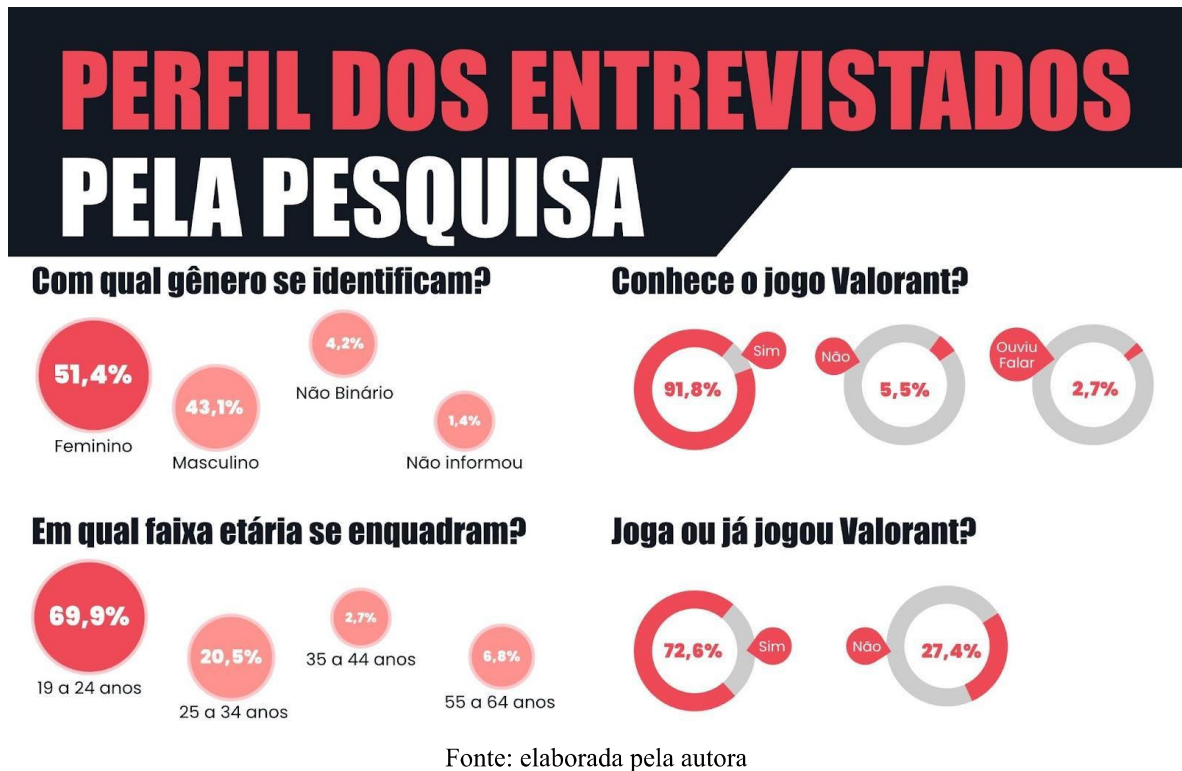
4.1 SOBRE OS ENTREVISTADOS

Conforme apresentado na figura 13, 43,1% dos participantes se identificaram como sendo do gênero masculino enquanto 51,4% como do gênero feminino, já 4,2% afirmaram ser não-binários enquanto 1,4% optou por não se identificar.

Quanto a 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. Do entrevistado, 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 (*Valorant*), 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 13 - Perfil dos entrevistados



4.2 ANÁLISES INDIVIDUAIS DAS PERSONAGENS

4.2.1 Sage

A figura 14 apresenta os resultados obtidos com a personagem Sage. Na opinião dos avaliadores, no valor crítico, Sage não representa uma personagem muito forte, porém é vista, pela maioria dos participantes da pesquisa como uma personagem graciosa, amigável e ágil.

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

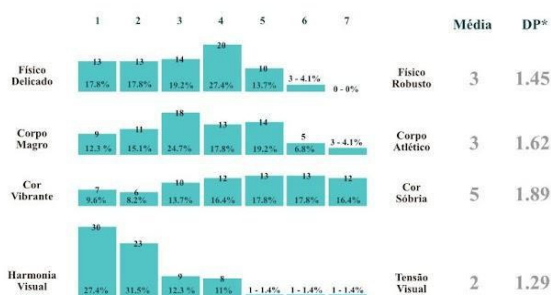
No campo prático as opiniões dos avaliadores se dividiram mais, mantendo as avaliações, na maioria das vezes, no ponto central entre uma e outra qualidade. Sendo assim, Sage é vista com o físico entre delicado e robusto, com uma tendência a ser mais delicado, também nem tão magro, nem tão atlético, e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

Figura 14 - Análise individual por Diferencial Semântico da personagem Sage

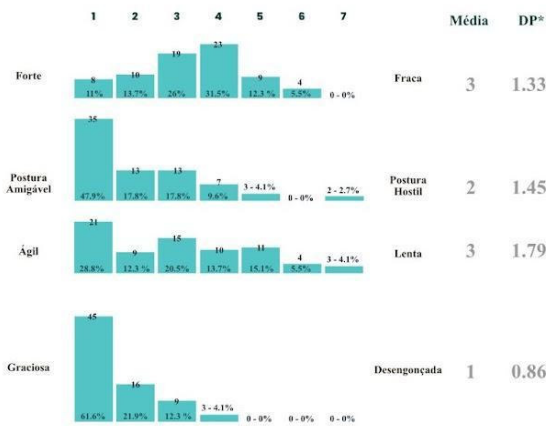


*DP - Desvio Padrão
 **Essa pesquisa teve um alcance quantitativa de 73 pessoas. Ela busca compreender a percepção das pessoas a respeito da figura feminina nos jogos online.
 *** O Objeto de estudo foram as personagens femininas do jogo online Valorant.

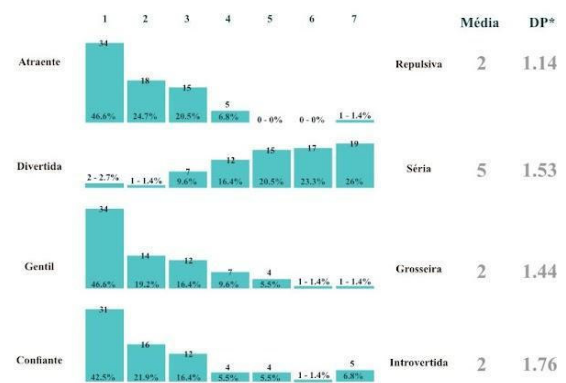
VALOR SEMÂNTICO PRÁTICO



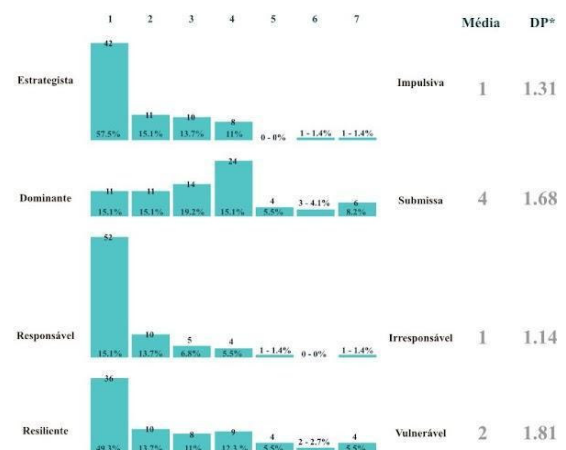
VALOR SEMÂNTICO CRÍTICO



VALOR SEMÂNTICO LÚDICO



VALOR SEMÂNTICO IDEOLÓGICO



Fonte: elaborada pela autora

4.2.2 Viper

A figura 15 apresenta os resultados obtidos com a personagem Viper. Na opinião dos avaliadores, no valor crítico, Viper é vista como uma personagem muito forte, também é vista, pela maioria dos participantes da pesquisa, como uma personagem graciosa, hostil e ágil. No requisito Lúdico, a personagem Viper é dita como extremamente atraente, grosseira, confiante

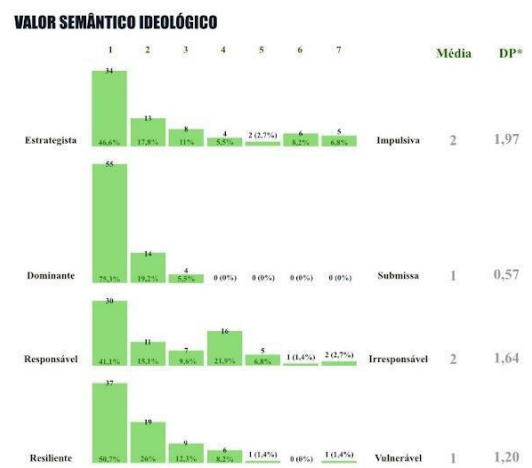
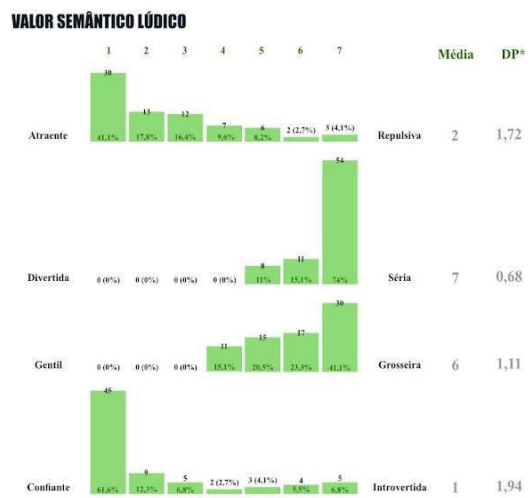
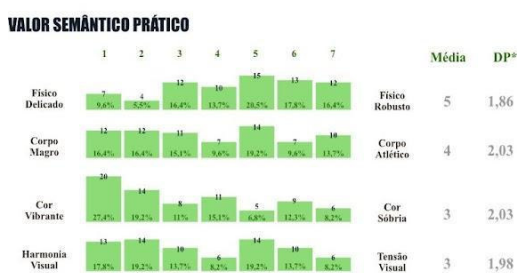
e tende a ter uma postura extremamente séria. No campo ideológico, ela é vista como alguém extremamente dominante, estrategista, resiliente e responsável.

No campo prático as opiniões dos avaliadores se dividiram mais, 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 15 - Análise individual por Diferencial Semântico da personagem Viper



*DP - Desvio Padrão
 **Essa pesquisa teve um alcance quantitativa de 73 pessoas. Ela busca compreender a percepção das pessoas a respeito da figura feminina nos jogos online.
 ** O Objeto de estudo foram as personagens femininas do jogo online Valorant.



