

## Nua e Crua: Análise crítica da hipersexualização e a representação feminina nos jogos de luta

Georgia da Cruz Pereira\*

Guilherme Pedrosa Carvalho de Araújo\*\*

### Resumo

Este estudo tem por objetivo analisar a representação feminina nos jogos de luta, em que é possível observar uma tendência à hipersexualização das personagens, em detrimento de outras características. Para tal, foi feito um estudo de caso, analisando os jogos Tekken, Street Fighter, Soul Calibur e Darkstalkers, selecionando três personagens de cada jogo, de forma a analisar a relação da sua personalidade e contexto com a sua representação visual e figurino, bem como a utilização, ou não, da hipersexualização como forma de composição de personagem, recurso bastane utilizado e que acaba por dar continuidade à estereotipação das personagens femininas.

### Palavras-chave

Hipersexualização, jogos digitais, representatividade, design de personagem

### Abstract

This study aims to analyze the female portrayal in fighting videogames, in which is possible to observe a tendency to prefer the hypersexualization of the female characters than to accentuate other characteristics. In order to achieve this goal, a case study was made, analyzing Tekken, Street Fighter, Soul Calibur and Darkstalkers franchises, selecting three characters from each game, analyzing the relation between their background and personality and their looks and clothing, as well as recurring to the hypersexualization as a character design gimmick, that is widely applied to female characters and that end up stereotyping, even more, the female characters.

### Keywords

Hypersexualization, digital games, representativity, character design.

### Introdução

A popularidade dos jogos digitais cresceu vertiginosamente nos últimos anos, chegando a superar até mesmo meios de entretenimento melhor estabelecidos, como a televisão (CERDERA E LIMA, 2016), transformando a sua imagem, passando de um instrumento de entretenimento puro para um sistema de símbolos dotados de sig-

---

\* Universidade Federal do Ceará – UFC

nificados e capaz de carregar crenças e expectativas dos seus desenvolvedores e usuários, exercendo atualmente uma forte função social (GOULART, 2002).

Visto que os jogos, assim, como outros meios, são capazes de sensibilizar e impactar o público que o consome, é iniciado o questionamento sobre o tipo de personagem que é apresentado para os seus expectadores e jogadores. Dentre essas personagens apresentadas, as femininas estão entre as que mais encontram problemas, se avaliadas segundo a sua representatividade. O ideal construído em cima do que é ser mulher permeia as diversas mídias, e os jogos não estão livres desta construção, uma vez que é possível observar nessas representações uma tendência à estereotipação e sexualização.

Butler (2003) afirma que o gênero é construído socialmente, as atribuições e expectativas em relação ao gênero feminino são frutos da sociedade em que se está inserido. A partir do momento que são encaixadas as personagens femininas em representações que tem por objetivo principal exibir os seus corpos ou suas qualidades enquanto boa reprodutora, perpetua-se a ideia de que a mulher deve ser valorizada mais pela sua imagem ou suas qualidades sexuais do que pelos seus traços de personalidade, feitos ou capacidades.

Essa perpetuação de estereótipos influencia, e é continuada, através de, entre outras coisas, a criação e repetição de personagens construídas a partir de um ideal de mulher que está mais ligado à ideia do que os produtores tem de uma do que o que de fato é uma representante do sexo feminino (FONSECA, 2013).

Representações como esta desencorajam as jogadoras, e alguns jogadores também, a se envolver com a plataforma, por causa do baixo apelo que esse tipo de representação tem para determinado público (ISBISTER, 2006). Por mais que o jogo possa vir a contar com mecânicas bem elaboradas e história profunda e bem desenvolvida, a arte é um fator decisivo para a escolha, ou não, do jogador pela plataforma. Não somente a arte é a parte mais visível do jogo (SCHELL, 2008), simbolizando o primeiro contato do usuário com a plataforma, como também representa o nível visceral de um produto. Nivel este que, segundo Norman (2004), representa a parte que nos estimula e agrada, ou não, os sentidos no nível mais básico, e que possui grande importância na tomada de decisão pela preferência de um produto em detrimento de outro.

Com base nisso, é possível o questionamento acerca da representatividade feminina nos jogos, especialmente os jogos de luta, que, por causa da sua mecânica de partidas rápidas e pouco aprofundamento na história durante o jogo, tende a apresentar uma grande quantidade de personagens. O quão diversificada é a representação feminina nos jogos? As personagens tem por intuito realmente representar o seu público ou o seu objetivo principal é agradar o público que consome representações femininas estereotipadas e hipersexualizadas?

