



## ANÁLISE DA REPRESENTATIVIDADE DE GÊNERO NO JOGO OVERWATCH

Letícia Ayumi Souza Salzedas<sup>1</sup>; Luiz Antonio Lourencetti<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Área de Ciências da Saúde - Centro Universitário Sagrado Coração – [leticiaayumi@hotmail.com](mailto:leticiaayumi@hotmail.com);  
[luizlourencetti@gmail.com](mailto:luizlourencetti@gmail.com)

Tipo de Pesquisa: Iniciação Científica com bolsa  
Agência de fomento: FAPESP  
Área do conhecimento: Saúde – Psicologia.

Este estudo tem como finalidade a análise da representatividade de gênero dos personagens do jogo online Overwatch. A discussão sobre a igualdade e representatividade de gênero tem sido tema recorrente no contexto contemporâneo em diversos âmbitos da sociedade. Apesar dos avanços, nos jogos digitais esse tema ainda encontra lacunas a serem exploradas, sobretudo na construção e desenvolvimento dos jogos, seus enredos e personagens. Na elaboração dos games são depositadas projeções e crenças, trazendo padrões socialmente construídos para dentro deles. Porém, não incomum, os jogos acabam representando os personagens de maneira estereotipada e caricata. Portanto, supõe-se a necessidade de maior representatividade de grupos minoritários na construção de personagens para uma maior inclusão desse público que abrange mais da metade do grupo consumidor de jogos. Nesse sentido, a pesquisa fez uso de metodologia de abordagem quantitativa e natureza exploratória, a partir da aplicação de questionários online com 492 jogadores do jogo Overwatch. Dentre os resultados preliminares, observou-se que existe uma representação feminina com base em padrões heteronormativos, que os jogadores conseguem perceber a diversidade de corpos e personalidades dentro do jogo, a importância da representatividade e que a construção adequada dos personagens pode servir como forma de diminuição de preconceitos e estereótipos acerca desses grupos. Diante disso, de forma preliminar, é possível concluir que é necessária a ampliação da discussão sobre a representação de gênero nos jogos digitais, bem como a importância de que estes apresentem personagens com maior veracidade de características, sem a generalização, abrangendo e reconhecendo as diferenças sociais. Palavras-chave: Representatividade de gênero. Representatividade social. Overwatch. Jogos digitais.