Fonte: elaborada pela autora

4.2.3 Reyna

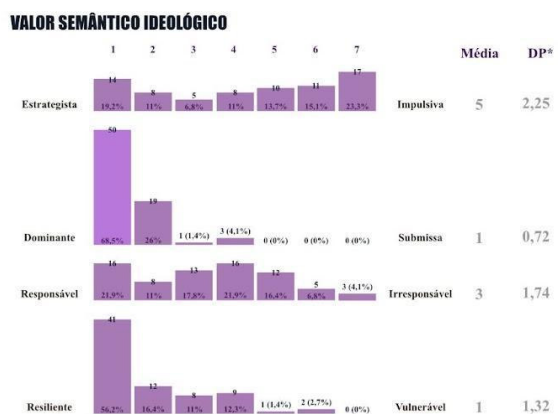
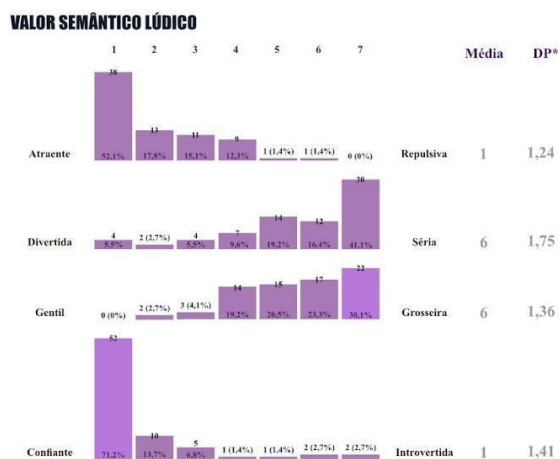
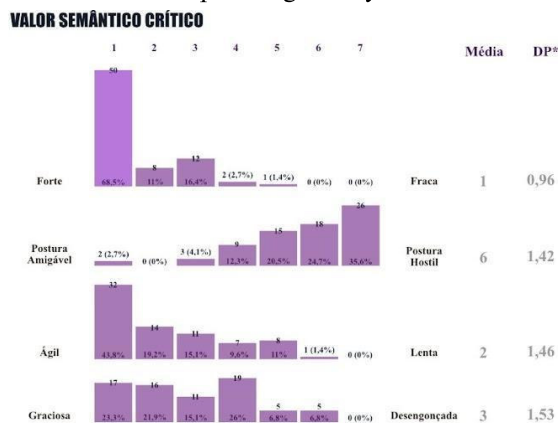
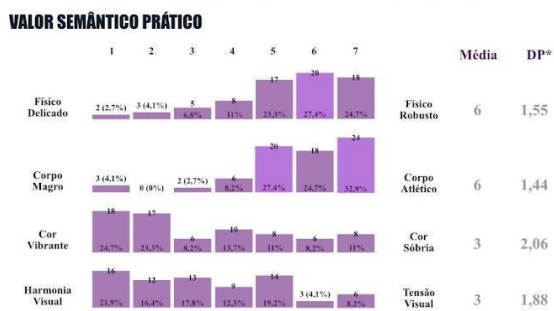
A figura 16 apresenta os resultados obtidos com a personagem Reyna. Na opinião dos avaliadores, no valor crítico, Reyna é vista como uma personagem extremamente forte, também é vista, pela maioria dos participantes da pesquisa, como uma personagem hostil e ágil, com uma propensão à graciosidade.

No requisito Lúdico, Reyna é dita como uma personagem extremamente atraente, séria e confiante que tende a ter uma postura grosseira. No campo ideológico, Reyna transita entre 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, a personagem é constatada pelos avaliadores como alguém com tendências a um: físico robusto, corpo atlético, cores vibrantes e harmonia visual.

Figura 16 - Análise individual por Diferencial Semântico da personagem Reyna



*DP - Desvio Padrão
 **Essa pesquisa teve um alcance quantitativa de 73 pessoas. Ela busca compreender a percepção das pessoas a respeito da figura feminina nos jogos online.
 ** O Objeto de estudo foram as personagens femininas do jogo online Valorant.



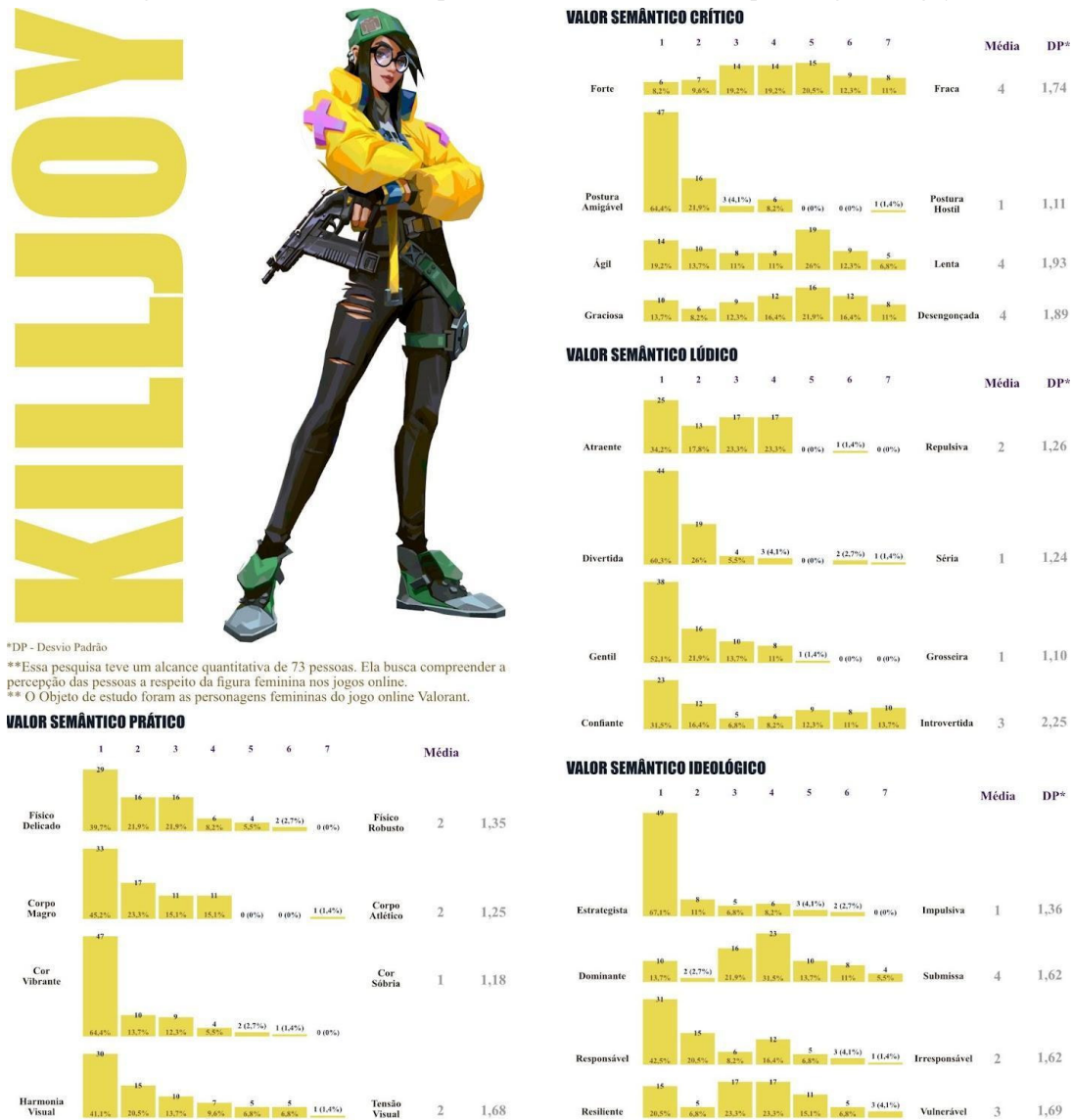
Fonte: elaborada pela autora

4.2.4 Killjoy

A figura 17 apresenta os resultados obtidos com a personagem Killjoy. No campo do valor semântico crítico, as opiniões dos avaliadores se dividiram mais, mantendo as avaliações, na maioria das vezes, no ponto central entre uma e outra qualidade. Sendo assim, 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. Killjoy se sobressai muito bem no aspecto postura amigável.

No requisito lúdico, a personagem 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, Killjoy é vista como uma personagem de tendência a um físico delicado, corpo magro e harmonia visual.

Figura 17 - Análise individual por Diferencial Semântico da personagem Killjoy



Fonte: elaborada pela autora

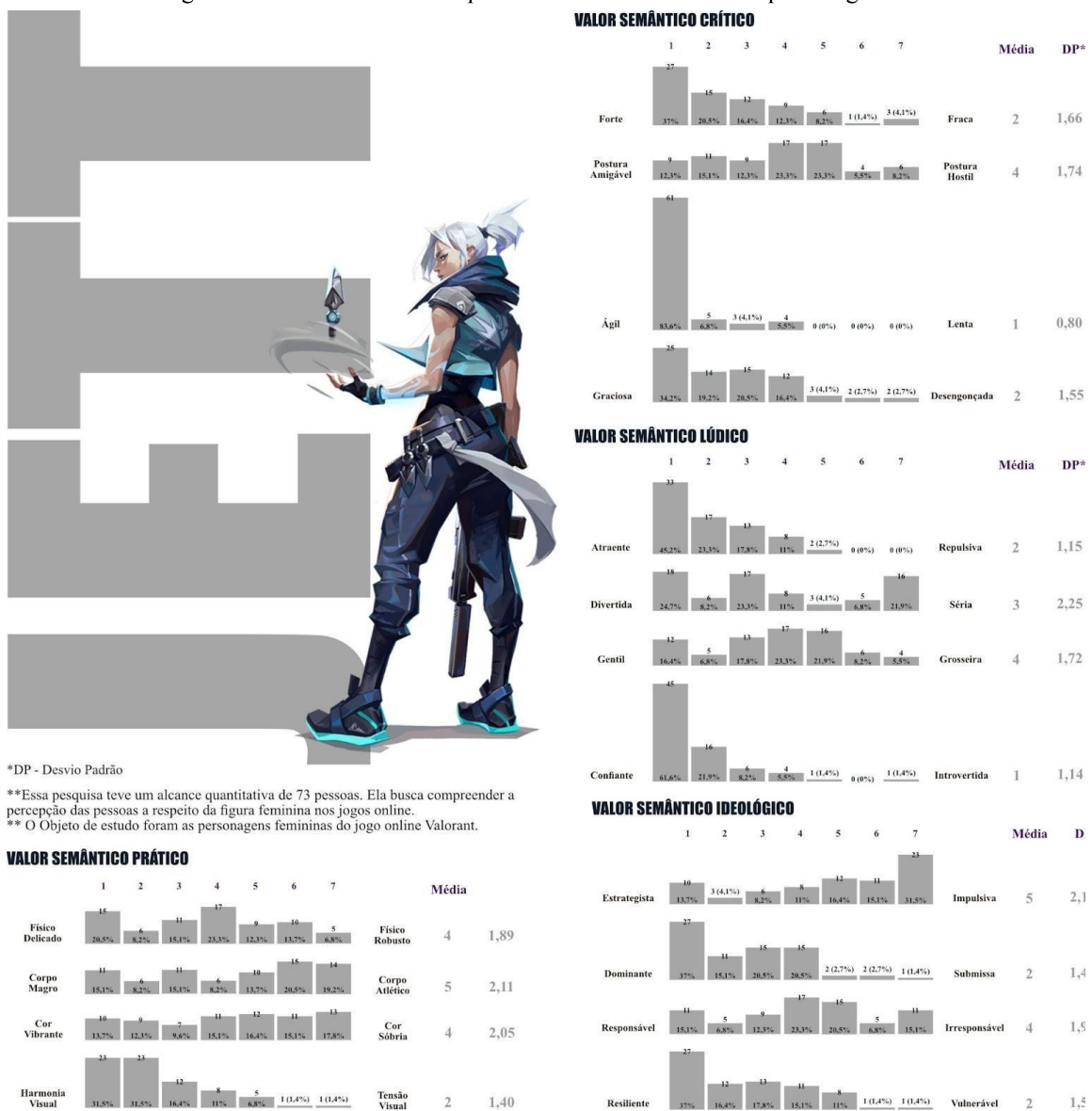
4.2.5 Jett

A figura 18 representa os resultados da análise da personagem Jett. Na opinião dos avaliadores, Jett é uma personagem tendência a ser: forte, graciosa e ficando entre hostil e amigável. A personagem se sobressai bastante no aspecto “ágil”. No quesito lúdico, Jett 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, a personagem apresenta tendências à impulsividade e irresponsabilidade. A personagem se sobressai nos quesitos resiliência e dominância. Quanto ao campo prático, as opiniões dos avaliadores se dividiram mais, mantendo as avaliações, na maioria das vezes, no ponto central entre uma e outra qualidade. Ainda sim, Jett 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 18 - Análise individual por Diferencial Semântico da personagem Jett



*DP - Desvio Padrão

**Essa pesquisa teve um alcance quantitativa de 73 pessoas. Ela busca compreender a percepção das pessoas a respeito da figura feminina nos jogos online.