Para tentar responder a essas perguntas, serão analisadas 4 franquias de jogos de luta, de modo a apresentar algumas das personagens femininas presentes em suas

narrativas. As séries de jogos Tekken, Soul Calibur, Street Fighter e Darkstalkers serão analisadas de forma a buscar em suas personagens elementos como contexto, personalidade e história, e como estes se refletem, ou não, no seu visual, além de verificar a utilização da hipersexualização como recurso de *character design*.

### **Unidades de Análise**

Os jogos de luta são jogos caracterizados, em sua maioria, por combates entre dois jogadores, ou um jogador contra o computador, possuindo uma grande variedade de personagens dos mais diferentes tipos. Por mais que o foco principal destas plataformas seja o combate e a diversidade de movimentos e golpes especiais dos personagens, a sua história se faz importante para a composição da obra, por ser um dos pilares do *game design*, proposto por Schell (2008), juntamente com a arte, as mecânicas e a tecnologia empregada.

De forma a melhor entender a forma que as mulheres são representadas através das personagens do sexo feminino, se faz necessário um estudo de caso, para que seja possível analisar a presença e comportamento destas representantes. Segundo Fonseca (2002), o estudo de caso é utilizado quando se deseja conhecer e analisar profundamente os objetos de estudo sem que haja a intervenção do pesquisador, tendo por objetivo a obtenção de dados acerca das unidades de análise. Para a obtenção de dados, foi feita uma observação direta, de forma a coletar as informações, estando fora da situação ou objeto sobre o qual a pesquisa busca obter informações (BARBOSA, 2008).

Tekken, desenvolvido pela Namco, é um jogo cujo primeiro título foi lançado em 1994, e de lá pra cá vendeu mais de 39 milhões de cópias<sup>1</sup>. As histórias de Tekken giram em torno de um torneio homônimo ao jogo em que lutadores do mundo inteiro se enfrentam no ringue em busca de fama, dinheiro, informações, entre outros motivos que fazem os personagens participarem da competição.

A trama da série gira em torno da família Mishima, organizadora do evento e fundadora de uma poderosa organização, mas que possui enormes conflitos entre os seus membros e disputas por dinheiro e poder.

Dentre as personagens da série, serão analisadas a chinesa Ling Xiaoyu, que sonha em construir um parque de diversões, a assassina de aluguel Nina Williams, que é resultado de um experimento, e Christie Monteiro, uma lutadora brasileira de capoeira.

MAIO  
9-11  
UFG/BR

**Imagens 1, 2 e 3:** Xiaoyu, Nina Williams e Christie.



Street Fighter, desenvolvido pela Capcom, teve seu primeiro título lançado em 1987 e, apesar de ter feito fama por ser um jogo de luta, iniciou como um jogo *beat'em up*, jogo com estrutura de fases em que o jogador enfrenta diversos inimigos ao mesmo tempo. Posteriormente, a série se tornou uma franquia de jogos de luta que aborda principalmente uma organização criminosa chamada Shadaloo.

Comandada por M. Bison, a Shadaloo tem por objetivo conduzir experimentos em seres humanos, de forma a manipular a sua energia e assim dominar a humanidade. A maioria dos personagens está envolvido com essa organização de alguma forma, seja por lutar a favor ou contra a organização.

Desta franquia serão analisadas três personagens: Chun Li, uma policial e lutadora treinada, Cammy White, uma militar que teve as memórias perdidas em um experimento, e Juri Han, uma lutadora de taekwondo que se tornou cobaia de um experimento após perder um olho em um acidente.

**Imagens 4, 5 e 6:** Chun Li, Cammy e Juri.



MAIO  
9-11  
UFG/BR

Soul Calibur, desenvolvido pela Namco, mesma empresa de Tekken, faz parte de uma franquia maior ainda, chamada de Soul Edge, e teve o seu primeiro título lançado em 1998.

O último jogo da série, Soul Calibur V, vendeu cerca de 1 milhão e 300 mil cópias, um pouco mais que a metade do que o jogo anterior, que vendeu mais de 2 milhões de cópias<sup>2</sup>, mas mesmo assim foi aclamado pela crítica.

A série gira em torno de duas espadas, a Soul Edge e a Soul Calibur. A primeira é uma espada maligna capaz de dar grandes poderes a quem manuseá-la, conduzindo, porém, o seu usuário à insanidade, enquanto a Soul Calibur é uma espada celestial capaz de destruir a primeira.

