

Representatividade de Protagonistas em Jogos *Triple A*: Uma Revisão Rápida Quantitativa na Base IGDB (2005–2025)

Title: Protagonist Representation in Triple A Games: A Quick Quantitative Review on the IGDB Database (2005–2025)

Anthony Viegas Heimlich¹, Enzo Moraes Chermont Michelotto¹,
Marcelo Arêas Rodrigues da Silva¹, Marcus Vinícius Coutinho Parreiras^{1,2}

¹ CEFET/RJ

²Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ)

{anthony.heimlich, enzo.michelotto}@aluno.cefet-rj.br

marcelo.rodrigues@cefet-rj.br, mparreiras@cos.ufrj.br

Abstract. Introduction: The digital games industry generates hundreds of billions of dollars annually. Despite the growing demographic diversity of the player base, literature consistently reports an underrepresentation of women, racial minorities, and people with disabilities among game protagonists, particularly in high-budget Triple A productions. **Objective:** This paper presents a quantitative rapid review evaluating the representation of minority groups (aggregating gender identity, racial/ethnic belonging, and disability status) among protagonists in Triple A games released between 2005 and 2025, using the IGDB as the primary data source. **Methodology:** Data extracted via the IGDB API (213,000 records) underwent a filtering pipeline combining publisher recognition, platform requirements, and user rating thresholds. AI-assisted classification and manual validation were used to identify the protagonists' profiles. **Results:** The analysis reveals that only 6.0% of the 1,632 analyzed AAA games feature protagonists from minority groups, with intersectional representation being extremely rare. Although there is a gradual increase from 4.5% (2005-2015) to 10.1% (2021-2025), the overall presence remains systematically low and shows no significant correlation with specific game genres. The study provides a replicable methodology for tracking diversity in the industry.

Keywords Representation, Triple A Games, Protagonists, Systematic Analysis, IGDB.

Resumo. Introdução: A indústria de jogos digitais movimenta centenas de bilhões de dólares anualmente. Apesar da crescente diversidade demográfica da base de jogadores, a literatura aponta consistentemente uma sub-representação de mulheres, minorias raciais e pessoas com deficiência entre os protagonistas, particularmente nas produções Triple A. **Objetivo:** Este artigo apresenta uma revisão rápida quantitativa que analisa a representatividade de grupos minoritários (identidade de gênero, pertencimento étnico-racial e condição de deficiência) em jogos Triple A lançados entre 2005 e 2025, utilizando a IGDB como fonte primária. **Metodologia:** Dados extraídos da API da IGDB (213 mil

*registros) passaram por um pipeline de filtragem combinando reconhecimento de editora, plataformas e avaliações. Classificação assistida por IA e validação manual foram empregadas para identificar o perfil dos protagonistas. **Resultados:** A análise revela que apenas 6,0% dos 1.632 jogos AAA analisados apresentam protagonistas de grupos minoritários. Apesar de um crescimento gradual de 4,5% (2005-2015) para 10,1% (2021-2025), a presença global permanece baixa e sem correlação significativa com estilos específicos de jogos. O estudo fornece uma metodologia replicável para monitorar a representatividade na indústria.*

Palavras-Chave Representatividade, Jogos Triple A, Protagonistas, Revisão Rápida, IGDB.

1. Introdução

A indústria de jogos digitais se consolidou como uma das maiores forças econômicas e culturais do entretenimento contemporâneo. Em 2024, o mercado global de jogos atingiu uma receita estimada de 187,7 bilhões de dólares, alcançando cerca de 3,4 bilhões de pessoas jogadoras [Newzoo 2024]. No Brasil, o setor ocupa a 5ª posição mundial em número de pessoas jogadoras *online*, sendo o maior mercado da América Latina [Abragames 2023]. A Pesquisa Game Brasil de 2025 indicou que 82,8% da população brasileira consome jogos digitais, evidenciando uma distribuição quase equitativa entre os gêneros, com 52,8% sendo de mulheres jogadoras [Pesquisa Game Brasil 2025]. Apesar da crescente diversidade demográfica da base de pessoas jogadoras, a representatividade nos próprios jogos não acompanha essa realidade.

No trabalho [Williams et al. 2009] os autores conduziram um censo virtual de jogos, constatando que personagens masculinos brancos são sistematicamente sobre-representados como protagonistas, enquanto mulheres e minorias raciais são sub-representadas. Outras pesquisas demonstram exclusão de personagens não brancos e mulheres, além de sub-representação de pessoas com deficiência [Haines 2019] [Jaques e Bisol 2020]. As produções *Triple A* (AAA), jogos de alto orçamento desenvolvidos por grandes estúdios, desempenham um papel desproporcional na formação de percepções culturais sobre jogos. No entanto, a maioria dos estudos existentes foca em franquias específicas, plataformas individuais ou amostras não sistemáticas, deixando uma lacuna na compreensão abrangente da representatividade em produções AAA.