** O Objeto de estudo foram as personagens femininas do jogo online Valorant.

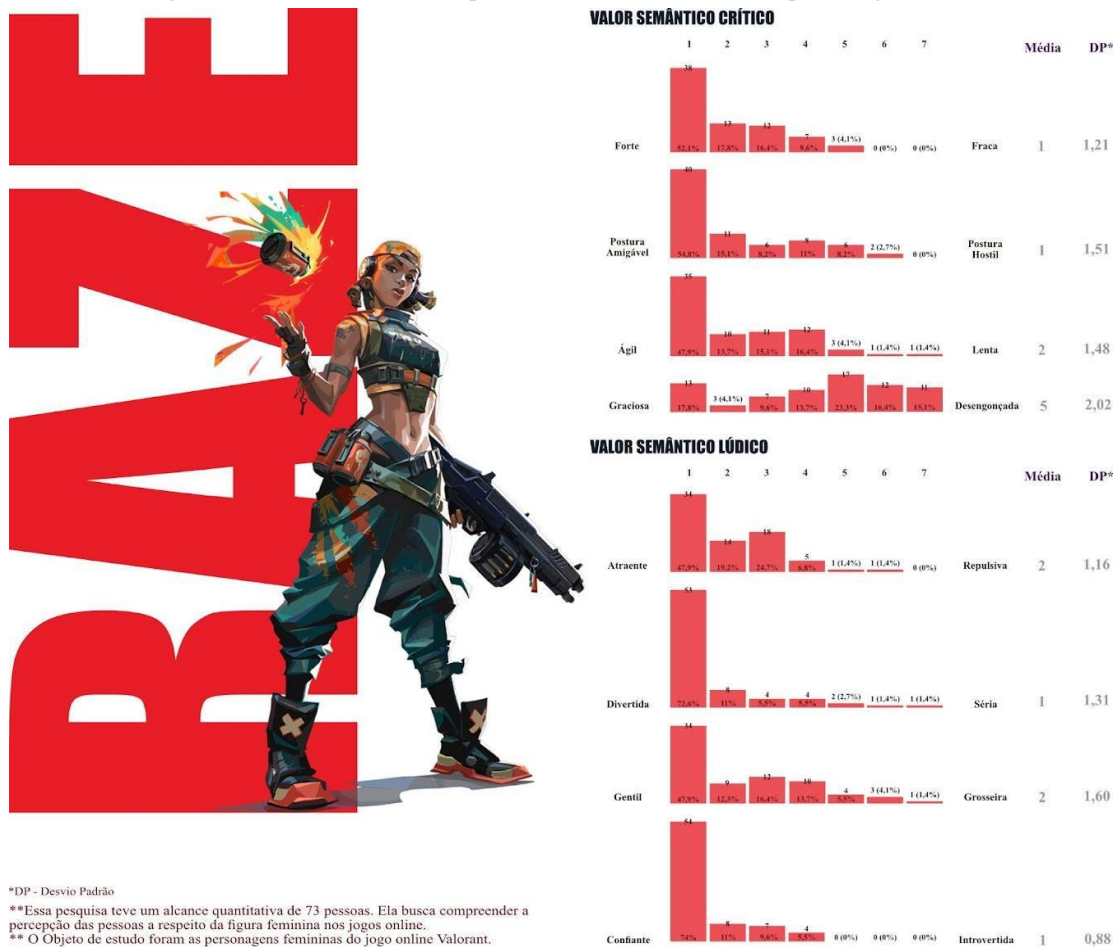
Fonte: elaborada pela autora

4.2.6 Raze

A figura 19 apresenta os resultados da personagem Raze. Na opinião dos avaliadores, Raze é uma personagem 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 a personagem 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 19 - Análise individual por Diferencial Semântico da personagem Raze



*DP - Desvio Padrão
 **Essa pesquisa teve um alcance quantitativa de 73 pessoas. Ela busca compreender a percepção das pessoas a respeito da figura feminina nos jogos online.
 ** O Objeto de estudo foram as personagens femininas do jogo online Valorant.

Fonte: elaborada pela autora

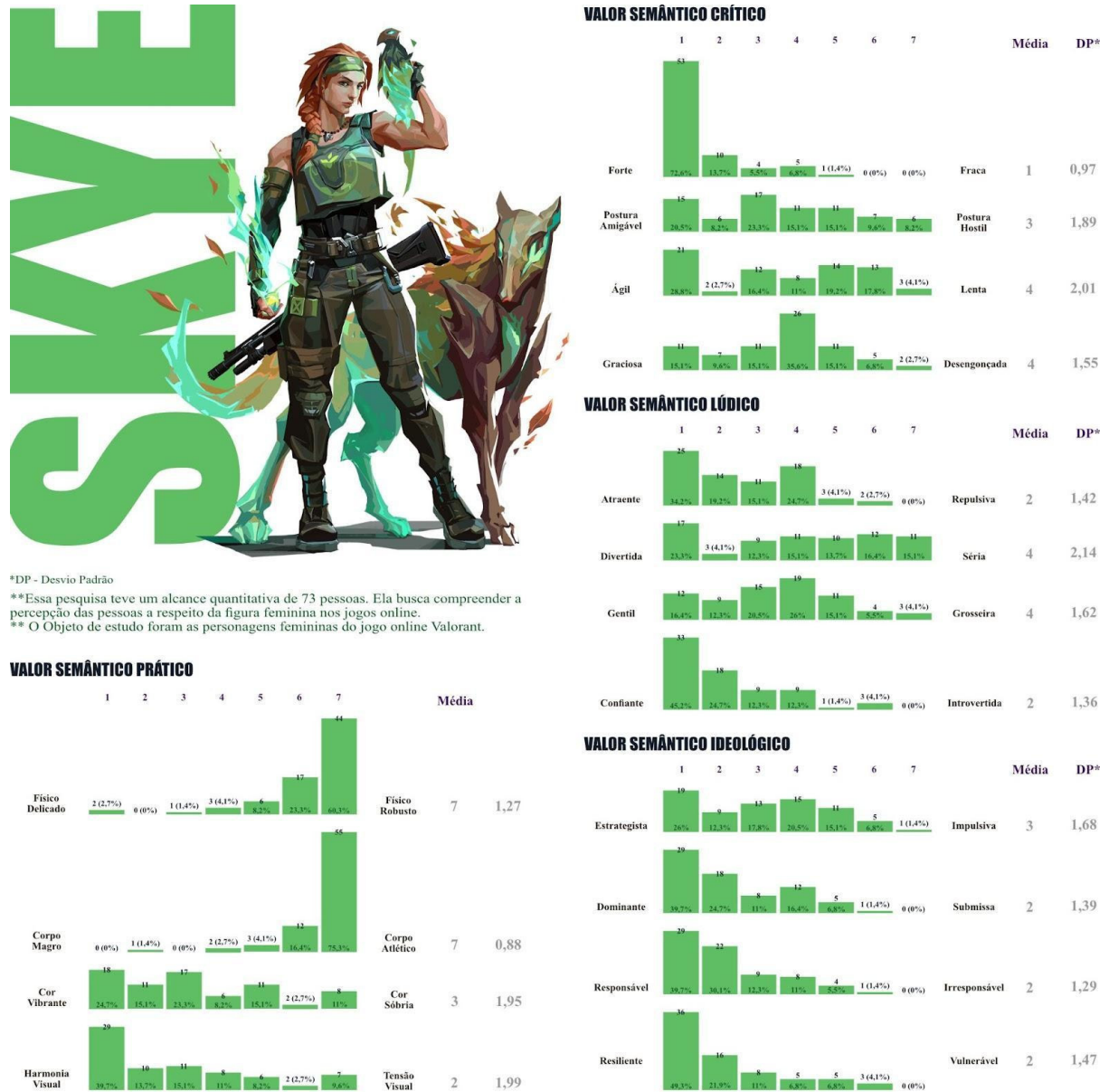
4.2.7 Skye

A figura 20 apresenta os resultados da análise da personagem Skye. No valor crítico, as opiniões dos avaliadores se dividiram mais, 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 20 - Análise individual por Diferencial Semântico da personagem Skye



*DP - Desvio Padrão

**Essa pesquisa teve um alcance quantitativa de 73 pessoas. Ela busca compreender a percepção das pessoas a respeito da figura feminina nos jogos online.

** O Objeto de estudo foram as personagens femininas do jogo online Valorant.

Fonte: elaborada pela autora

4.2.8 Astra

A figura 21 apresenta os resultados obtidos com a personagem Astra. Na opinião dos avaliadores, 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 vista como alguém com físico delicado e corpo magro, cores extremamente vibrantes e muita harmonia visual.

Figura 21 - Análise individual por Diferencial Semântico da personagem Astra



*DP - Desvio Padrão

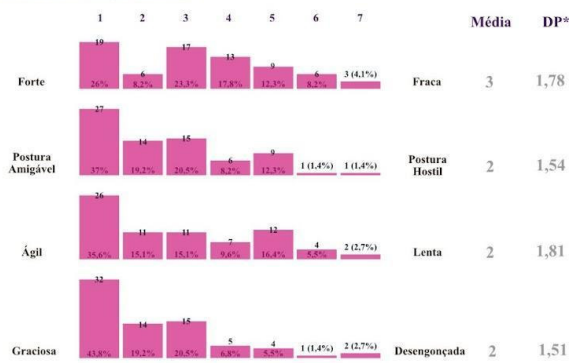
**Essa pesquisa teve um alcance quantitativa de 73 pessoas. Ela busca compreender a percepção das pessoas a respeito da figura feminina nos jogos online.