As três personagens que serão analisadas são: Ivy Valentine, uma guerreira e alquimista que deseja destruir a Soul Edge, Taki, uma ninja de um clã secreto que guarda um fragmento da espada maligna, e Sophitia Alexandra, uma gladiadora que protege a espada maligna para manter a sua filha viva.

**Imagens 7, 8 e 9:** Ivy, Taki e Sophitia.



A última unidade de análise é a série Darkstalkers, franquia da Capcom, mesma empresa de Street Fighter, e que teve seu primeiro título lançado em 1994, ficando conhecida no Japão como a série Vampire.

O jogo está ambientado em dois mundos paralelos: o mundo humano e um mundo místico, chamado de Makai, habitado pelas mais diversas criaturas. Os dois mundos estão conectados, e as criaturas provenientes do Makai invadem o mundo humano em busca de aventuras, vítimas e outras razões, enquanto os humanos possuem uma elite de caçadores que buscam a cabeça dessas criaturas místicas como prêmio.

De Darkstalkers serão analisadas Morrigan, uma súcubo que se alimenta dos sonhos dos humanos, Felicia, uma mulher-gato cujo sonho é se tornar uma grande estrela da música, e Baby Bonnie Hood, uma versão violenta da Chapeuzinho Vermelho.

**Imagens 10, 11 e 12:** Morrigan, Felicia e Baby Bonnie Hood.



Uma vez definidos os objetos de estudo, a análise a seguir busca analisar as personagens quanto ao seu contexto, personalidade e características e como estes elementos se relacionam, ou não, ao seu visual, bem como observar a recorrência da hipersexualização, de forma a perpetuar o estereótipo feminino cuja característica mais importante se torna o corpo, e não as suas capacidades.

### **Análise**

Para que seja feita a análise, é preciso elucidar as características de cada uma das personagens. Estas serão avaliadas quanto à coerência entre o seu visual e as suas características, tais como personalidade e origem, e também quanto à utilização da hipersexualização, sem motivo aparente, na composição do seu figurino ou visual.

Iniciando por Tekken, a primeira personagem a ser descrita é Ling Xiaoyu. A lutadora chinesa possui uma fascinação por parque de diversões e sonha em construir o seu próprio. Xiaoyu é uma personagem alegre e por vezes infantil, mas também é uma hábil artista marcial que atualmente trabalha como agente para a corporação Mishima.

Nina Williams é uma assassina de aluguel criada em laboratório, em um processo que além extremamente fria, gerou um filho através de um óvulo roubado durante o processo, e deixou Nina com aversão a homens e sem a capacidade de envelhecer. Williams se envolve no torneio de artes marciais através de um contratante que deseja a morte dos membros da família Mishima.

Já Christie Monteiro é uma lutadora brasileira de capoeira que decide entrar no torneio Tekken juntamente com o seu amigo, também capoeirista, Eddy Gordo, para conseguir um tratamento para o seu avô, que está doente.

Das três personagens, apenas Xiaoyu não exibe os seus atributos corporais. A sua roupa traz uma cor vibrante como o laranja, uma cor para trazer calor e alegria (HELLER, 2014), que combina bastante com a personalidade alegre da personagem, além de fazer referência à sua origem.

MAIO  
9-11  
UFG/BR

Já Nina e Christie apresentam os seus atributos corporais evidenciados pelas suas roupas. No caso de Nina, a virilha é destacada através de uma peça prateada colocada por cima do seu collant, que também destaca os seus seios, por ser uma roupa justa. Além disso, a sua roupa possui aberturas no abdômen e costas, próximo aos glúteos, por nenhum motivo aparente. Além disso, apesar de sua aversão a homens, Nina se comporta como uma mulher sexualmente dominante, aplicando punições de cunho sexual aos seus inimigos.

Christie, ao contrário de Nina, utiliza uma roupa que deixa grande parte do seu corpo exposto. Por mais que a prática da capoeira sugira roupas mais leves, para não prejudicar a movimentação, a roupa de Christie, em especial o seu bustiê, tem por objetivo evidenciar os seus atributos sexuais, uma vez que exhibe a maior parte deles. Mesmo a calça possui recortes laterais para que os seus quadris possam ser vistos.