** O Objeto de estudo foram as personagens femininas do jogo online Valorant.

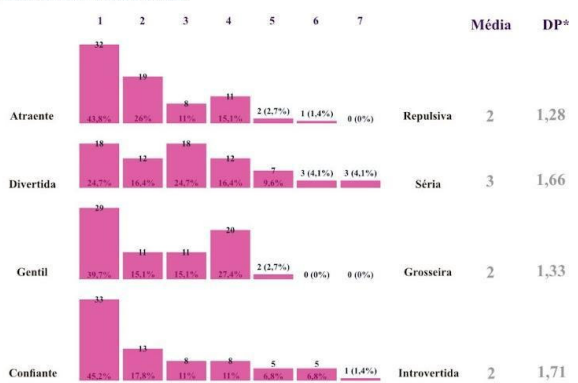
VALOR SEMÂNTICO PRÁTICO



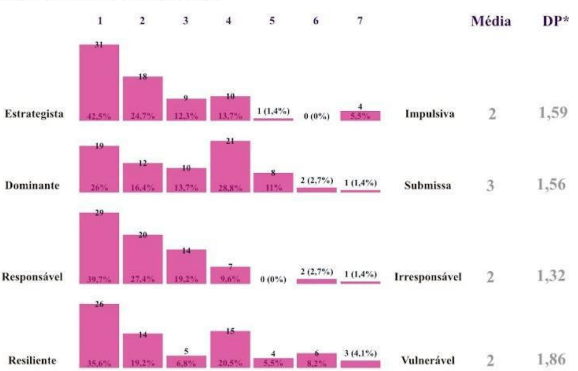
VALOR SEMÂNTICO CRÍTICO



VALOR SEMÂNTICO LÚDICO



VALOR SEMÂNTICO IDEOLÓGICO



Fonte: elaborada pela autora

4.2.9 Neon

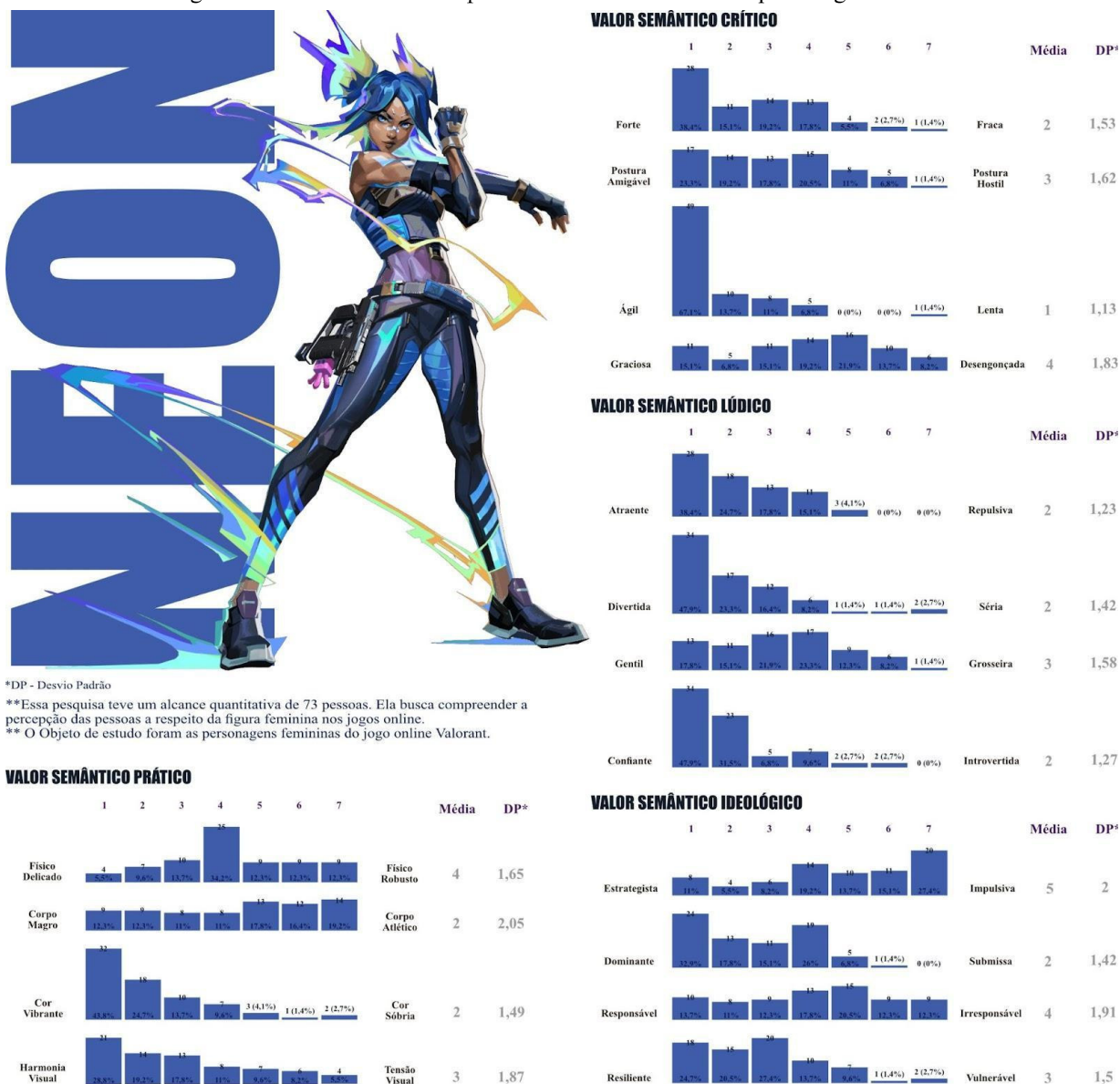
A figura 22 apresenta os resultados obtidos com a personagem Neon. Na opinião dos avaliadores, no valor crítico, Neon, se apresenta como uma personagem extremamente forte,

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 dividiram mais, 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 22 - Análise individual por Diferencial Semântico da personagem Neon



*DP - Desvio Padrão
 **Essa pesquisa teve um alcance quantitativa de 73 pessoas. Ela busca compreender a percepção das pessoas a respeito da figura feminina nos jogos online.
 ** O Objeto de estudo foram as personagens femininas do jogo online Valorant.

Fonte: elaborada pela autora

4.3 ANÁLISE GERAL DAS PERSONAGENS

Para uma avaliação geral das personagens, 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 avaliadores para cada personagem e assim poder compará-los.

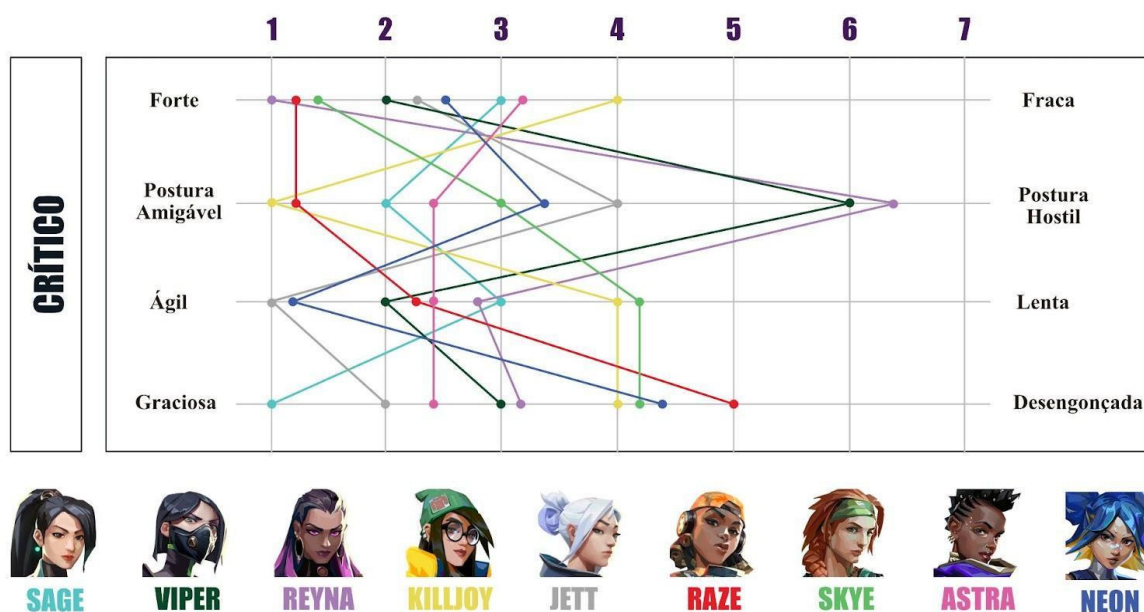
Para os adjetivos classificados como crítico (figura 23), é possível notar que do ponto de vista dos avaliadores, as personagens avaliadas são consideradas extremamente fortes como no caso de Raze, Reyna e Skye ou com tendências a apresentarem essa característica.

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, 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.

Quanto ao 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 23 - Análise por Diferencial Semântico das personagens em geral nos pares do eixo crítico



Fonte: elaborada pela autora

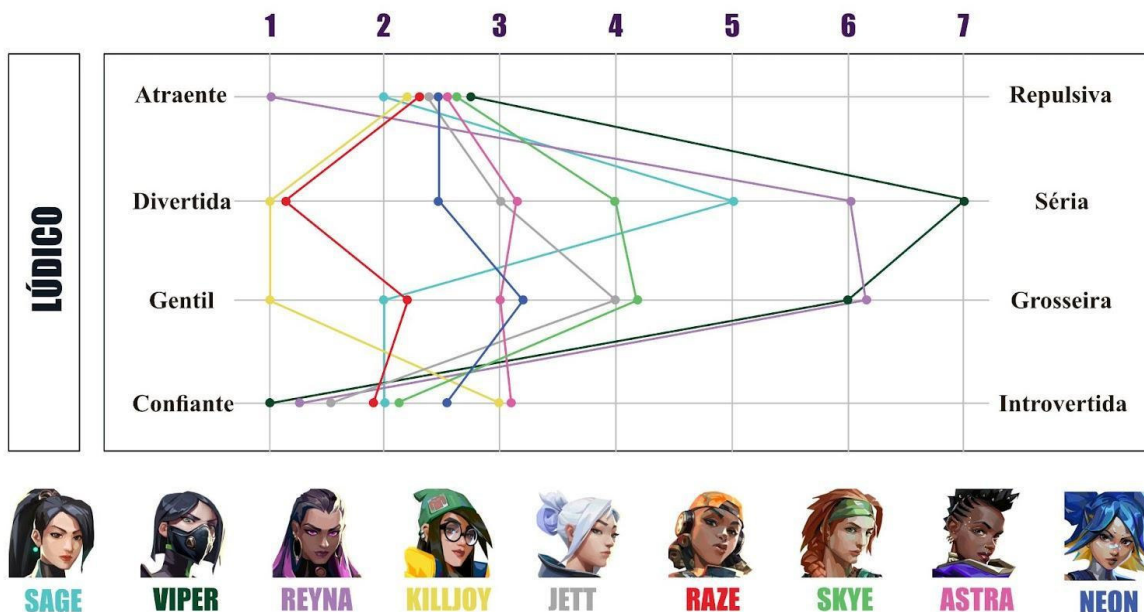
Já no gráfico de pares descritivos lúdicos (figura 24), todas as personagens foram consideradas atraentes, sendo Reyna a que mais se sobressai nesse aspecto.

No par descritivo divertida/séria, as opiniões dos avaliadores se dividiram mais 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 24 - Análise por Diferencial Semântico das personagens em geral nos pares do eixo lúdico



Fonte: elaborada pela autora

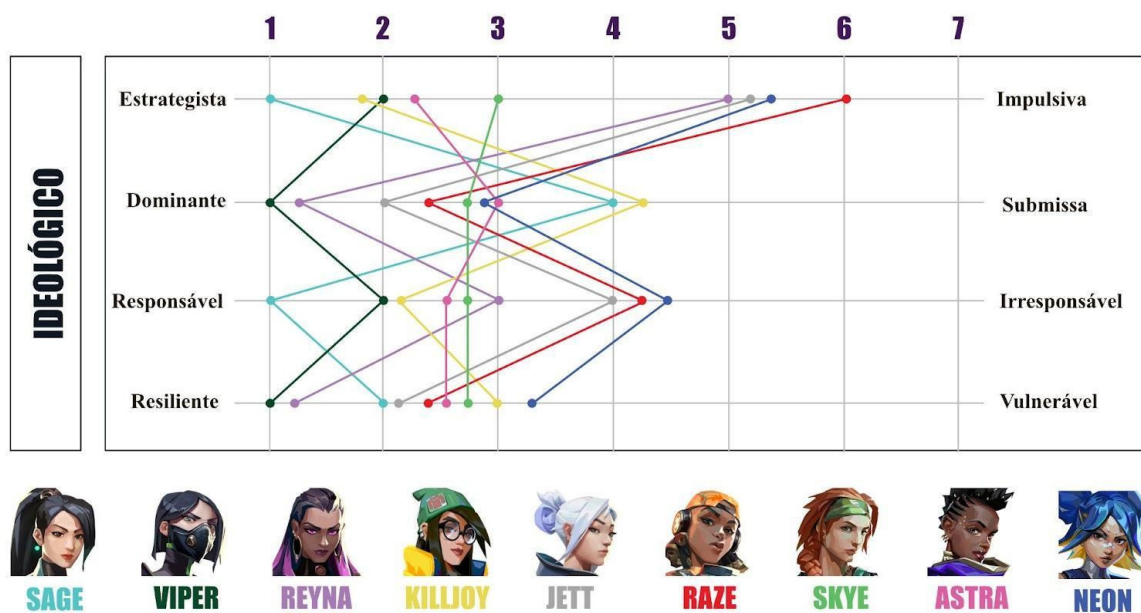
Já nos pares do eixo Ideológico (figura 25), no par descritivo estrategista/impulsiva, as opiniões dos avaliadores se dividiram bastante. Sage é considerada extremamente estrategista, seguida de Killjoy, Viper e Astra. Skye já não é vista como tão estrategista. Do outro lado estão Reyna, Jett, Neon e 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 25 - Análise por Diferencial Semântico das personagens em geral nos pares do eixo ideológico



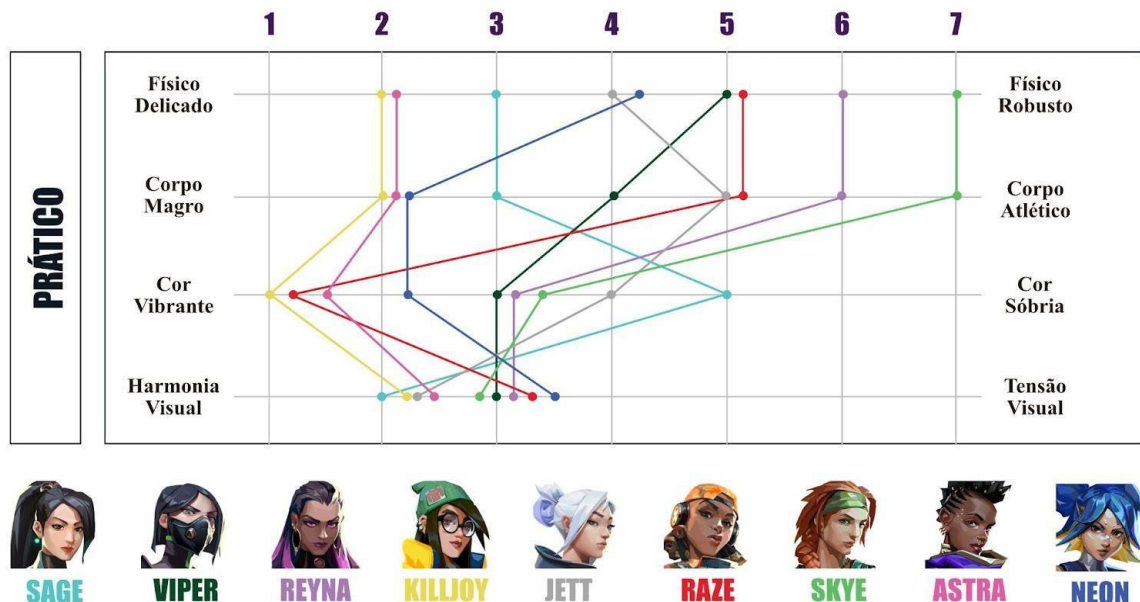
Fonte: elaborada pela autora

Quanto aos pares descritivos do valor prático (figura 26), 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 26 - Análise por Diferencial Semântico das personagens em geral nos pares do eixo prático



Fonte: elaborada pela autora

4.4 NÍVEL DE IDENTIFICAÇÃO COM A PERSONAGEM

Quantos aos dados do nível de identificação dos avaliadores com as personagens analisadas (figura 27). Das 73 respostas válidas obtidas através do formulário, 51 dos participantes, um total 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. Evidenciado 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 27 - Dados dos entrevistados que se identificaram com alguma personagem



Fonte: elaborada pela autora

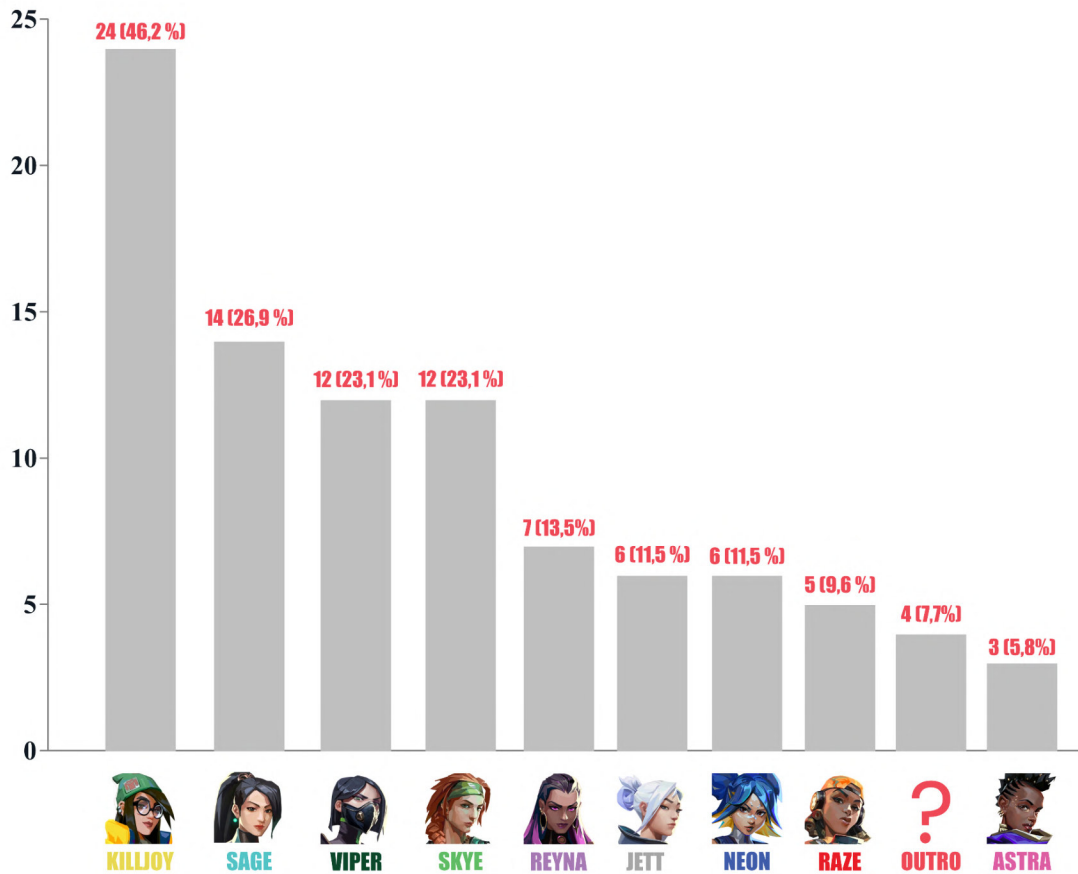
As personagens com as quais os avaliadores mais sentiram algum nível de identificação (figura 28) foram:

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, 9,5%;
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 28 - Personagens com as quais os entrevistados mais se identificaram



Fonte: elaborada pela autora

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como visto ao longo dessa pesquisa, os jogos conseguem propagar discursos, moldar comportamentos e hábitos. Eles possuem um potencial social para promover conscientização social através da construção de sentidos e das subjetivações criadas discursivamente através das representações semióticas multimodais (imagem/movimento/sons/textos, etc). Diante disso, ao longo desse estudo, buscou-se compreender como a figura feminina representada nos jogos da atualidade é percebida pelas pessoas.

Para cumprir esse objetivo, foi realizada uma pesquisa quantitativa por Diferencial Semântico com adjetivos estabelecidos com base nos aspectos que compõem um personagem elencados por Ibister (2006); Sloan (2015); Couto (2016); Oliveira, Nery e Souza (2014) e Cruz (2017). As análises, focam nas personagens do jogo online *Valorant*, lançado em 2020 que tem tido grande impacto no cenário feminino de jogos, abrindo portas para as mulheres dentro desse mercado, seja como competidora, analista ou até mesmo como desenvolvedora.

Nos resultados obtidos na pesquisa, é possível notar 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 (figura 23). Somente uma das personagens (Killjoy) demonstra uma inclinação aparenta não ser nem forte, nem fraca, uma força mediana que a mantém neste quesito mais longe das demais personagens. Os avaliadores também consideraram grande parte das personagens como dominantes, somente duas personagens (Sage e Killjoy) estão próximas do ponto central, porém, com uma tendência a submissão.

Essas duas observações demonstram uma grande evolução na representação feminina na indústria de jogos que, ao longo de sua história, possuía uma tendência a representar personagens femininas de “maneira sensual, frágil, passivas e ingênuas, com menor impacto nas tramas” (COUTO, 2006 p. 106).

Outro dado interessante é que, 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. Além disso, foi possível constatar que pessoas que tiveram seu primeiro contato com as personagens analisadas através da pesquisa, independente do gênero sexual com o qual se identificam, afirmaram sentir algum nível de identificação com as personagens analisadas. Tal observação demonstra o potencial que um bom *character designer* tem em atrair o público, gerando conexão e identificação mesmo sem a experiência de jogar. Os resultados demonstram que a representação feminina nos jogos está se transformando e que essa mudança tem sido vista

como positiva pelo público, visto que gera mais conexão e identificação para com as personagens por parte de seus consumidores e não consumidores, como observado na pesquisa.

A partir dos resultados obtidos, compreende-se que os objetivos estabelecidos de maneira prévia na delimitação desta pesquisa foram cumpridos e que as possíveis reproduções deste trabalho podem contribuir com produções acadêmicas futuras em áreas como design, jogos, personagens, relação personagem e público/jogador. Ademais, o presente estudo contribui de maneira significativa para a compreensão da relação personagem e público/jogador, demonstrando a aplicação de uma ferramenta de pesquisa que pode contribuir significativamente para a compreensão da relação jogador-personagem: o Diferencial Semântico.

Para finalizar, 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, abre oportunidades para uma continuação da pesquisa. 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 com personagens de jogos de outros gêneros (Quadro 1). 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

ABRAGAMES. **Proposição de políticas públicas direcionadas à indústria brasileira de jogos digitais**. Edição digital, São Paulo, 2014. Disponível em:

<http://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/preposicao_de_politicas_publicas_direcionadas_a_industria_brasileira_de_jogos_digitais.pdf> Acesso em: 12 nov. 2020.

AMÉLIO, Camila de Oliveira. A indústria e o mercado de jogos digitais no Brasil. In: **Proceedings of SBGames. SBC, 2018: Industry Track – Full Papers – Full Papers**. 2018. Disponível em: <<http://sbgames.org/sbgames2018/files/papers/IndustriaFull/188510.pdf>> Acesso em: 14 nov. 2020.

AMORIM, Fernando M. et al A indumentária nos jogos digitais: Incoerências nas representações femininas. In: **Proceedings of SBGAMES. SBC, 2016: Culture Track – Full Papers. 2016**. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/156110.pdf>> Acesso em: 29 set. 2020.

ANDRADE, Alessandro Luis de. **A TÉCNICA DO DIFERENCIAL SEMÂNTICO PARA AVALIAÇÃO DE FENÔMENOS ACÚSTICOS NO INTERIOR DE AERONAVES**. 2007. 145 f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Psicologia, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2007.

ARRIVABENE, Rafael Mariano Caetano. **CARACTERÍSTICAS DA DISSEMINAÇÃO DE CONHECIMENTO SOCIOCULTURAL EM JOGOS DIGITAIS**. 2017. 253 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Engenharia e Gestão do Conhecimento, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2017.

BELLI, Simone; RAVENTÓS, Cristian López. Breve historia de los videojuegos. **Athenea Digital. Revista de pensamiento e investigación social**, n. 14, p. 159-179, 2008.

BONSIEPE, Gui. Design, cultura e sociedade. Editora Blucher, 2011.

BRISTOT, Paula C. et al A REPRESENTATIVIDADE DAS MULHERES NOS GAMES. In: **Proceedings of SBGames. SBC, 2017: Art & Design Track – Full Papers**. 2017. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/CulturaFull/175394.pdf>> Acesso em: 27 set. 2020.

CAMPOS, Livia F. de A. et al. Influência da experiência na avaliação de preferência: estudo do diferencial semântico em ralador de queijo. In: **10º P&D DESIGN-Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**. 2012.

COUTO, Carlos Gutemberg de Sousa. **GÊNERO EM JOGO: a representatividade da mulher através do figurino em league of legends**. 2017. 104 f. Monografia (Bacharel) - Curso em Design de Moda, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2016.

CRUZ, Gabriel Carvalho Branco. **O SEXISMO NOS JOGOS ELETRÔNICOS: Barreiras à participação feminina em League of Legend**. 2019. 91 f. Monografia (Bacharel) - Curso em Sociologia, Departamento de Sociologia, Universidade de Brasília, Brasília, 2019.

CUSTÓDIO, José Antônio Loures. **HOMO SEX LUDEN: a sexualidade nos videogames**. 2020. 348 f. Tese (Doutorado) - Artes Visuais, Universidade de Brasília, Brasília, 2020.

DENIS, Rafael Cardoso. Design, cultura material e o fetichismo dos objetos. **Revista Arcos**, v. 1, p. 14-39, 1998.

DESIGN DE PERSONAGEM. Coordenação de Maria Isabel Giusti Moreira. Roteiro: Naum Roberto Gomes. 2021. web (309 min.), son., color. Curso Editor de Animação do Instituto Federal Sul-Rio-Grandense. Disponível em: <<https://youtu.be/SD9qbHPMT4U>>. Acesso em: 18 jun. 2021.

DONDIS, Donis A.; DA LINGUAGEM VISUAL, Sintaxe. 2ª Edição. 2003.