Em *Street Fighter*, Chun Li foi a primeira personagem feminina, sendo uma das primeiras representantes do sexo feminino em jogos como esse. A policial traja uma versão adaptada de um vestido tradicional chinês, deixando as pernas de fora, cobertas apenas por uma meia calça grossa, para facilitar a sua movimentação, uma vez que os golpes da personagem se concentram em chutes. Apesar da adaptação da roupa, inicialmente Chun Li era principalmente representada pela sua força. Com o evoluir da franquia, entretanto, a personagem começou a ser colocada em posições que não mais tinham como foco mostrar o seu estilo de combate, e sim para exibir o seu corpo, transformando uma personagem que antes era um exemplo de força, em mais uma personagem que serve de modelo de beleza.

Já Cammy White, uma militar criada em laboratório, assim como Nina de *Tekken*, para se tornar uma assassina fria e calculista, usa uma roupa que pouco se assemelha a um uniforme militar, colocando apenas elementos com a temática para que, de alguma forma, a personagem esteja relacionada com o seu *background*. A soldado usa um maiô cavado, coturnos, luvas, boina e possui pinturas corporais que lembram uma estampa de camuflagem. Além do seu visual composto de trajes mínimos, Cammy também é colocada em posições cujo objetivo são evidenciar partes do seu corpo, como os glúteos, uma vez que em sua pose de vitória, a personagem se vira de costas e fica parada, não sendo condizente com a sua personalidade, que é extramente séria e focada.

Juri Han é uma lutadora de taekwondo e suas roupas, em certo nível, são adequadas para a prática, uma vez que permite os movimentos da personagem. Juri usa uma malha compressora nas pernas que vai até o calcanhar, coberta por uma calça folgada. A personagem também usa luvas acolchoadas para que possa desferir socos. O maior problema no visual de Juri é em relação à sua blusa, que deixa a lateral dos seios exposta. Entretanto, diferente de Cammy White, Juri não é colocada em posições ou de forma que seus seios ou glúteos sejam evidenciados, uma vez que Juri é uma

personagem com uma personalidade um tanto quanto insana, suas poses mostram a sua aptidão e paixão pelo combate.

O jogo possui uma certa variedade nas suas personagens, entretanto, todas as três são personagens consideradas atraentes e possuem um corpo idealizado. Além disso, como dito anteriormente, Chun Li foi transformada em uma personagem sexualizada ao passar da franquía, o que acaba por desconstruir a sua imagem original de uma forte guerreira, transformando-a em um objeto de desejo para o jogador (HARPER, 2016).

Em *Soul Calibur*, temos como personagens a serem analisadas Taki, Sophitia e Ivy. Taki é uma ninja de um clã secreto e na sua roupa é possível encontrar referências a este contexto. Um macacão com armadura em alguns pontos, sandálias típicas e acessórios com temas orientais compõem o visual da personagem, estabelecendo relação direta com a sua ocupação. O problema está justamente no macacão, que é bem justo ao corpo da personagem, deixando em evidência todas as formas do seu corpo, chegando a deixar delineados até os mamilos da personagem, o que não está de acordo nem com a ocupação da personagem, uma assassina, nem com a sua personalidade, extremamente séria, obediente e corajosa.

Sophitia é uma jovem ateniense que recebe mensagens dos deuses para destruir a espada maligna *Soul Edge*. Mãe de dois filhos, a ateniense possui longos cabelos loiros, olhos claros e traja um vestido branco que lembra uma toga, sandálias gladiadoras e um cinturão metálico. Da mesma forma que Taki, o visual de Sophitia faz referência ao seu contexto, mas apresenta problemas em relação à hipersexualização da personagem e à sua personalidade, uma vez que Sophitia não é descrita como uma personagem sensual.

Ivy Valentine talvez seja a personagem mais problemática do *Soul Calibur*, pois, apesar de ser uma filha de nobres, cientista e estudante de bruxaria, o seu visual pouco ou em nada reflete o seu passado ou contexto atual, uma vez que a personagem é apresentada em trajes mínimos que consistem em um maiô, com aberturas para deixar a parte inferior dos seios e abdômen de fora, botas de cano alto e apenas uma armadura no seu braço esquerdo, não fazendo nenhuma relação com a pessoa que a personagem é, se preocupando apenas em criar uma personagem apelativa que ajuda a reforçar estereótipos e apresenta-los como natural (CERDERA E LIMA, 2016).

As personagens de *Soul Calibur* esbarram no mesmo problema, que é a sexualização por si só, perpetuando o estereótipo de que a mulher precisa exibir o seu corpo, se apresentando quase sempre como uma *femme fatale* (CRUZ E PIMENTA, 2015).