ESPN. **Riot Games announces June 2 release date for VALORANT**. Disponível em <https://www.espn.com/esports/story/_/id/29204568/riot-games-announces-june-2-release-date-valorant> acesso em OUT, 2020.

FORTIM, Ivelise et al. **A Tipologia das Jogadoras**: Um estudo do público feminino gamer brasileiro. Essa, v. 3, p. 4, 2016.

FROSI, T. O.; FROSI, F. O. **As Rainhas da Luta**: representações das mulheres karate-ka nos Jogos Digitais. Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital-SBGames, v. 9, p. 31-38, 2010.

GAMEPLAY. In: English Collins Dictionary Online. Disponível em: <<https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/gameplay>>. Acesso em: jun, 2021.

GOULART, Lucas Aguiar; HENNIGEN, Inês. Condições e possibilidades de uma tecnopolítica de gênero/sexualidade. **Revista Estudos Feministas**, v. 22, n. 1, p. 215-236, 2014.

HAYES, Elisabeth. **Gendered identities at Play**: Case studies of two women playing Morrowind. *Games and culture*, v. 2, n. 1, p. 23-48, 2007.

HUIZINGA, Johan. Natureza e Significado do Jogo como Fenômeno Cultural. In: HUIZINGA, Johan (Coord.). **Homo Ludens**. Editora Perspectiva S.A. Ed. 4: São Paulo, 2000.

IBISTER, Katherine. **BETTER GAME CHARACTERS BY DESIGN**: a psychological approach. Elsevier, 2006.

JOGO. In: **Michaelis Online**: Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa. Disponível em: <<https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/>>. Acesso em: jun, 2022.

KRIPPENDORFF, Klaus. On the essential contexts of artifacts or on the proposition that "design is making sense (of things)". **Design issues**, v. 5, n. 2, p. 9-39, 1989.

KRIPPENDORFF, Klaus; BUTTER, Reinhart. Product semantics-exploring the symbolic qualities of form. **Departmental Papers (ASC)**, p. 40, 1984.

LANKOSKI, Petri. Character design fundamentals for role-playing games. **Beyond Role and Play**, p. 139-148, 2004.

LEITE, Iracema Tatiana; WEACHTER, Hans da Nóbrega; CAMPOS, Fábio Ferreira da Costa. A representação do gênero no design. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN, 9., 13-16, out. 2010, São Paulo. **Anais...** São Paulo: [S.n.], 2010.

- LOPES, Danielly Amatte. **AVATAR, CORPO E VIDEOGAME: articulações entre comunicação, imaginário e narrativas.** 2015. 278 f. Tese (Doutorado) - Comunicação, Universidade de Brasília, Brasília, 2015.
- MATTAR, Fauze Najib. **Pesquisa de marketing: metodologia, planejamento, execução e análise.** 7. ed. - Rio de Janeiro: Elsevier, 2014.
- MATTOS, Michele Ziegler de. **CORPOS GENERIFICADOS: os artefatos culturais e os discursos produzidos sobre gênero.** In: Seminário Internacional Fazendo Gênero 10, 2013, Florianópolis. **Anais...** Santa Catarina: Universidade Federal de Santa Catarina, 2013.
- MEDEIROS, Wellington Gomes de. **Interação significativa (IS): dimensão semântica da interação de usuários com produtos.** In: **7º Congresso de Pesquisa e Desenvolvimento em Design-Paraná.** 2006.
- MENDES, Cláudio Lúcio. **Quem pode resistir a Lara Croft? Você?.** Revista Estudos Feministas, v. 16, p. 45-60, 2008.
- MENDONÇA, Bruno de Abreu. **DO GAME À ARTE: processo criativo em gamearte.** 2014. 171 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Arte e Cultura Visual, Programa de Pós Graduação em Arte e Cultura Visual, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2014.
- MONTEIRO, Louise. **Identificação Jogador Personagem: uma relação comportamental. Proceedings of SBGames 2013: Culture Track – Short Papers.** 2013.
- NASCIMENTO, Jessica. **ESTEREÓTIPOS FEMININOS NOS JOGOS ELETRÔNICOS ONLINE: um estudo sobre representações de gênero em league of legends.** 2016. 88 f. Tese (Doutorado) - Curso de Comunicação Social, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2016.
- NERDCAST EXTRA: **Valorant: Spike Plantada.** [Locução de]: Alexandre Ottoni e Deive Pazos. Entrevistados: Francisco Yamauti, Lierson Mattenhauer, Paula Nobre e Thalita Lefer. [S. l.]: Jovem Nerd, 2, fev, 2021. Podcast. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/nerdcast/extra/valorant-spike-plantada/>. Acesso em: 07, mar, 2022.
- NOVAK, Jeannie. **DESENVOLVIMENTO DE GAMES.** 2º edição, tradução CONTI. Pedro C., São Paulo, Cengage Learning, 2017.
- OLIVEIRA, Juliana; NERY, Marcelo; SOUZA, Augusto. **Agulha, tesoura, linhas e tecidos virtuais: A moda nos jogos digitais. Proceedings of SBGames 2014: Art & Design Track,** 2014.
- ONO, Maristela Mitsuko. **Design, cultura e identidade, no contexto da globalização.** Revista Design em Foco, v. 1, n. 1, p. 53-66, 2004a.
- Ono, Maristela Mitsuko. 2004. **DESIGN INDUSTRIAL E DIVERSIDADE CULTURAL: sintonia essencial.** Estudos de casos nos setores automobilístico, moveleiro e de eletrodomésticos no Brasil. 1200 p. Tese (Doutorado em Arquitetura e Urbanismo), Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2004b. Disponível em: <<http://www.designcultura.org/menu/teses/tese01/tese01.php>>. Acesso em: Maio, 2021.
- PASCHOARELLI, Luis Carlos ; MEDOLA, Fausto Orsi ; LANUTTI, Jamille. **Design, Ergonomia e Semântica.** In: Cassia Leticia Carrara Domiciano; Fernanda Henriques. (Org.). **Ensaio em Design: ações inovadoras.** 1ed. Bauru: Canal 6, 2016, v. , p. 158-187.

PEREIRA, C. E. S. ; ABREU, C. Cultura visual, gênero e poder: a estereotipação do corpo feminino no jogo Smite. In: II Seminário Internacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual, 2018, Goiânia. **Anais...** Goiânia: Universidade Federal de Goiás, 2018. p. 692 - 702.

PGB, 2022. **PESQUISA GAMES BRASIL: 9ª edição gratuita.** Disponível em: <<http://pesquisagamebrasil.rds.land/2022-painel-gratuito-pgb22>>. Acesso em: Maio 2022.

RIBEIRO, Gabriel Carvalho Branco. **O SEXISMO NOS JOGOS ELETRÔNICOS:** Barreiras à participação feminina em League of Legend. 2019. 91 f. Monografia (Bacharel) - Curso em Sociologia, Departamento de Sociologia, Universidade de Brasília, Brasília, 2019.

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.** 2018.

RODRIGUES, Letícia et al. **QUESTÕES DE GÊNERO EM JOGOS DIGITAIS:** uma coleção de recursos educacionais abertos de apoio à mobilização. 2017. Dissertação (Mestrado) - Curso Tecnologia e Sociedade. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2017.

ROGERS, Scott. **LEVEL UP!** The guide to great video game design. John Wiley & Sons, 2010.

SANTOS, Larissa Dhyovanna Guimarães. **MULHERES E GAMES:** Um Estudo Sobre A Objetificação Das Mulheres Nos Jogos Eletrônicos. 2021. 74 f. Monografia (Bacharel e Licenciatura) - Curso em Ciências Sociais, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2021.

SARKEESIAN, Anita. **Damsel in Distress:** Part 1 - Tropes vs Women in Video Games. Youtube, 2013. Disponível em: <https://youtu.be/X6p5AZp7r_Q>. Acesso em: Ago 2021.

SHELL, Jesse. **A arte do game design.** Rio de Janeiro: Elsevier. 2011.

SCOTT, Joan. Gênero uma categoria útil de análise histórica. Educação & Realidade, Porto Alegre, v. 20, n. 2, jul.-dez. 1995. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/index.php/educacaoerealidade/article/view/71721/40667>>. Acesso em: Jul 2018

SILVA, Tomaz Tadeu da. **DOCUMENTOS DE IDENTIDADE:** uma introdução às teorias do currículo. Belo Horizonte: Autêntica, 1999.

SLOAN, Robin. **VIRTUAL CHARACTER DESIGN:** for games and interactive media. Boca Raton: Taylor & Francis Group, 2015.

SOUZA, Lucas et al. **Os Grupos de Gamers:** Segmentação de Mercado dos Jogadores de Jogos Eletrônicos. BBR. Brazilian Business Review, v. 18, p. 177-195, 2021.

TANQUE. Wikia Overwatch. 2022. Disponível em: <<https://overwatch.fandom.com/pt-br/wiki/Tanque>>. Acesso em: Jan, 2022.

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 em: Fev 2021.

VALORANT ZONE. **VALORANT é o segundo jogo mais assistido por mulheres no segundo trimestre de 2021.** Disponível em: <<https://valorantzone.gg/noticia/valorant-e-o-segundo-mais-assistido-por-mulheres-no-segundo-trimestre-de-2021/>>. Acesso em: Fev 2021.

VARELA, Cristina; RIBEIRO, Paula; MAGALHÃES, Joanalira. Jogos de videogame, artefatos culturais, representação: discutindo a presença de personagens lgbtqi. In: CONGRESSO INTERNACIONAL EM ESTUDOS CULTURAIS, 5., 491-499, set. 2016, Aveiro. **Anais...** Aveiro [S.n.], 2016.

XEXÉO, Geraldo et al. **O que são Jogos.** LUDÉS. Rio de Janeiro, v. 1, p. 1-30, 2013.

APÊNDICE A - ENTREVISTAS

Analisando as personagens femininas do jogo FPS Valorant

Esse formulário visa analisar 9 personagens femininas lançadas no jogo de tiro em primeira pessoa (FPS) Valorant em prol de compreender as impressões que elas causam nos jogadores.

Essa pesquisa faz parte do trabalho de conclusão de curso da aluna Ana Carolina Brito França, em caso de dúvidas entrar em contato através do e-mail ana.cbf@discente.ufma.br com o título “Dúvidas sobre o questionário de Valorant”.

1. Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE)

Leia cuidadosamente as informações a seguir, em caso de dúvidas, favor entrar em contato a partir do e-mail fornecido no texto anterior.

— 1. Esta pesquisa é uma etapa do trabalho de conclusão de curso (TCC) da discente Ana Carolina Brito França do curso de Design vinculado à Universidade Federal do Maranhão (UFMA). Apesar de ser um estudo sobre o jogo FPS Valorant, a pesquisa não possui nenhum vínculo com a empresa Riot Games.

— 2. O nome dos participantes será mantido em sigilo, assegurando assim a sua privacidade, e se desejarem terão livre acesso a todas as informações e esclarecimentos adicionais sobre o estudo e suas consequências, enfim, tudo o que queiram saber antes, durante e depois da sua participação.

— 3. Os dados coletados serão utilizados única e exclusivamente, para fins desta pesquisa, e os resultados poderão ser publicados posteriormente em artigos de revista ou congressos.

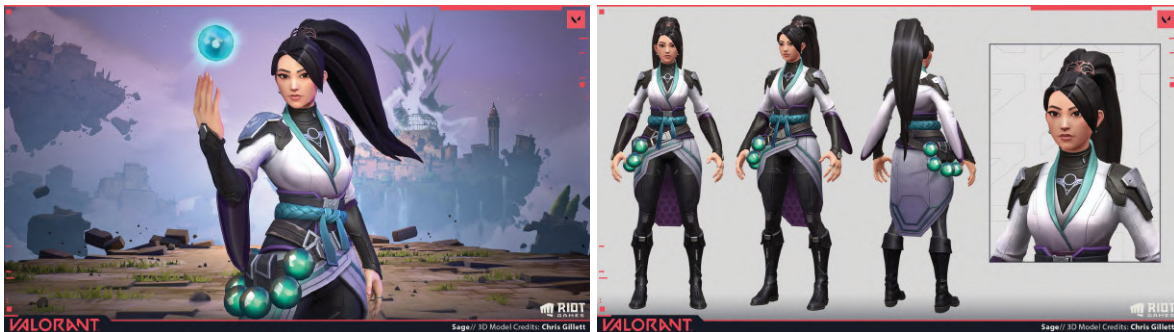
— 4. Os procedimentos adotados nesta pesquisa obedecem aos Critérios da Ética em Pesquisa com Seres Humanos conforme Resolução no. 196/96 do Conselho Nacional de Saúde. Nenhum dos procedimentos usados oferece riscos à sua dignidade. Não houve necessidade de submissão ao Conselho de Ética por se tratar de uma pesquisa com pessoas que visa analisar as personagens femininas do jogo online Valorant.