O último jogo analisado, *Darkstalkers*, traz como unidades de análise Morrigan, Felicia e Baby Bonnie Hood. Morrigan é inspirada em uma súcubo, criatura mitológica que se alimenta da energia de homens deitando-se com eles (BRANDÃO, 1986). Diferente da sua versão original, Morrigan se alimenta dos sonhos dos humanos, mas o seu visual ainda remete à lenda original, no quesito sensualidade. Morrigan utiliza um



maiô decotado e cavado, meia calça com estampa de morcegos, botas pretas, além de possuir asas nos quadris e na cabeça. Apesar de, assim como as outras personagens, ser sensual, Morrigan encontra apoio em seu background para a sexualização, o que torna o seu visual crível e contextualizado.

Não é o mesmo que acontece com Felicia, que é inspirada na lenda da mulher gato. Felicia possui patas, rabo e orelhas de gato, uma pelagem branca que só cobre os membros, deixando o restante do corpo exposto, cobrindo apenas a genitália e os seios. Além de não encontrar explicação em sua base mitológica, a personalidade de Felicia também não fornece suporte para esse visual, uma vez que a personagem é descrita como abobalhada, infantil e extremamente alegre, com o comportamento semelhante a o de uma criança.

Baby Bonnie Hood, ou Bulleta, é uma personagem cujo visual se assemelha muito ao de chapeuzinho vermelho, trajando um vestido e capuz vermelhos, avental e sapatilhas. A surpresa é que, em vez de carregar doces em sua cesta, ela carrega armamento pesado, uma vez que é uma caçadora de demônios, tais como Felicia e Morrigan. Seu visual e seu estilo de combate são contrastantes pois Bulleta utiliza da sua aparência inofensiva como uma armadilha para as criaturas mágicas, levando-os para uma armadilha. Diferente das outras personagens, Baby Bonnie não tem os seus atributos sexuais evidenciados pelas suas roupas, que se preocupam mais em descrever a sua origem e surpreender os expectadores ao revelar a verdadeira natureza da personagem.

Darkstalkers se passa em um universo em que o fantasioso e o exagero se tornam as características principais, abrindo espaço para todos os tipos de personagem, mas ainda assim vemos, como nos outros jogos, a presença de personagens que são conhecidas pela sua beleza e pelos seus corpos. Mesmo com o suporte de algumas mitologias para o desenvolvimento de personagens mais sensuais, é possível encontrar personagens como Felicia, que se apresentam praticamente desnudas, como uma mulher adulta, possuindo comportamento e personalidade de personagens infantis, quando o visual poderia abordar estes últimos aspectos, criando uma coerência maior entre quem e como a personagem é.

## Resultado da Análise

Analisando de maneira geral essas personagens, é possível observar que 8 das 12 personagens recorrem à sexualização como recurso de desenvolvimento de personagem, sendo estas Christie, Nina, Cammy, Taki, Sophitia, Ivy, Morrigan e Felicia. Apenas Morrigan possui uma justificativa para ser apresentada de maneira sensual, por causa da sua relação com o mito da súcubo, do qual a sua inspiração é extraída.

Ter 2/3 das personagens cujas representações tem como os atributos sexuais como foco principal do design diz muito sobre a maneira com que a mulher é enxergada ou idealizada pela sociedade, ainda mais pelo público que produz e consome esses

e outros jogos digitais. Criar uma personagem cujo objetivo principal é possuir apelo sexual para um público faz com que estas acabem se tornando bonecas desumanizadas sendo controladas por um público interessado principalmente na sua aparência (KHUN, 1994).

Essas e outras representações só confirmam e reforçam um estudo conduzido por Mou e Peng (2009) que mostra que um terço das personagens são colocadas em trajes considerados reveladores, e que 83% destas personagens possuem corpos magros. Todas as personagens analisadas são magras, nenhuma delas está acima do peso ou é mais torneada ou musculosa.

Além disso, com exceção das personagens crianças, a representação feminina tende a seguir um certo padrão de feminilidade que envolve seios e quadris largos e cintura estreita (TEIXEIRA, 2015). Padrão esse que reforça um estudo conduzido por Beasley e Stadley (2002) que afirma que cerca de 41% das personagens de videogame da época apresentavam grandes seios.

### **Considerações Finais**

Analisando Tekken, Street Fighter, Soul Calibur e Darkstalkers, foi possível perceber a recorrência da hipersexualização enquanto recurso de character design, e o quanto a utilização deste recurso acaba por limitar as possibilidades de representação das personagens femininas. Se observa a tendência de encaixar essas representações em uma imagem estereotipada composta de trajes reveladores e corpos esculturais, mesmo quando a presença destes não é coerente com o contexto em que estão inseridos.