Estando ciente das informações acima lidas, entendo que as informações cedidas por mim são confidenciais, autorizando a sua divulgação no meio científico e acadêmico de forma anônima e global, tendo a minha identidade totalmente preservada. Estou ciente que sou voluntário, portanto, não receberei nenhum benefício por participar desta pesquisa, bem como não terei ônus algum. Tenho total liberdade para aceitar ou recusar fazer parte deste estudo e sei que a minha recusa, em qualquer momento do experimento, não acarretará nenhum prejuízo para mim.

Você concorda em participar dessa pesquisa? *

Sim Não

3. Sage



***Além das imagens, disponibilizamos um vídeo sobre a personagem na tela do jogo.**

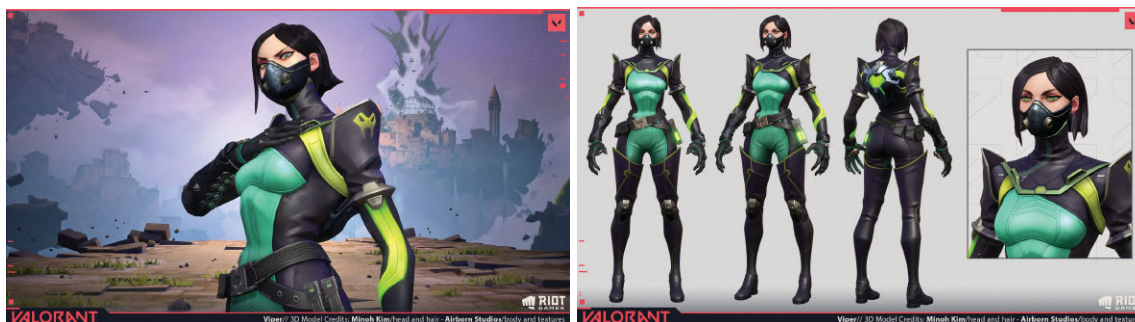
Observando as imagens da personagem acima, você considera que ela aparenta ser/possuir...

Instruções:

- Marque o número que mais se aproxima da palavra que melhor descreve a personagem para você.
- Em caso de necessidade, volte a observar as imagens para conseguir avaliar a personagem com maior assertividade.
- **ATENÇÃO!** Caso esteja respondendo pelo celular, pode ser necessário que você arraste para o lado para observar melhor as opções.

	1	2	3	4	5	6	7			1	2	3	4	5	6	7	
Físico Delicado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Físico Robusto	Atraente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Repulsiva
Corpo Magro	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Corpo Atlético	Divertida	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Séria
Cor Vibrante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Cor Sóbria	Gentil	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Grosseira
Harmonia Visual	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tensão Visual	Estrategista	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Impulsiva
Forte	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Fraca	Confiante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Introversa
Postura Amigável	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Postura Hostil	Dominante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Submissa
Ágil	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Lenta	Responsável	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Irresponsável
Graciosa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Desengonçada	Resiliente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Vulnerável

4. Viper



*Além das imagens, disponibilizamos um vídeo sobre a personagem na tela do jogo.

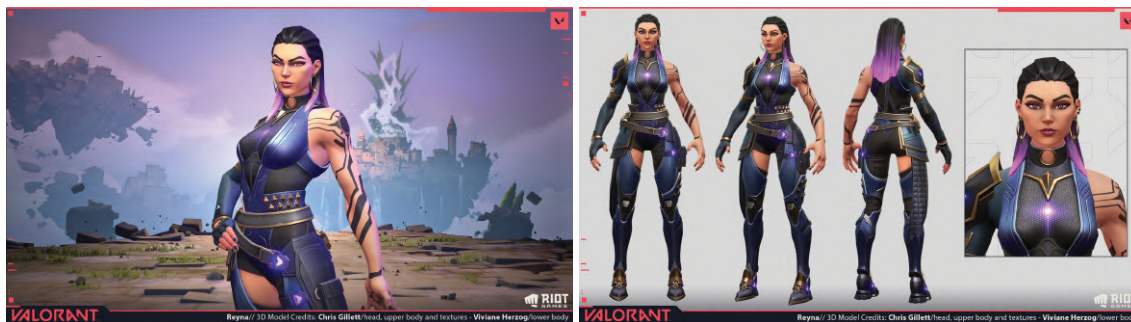
Observando as imagens da personagem acima, você considera que ela aparenta ser/possuir...

Instruções:

- Marque o número que mais se aproxima da palavra que melhor descreve a personagem para você.
- Em caso de necessidade, volte a observar as imagens para conseguir avaliar a personagem com maior assertividade.
- ATENÇÃO! Caso esteja respondendo pelo celular, pode ser necessário que você arraste para o lado para observar melhor as opções.

	1	2	3	4	5	6	7			1	2	3	4	5	6	7	
Físico Delicado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Físico Robusto	Atraente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Repulsiva
Corpo Magro	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Corpo Atlético	Divertida	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Séria
Cor Vibrante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Cor Sóbria	Gentil	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Grosseira
Harmonia Visual	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tensão Visual	Estrategista	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Impulsiva
Forte	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Fraca	Confiante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Introversa
Postura Amigável	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Postura Hostil	Dominante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Submissa
Ágil	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Lenta	Responsável	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Irresponsável
Graciosa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Desengonçada	Resiliente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Vulnerável

5. Reyna



*Além das imagens, disponibilizamos um vídeo sobre a personagem na tela do jogo.

Observando as imagens da personagem acima, você considera que ela aparenta ser/possuir...

Instruções:

- Marque o número que mais se aproxima da palavra que melhor descreve a personagem para você.
- Em caso de necessidade, volte a observar as imagens para conseguir avaliar a personagem com maior assertividade.
- ATENÇÃO! Caso esteja respondendo pelo celular, pode ser necessário que você arraste para o lado para observar melhor as opções.

	1	2	3	4	5	6	7			1	2	3	4	5	6	7		
Físico Delicado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Físico Robusto	Atraente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Repulsiva	
Corpo Magro	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Corpo Atlético	Divertida	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Séria	
Cor Vibrante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Cor Sóbria	Gentil	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Grosseira	
Harmonia Visual	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tensão Visual	Estrategista	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Impulsiva	
Forte	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Fraca	Confiante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Introversa	
Postura Amigável	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Postura Hostil	Dominante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Submissa	
Ágil	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Lenta	Responsável	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Irresponsável	
Graciosa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Desengonçada	Resiliente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Vulnerável	

6. Killjoy



*Além das imagens, disponibilizamos um vídeo sobre a personagem na tela do jogo.

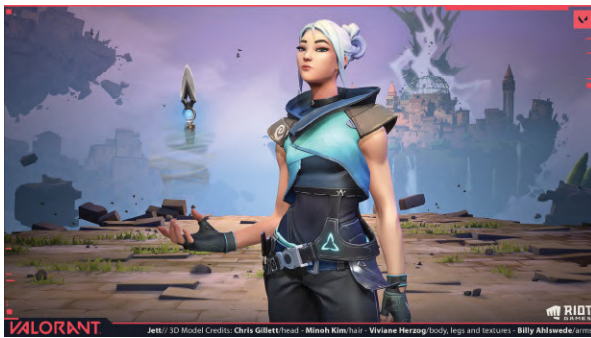
Observando as imagens da personagem acima, você considera que ela aparenta ser/possuir...

Instruções:

- Marque o número que mais se aproxima da palavra que melhor descreve a personagem para você.
- Em caso de necessidade, volte a observar as imagens para conseguir avaliar a personagem com maior assertividade.
- ATENÇÃO! Caso esteja respondendo pelo celular, pode ser necessário que você arraste para o lado para observar melhor as opções.

	1	2	3	4	5	6	7			1	2	3	4	5	6	7	
Físico Delicado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Físico Robusto	Atraente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Repulsiva
Corpo Magro	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Corpo Atlético	Divertida	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Séria
Cor Vibrante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Cor Sóbria	Gentil	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Grosseira
Harmonia Visual	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tensão Visual	Estrategista	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Impulsiva
Forte	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Fraca	Confiante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Introversa
Postura Amigável	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Postura Hostil	Dominante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Submissa
Ágil	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Lenta	Responsável	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Irresponsável
Graciosa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Desengonçada	Resiliente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Vulnerável

7. Jett



***Além das imagens, disponibilizamos um vídeo sobre a personagem na tela do jogo.**

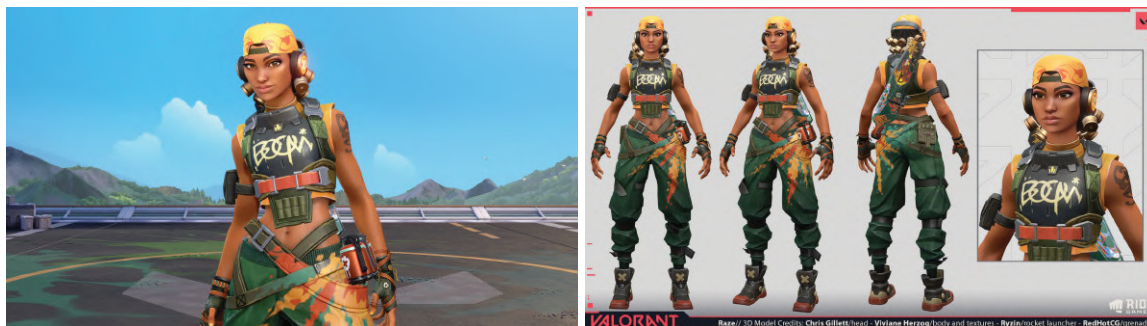
Observando as imagens da personagem acima, você considera que ela aparenta ser/possuir...

Instruções:

- Marque o número que mais se aproxima da palavra que melhor descreve a personagem para você.
- Em caso de necessidade, volte a observar as imagens para conseguir avaliar a personagem com maior assertividade.
- **ATENÇÃO!** Caso esteja respondendo pelo celular, pode ser necessário que você arraste para o lado para observar melhor as opções.

	1	2	3	4	5	6	7			1	2	3	4	5	6	7	
Físico Delicado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Físico Robusto	Atraente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Repulsiva
Corpo Magro	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Corpo Atlético	Divertida	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Séria
Cor Vibrante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Cor Sóbria	Gentil	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Grosseira
Harmonia Visual	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tensão Visual	Estrategista	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Impulsiva
Forte	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Fraca	Confiante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Introversa
Postura Amigável	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Postura Hostil	Dominante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Submissa
Ágil	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Lenta	Responsável	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Irresponsável
Graciosa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Desengonçada	Resiliente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Vulnerável

8. Raze



*Além das imagens, disponibilizamos um vídeo sobre a personagem na tela do jogo.

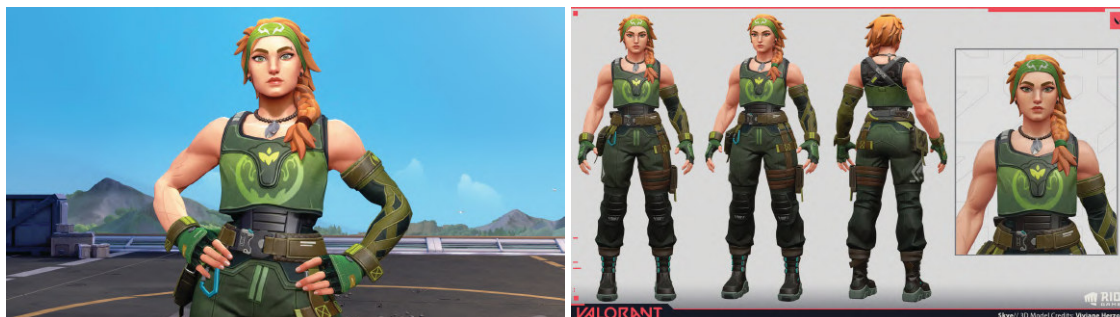
Observando as imagens da personagem acima, você considera que ela aparenta ser/possuir...

Instruções:

- Marque o número que mais se aproxima da palavra que melhor descreve a personagem para você.
- Em caso de necessidade, volte a observar as imagens para conseguir avaliar a personagem com maior assertividade.
- ATENÇÃO! Caso esteja respondendo pelo celular, pode ser necessário que você arraste para o lado para observar melhor as opções.

	1	2	3	4	5	6	7			1	2	3	4	5	6	7	
Físico Delicado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Físico Robusto	Atraente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Repulsiva
Corpo Magro	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Corpo Atlético	Divertida	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Séria
Cor Vibrante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Cor Sóbria	Gentil	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Grosseira
Harmonia Visual	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tensão Visual	Estrategista	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Impulsiva
Forte	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Fraca	Confiante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Introvertida
Postura Amigável	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Postura Hostil	Dominante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Submissa
Ágil	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Lenta	Responsável	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Irresponsável
Graciosa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Desengonçada	Resiliente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Vulnerável

9. Skye



*Além das imagens, disponibilizamos um vídeo sobre a personagem na tela do jogo.

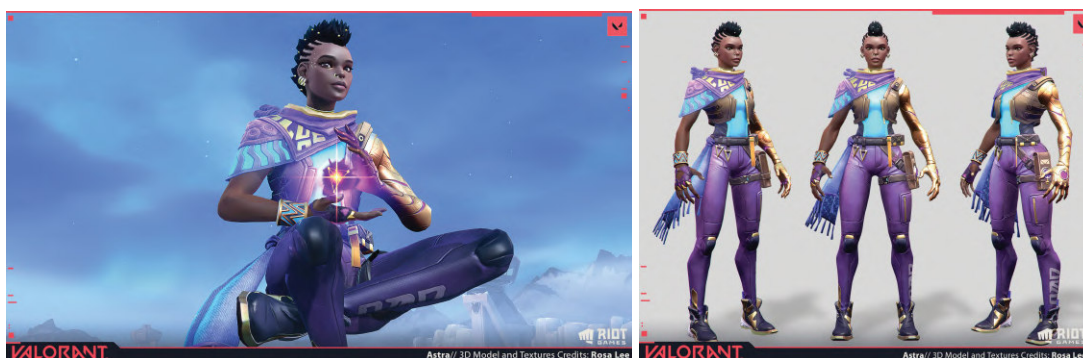
Observando as imagens da personagem acima, você considera que ela aparenta ser/possuir...

Instruções:.

- Marque o número que mais se aproxima da palavra que melhor descreve a personagem para você.
- Em caso de necessidade, volte a observar as imagens para conseguir avaliar a personagem com maior assertividade.
- ATENÇÃO! Caso esteja respondendo pelo celular, pode ser necessário que você arraste para o lado para observar melhor as opções.

	1	2	3	4	5	6	7			1	2	3	4	5	6	7		
Físico Delicado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Físico Robusto	Atraente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Repulsiva	
Corpo Magro	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Corpo Atlético	Divertida	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Séria	
Cor Vibrante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Cor Sóbria	Gentil	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Grosseira	
Harmonia Visual	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tensão Visual	Estrategista	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Impulsiva	
Forte	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Fraca	Confiante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Introversa	
Postura Amigável	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Postura Hostil	Dominante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Submissa	
Ágil	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Lenta	Responsável	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Irresponsável	
Graciosa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Desengonçada	Resiliente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Vulnerável	

10. Astra



***Além das imagens, disponibilizamos um vídeo sobre a personagem na tela do jogo.**

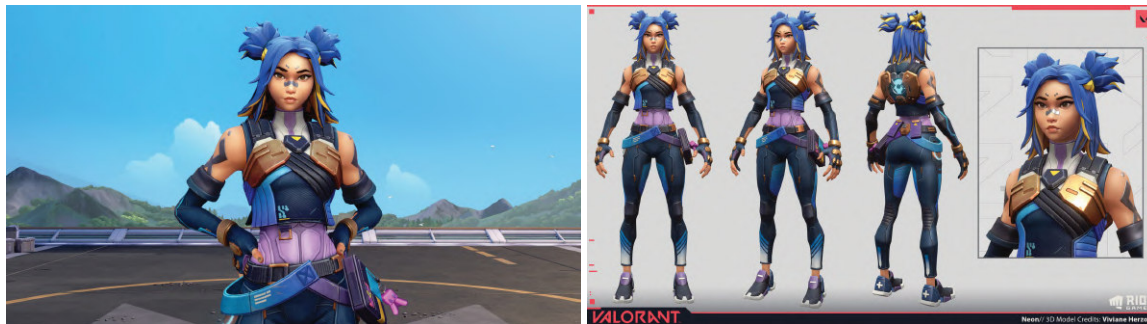
Observando as imagens da personagem acima, você considera que ela aparenta ser/possuir...

Instruções:

- Marque o número que mais se aproxima da palavra que melhor descreve a personagem para você.
- Em caso de necessidade, volte a observar as imagens para conseguir avaliar a personagem com maior assertividade.
- **ATENÇÃO!** Caso esteja respondendo pelo celular, pode ser necessário que você arraste para o lado para observar melhor as opções.

	1	2	3	4	5	6	7			1	2	3	4	5	6	7	
Físico Delicado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Físico Robusto	Atraente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Repulsiva
Corpo Magro	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Corpo Atlético	Divertida	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Séria
Cor Vibrante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Cor Sóbria	Gentil	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Grosseira
Harmonia Visual	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tensão Visual	Estrategista	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Impulsiva
Forte	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Fraca	Confiante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Introversa
Postura Amigável	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Postura Hostil	Dominante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Submissa
Ágil	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Lenta	Responsável	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Irresponsável
Graciosa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Desengonçada	Resiliente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Vulnerável

11. Neon



*Além das imagens, disponibilizamos um vídeo sobre a personagem na tela do jogo.

Observando as imagens da personagem acima, você considera que ela aparenta ser/possuir...

Instruções:.

- Marque o número que mais se aproxima da palavra que melhor descreve a personagem para você.
- Em caso de necessidade, volte a observar as imagens para conseguir avaliar a personagem com maior assertividade.
- ATENÇÃO! Caso esteja respondendo pelo celular, pode ser necessário que você arraste para o lado para observar melhor as opções.

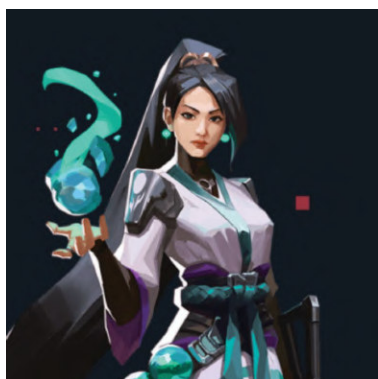
	1	2	3	4	5	6	7			1	2	3	4	5	6	7	
Físico Delicado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Físico Robusto	Atraente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Repulsiva
Corpo Magro	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Corpo Atlético	Divertida	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Séria
Cor Vibrante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Cor Sóbria	Gentil	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Grosseira
Harmonia Visual	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tensão Visual	Estrategista	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Impulsiva
Forte	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Fraca	Confiante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Introversa
Postura Amigável	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Postura Hostil	Dominante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Submissa
Ágil	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Lenta	Responsável	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Irresponsável
Graciosa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Desengonçada	Resiliente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Vulnerável

12. Nível de Identificação

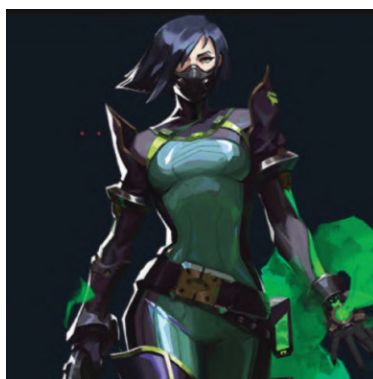
Você se identifica com algum personagem do jogo Valorant?

Sim Não

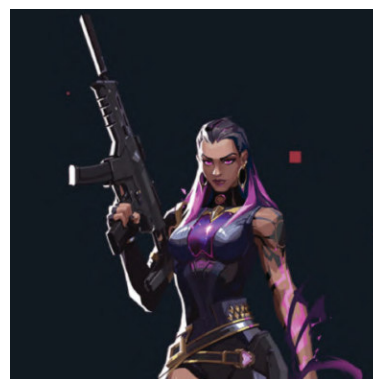
Se sim, com qual das personagens abaixo você sente algum nível de identificação? (Pode selecionar mais de um personagem e acrescentar o nome de outros personagens do jogo ao selecionar a opção "outro")



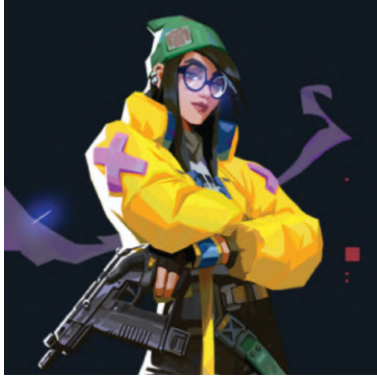
Sage



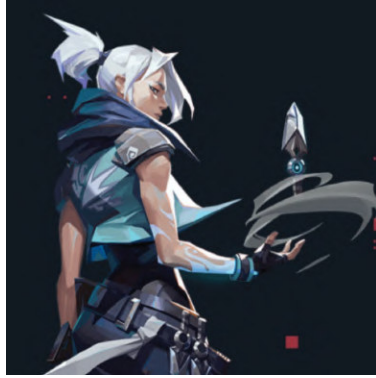
Viper



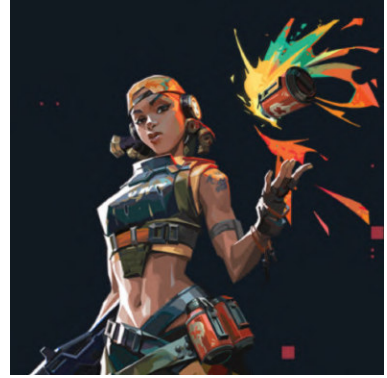
Reyna



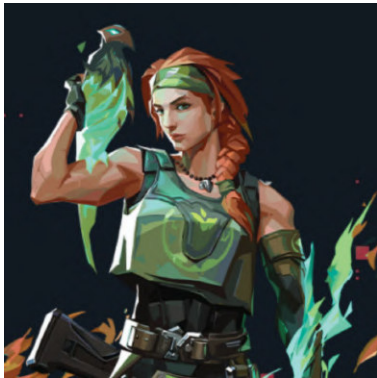
() Killjoy



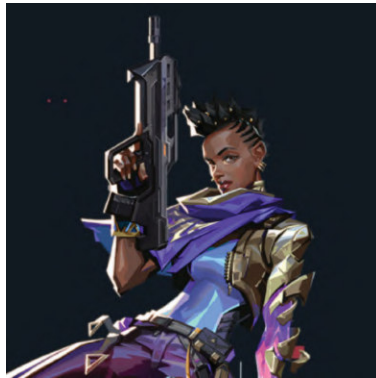
() Jett



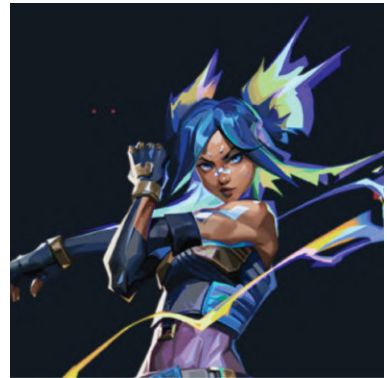
() Raze



() Skye



() Astra



() Neon

() Outro? Qual?