Por mais que o estereótipo de *femme fatale* por si só não seja degradante, restringir personagens a este estereótipo acaba por diminuir não só a representatividade, mas também a diversidade de papéis que uma mulher pode ocupar. Restringindo, assim, a representação feminina à aparência, ainda mais quando esta categoria de personagem é usada deliberadamente, sem nenhuma reflexão sobre as consequências que esse tipo de representação geram.

Aliando este fato à estereotipação dos corpos, normalmente magros, de membros longos e grandes seios, a parcela do público que se identifica com este tipo de representação diminui consideravelmente, uma vez que uma personagem hipersexualizada, por mais que desejada e querida por uma boa porcentagem dos jogadores, pode afastar uma parcela maior ainda que não se sente atraída ou representada por este tipo de personagem, por não representarem uma fantasia em que os jogadores gostariam de estar inseridos (ISBISTER, 2006).

Aumentar não só a quantidade de papéis em que uma personagem feminina pode se encaixar, como também apresentar uma maior variedade quanto aos corpos, etnias e idade faz com que a representatividade aumente. Enquanto seres humanos, os jogadores são seres plurais, e quanto mais plural a representação, maior a quantidade de pessoas que vai ser contemplada naquela plataforma (LIMA, 2015), aumentando

assim as chances de atração e engajamento por parte de um público que, até então, não é cativo da plataforma ou até mesmo de jogos digitais como um todo.

## Notas

<sup>1</sup> Disponível em: <<https://www.psu.com/news/tekken-6-sells-over-3-million-copies-worldwide>>. Acesso em 11 jan. 2018.

<sup>2</sup> Disponível em: <<http://www.eurogamer.net/articles/2012-08-03-soulcalibur-5-sales-are-a-million-less-than-soulcalibur-4s>>. Acesso em 11 jan. 2018.

## Referências

- BARBOSA, E. F. **Instrumentos de coleta de dados em pesquisas educacionais**, 2008. Disponível em: <<http://www.serprofessoruniversitario.pro.br>> Acesso em 10 jun. 2017.
- BEASLEY, B., STANDLEY, T. C. **Shirts vs. skins**: Clothing as an indicator of gender role stereotyping in video games. *Mass Communication & Society*, 5, 279-293, 2002.
- BRANDÃO, J. S.. **Mitologia grega vol. I**. Petrópolis: Vozes, v. 1, 1986.
- BUTLER, J. **Problemas de Gênero**: Feminismo e subversão da identidade. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.
- CERDERA, C. P.; LIMA, M. R. O. **Estereótipos de gênero em videogames**: diálogos sobre sexismo, homofobia e outras formas de opressão na escola. In: SBGAMES, 15, São Paulo, 2016.
- FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza, 2002.
- FONSECA, L. L. **Gamergirls**: as mulheres nos jogos digitais sob a visão feminina. São Leopoldo, 2013.
- GOULART, L. A. **Proudmoore Pride**: potencialidades da cultura de jogo digital e identidade política de gênero/sexualidade. Porto Alegre, 2012.
- HARPER, T. **Beyond Bayonetta's Barbie Body**. *AoIR Selected Papers of Internet Research*, v. 5, 2016.
- HELLER, E. **A psicologia das cores**: Como as cores afetam a razão e a emoção. São Paulo : G.Gili, 2014.
- ISBISTER, K. **Better game characters by design**: A psychological approach. San Francisco, CA: Elsevier, 2006.
- KUHN, Annette. **The power of the image**: Essays on representation and sexuality. Routledge & Kegan Paul Ltd: London, 1994.
- LIMA, B. **Girl Gang**: Ilustração Como Discurso De Empoderamento De Mulheres Para Mulheres. Fortaleza, 2015.

# SIIMI/2018

V simpósio internacional de  
inovação em mídias interativas

V international symposium on  
innovation in interactive media

MAIO  
9-11  
UFG/BR

MOU, Y.; PENG, W. **Gender and racial stereotypes in popular video games.** In:  
Handbook of research on effective electronic gaming in education. IGI Global,  
2009. p. 922-937.

NORMAN, Donald A. **Emotional design:** why we love (or hate) every day things. New  
York: Perseus Group, 2004.

SCHELL, J. **The art of game design.** Morgan Kaufmann Publishers. 2008.

---