Diante dessa lacuna, este trabalho propõe uma revisão rápida quantitativa que analisa a representatividade de identidade de gênero, pertencimento étnico-racial e na inclusão de pessoas com deficiência dos protagonistas em jogos AAA lançados entre 2005 e 2025, utilizando a Internet Game Database (IGDB)¹ como fonte de dados estruturada. A pesquisa é guiada pelas seguintes questões de pesquisa:

- **QP1.** Qual a proporção de protagonistas pertencentes a grupos minoritários (englobando identidade de gênero, pertencimento étnico-racial e condição de deficiência) em jogos *Triple A* lançados entre 2005 e 2025?
- **QP2.** Como a representatividade geral desses grupos minoritários em papéis de protagonismo evoluiu ao longo do período analisado?

¹<https://www.igdb.com/>

- **QP3.** Existe associação entre o estilo do jogo (ação, aventura, RPG, etc.) e a presença de protagonistas com perfis minoritários?

Para abordar essas questões, foi conduzida uma extração de dados da *API (Application Programming Interface)* da IGDB, seguida de um *pipeline* de filtragem com critérios de inclusão e exclusão claramente definidos, classificação assistida por inteligência artificial e validação manual. A abordagem de revisão rápida foi adotada por permitir a produção de evidências de forma ágil e sistemática [Tricco et al. 2015], mantendo o rigor metodológico necessário para identificar tendências de representatividade ao longo de duas décadas. O restante do artigo está estruturado da seguinte forma: a Seção 2 apresenta os trabalhos relacionados; a Seção 3 descreve a metodologia, incluindo os critérios de inclusão e exclusão, a definição operacional de *Triple A* e as limitações do estudo; a Seção 4 discute os resultados obtidos; e a Seção 5 detalha as conclusões e trabalhos futuros.

2. Revisão da Literatura

A representatividade de gênero, raça e pessoa com deficiência (PcD) em jogos digitais tem sido objeto de investigação crescente na última década. Esta seção apresenta os principais trabalhos que fundamentam a pesquisa proposta.

2.1. Distribuição Demográfica e Sub-representação

Estudos iniciais buscaram quantificar a distribuição demográfica de personagens em jogos digitais. Nesse contexto, foi conduzido um censo virtual com base na análise de 150 jogos de diversas plataformas, no qual se identificou a predominância de personagens masculinos brancos, evidenciando a sub-representação de mulheres e minorias raciais em comparação com a distribuição demográfica da população [Williams et al. 2009]. Esses resultados indicam que a indústria de jogos reproduz e amplifica desigualdades já observadas em outras mídias.

2.2. Qualidade da Representação e Estereótipos

Outro eixo relevante de pesquisa se concentra na presença quantitativa e nos papéis atribuídos à grupos sub-representados. Observou-se que, apesar do aumento na presença de personagens femininas ao longo de 31 anos, estas ainda ocupam majoritariamente papéis secundários, sugerindo que avanços quantitativos não implicam necessariamente em melhorias qualitativas na representação [Lynch et al. 2016]. Complementarmente, [Haines 2019] analisou narrativas de jogos AAA entre 2016 e 2019, identificando a prevalência de figuras brancas e a concomitante omissão exclusão quase total de mulheres não brancas como protagonistas, evidenciando que a questão racial permanece profundamente negligenciada nessas produções. No contexto brasileiro, diferentes estudos reforçam essas tendências. Em [Eurístenes et al. 2018] os autores reportaram que em títulos populares como *World of Warcraft*, *League of Legends* e *Dota 2*, as personagens femininas representam apenas 16%, 32% e 15% do total, respectivamente. A persistência de estereótipos na representação feminina em *League of Legends* foi evidenciada, frequentemente alinhada ao olhar masculino [Bayde et al. 2019]. Em paralelo, a mensuração da presença de personagens com deficiência tem ganhado tração para evidenciar lacunas de inclusão na mídia interativa. [Jaques e Bisol 2020] analisou a representação, concluindo que, além de a presença de protagonistas PcD ser estatisticamente ínfima, a indústria majoritariamente impõe uma estética onde a deficiência é mecanicamente camuflada por habilidades sobre-humanas e próteses.

2.3. Trabalhos Relacionados

Pesquisas mais recentes também analisam a presença e o papel de personagens femininas e de grupos minoritários em contextos específicos. Verificou-se que, entre os 100 jogos mais jogados da plataforma *Steam*, apenas 19% incluía personagens femininas [Kohler et al. 2021]. Em análises de jogos focados em narrativa, foi concluído que a representatividade existente ainda é limitada e frequentemente baseada em estereótipos [Silva e Forte 2022].

Diferentemente dos trabalhos anteriores, que focam em franquias específicas, listas de popularidade ou plataformas individuais, este estudo propõe uma abordagem sistemática e quantitativa centrada exclusivamente em jogos classificados como AAA, utilizando a IGDB como fonte de dados estruturada e cobrindo um período de 20 anos (2005–2025). Essa abordagem permite uma visão abrangente da representatividade em produções de alto orçamento, que exercem maior influência cultural sobre o público global.

3. Metodologia

Para abordar as questões de pesquisa, foi adotada uma abordagem de revisão rápida, seguindo as diretrizes propostas por [Tricco et al. 2015] e [Khangura et al. 2012]. A revisão rápida é uma forma simplificada e acelerada de revisão sistemática, que mantém o rigor metodológico essencial como critérios de inclusão e exclusão pré-definidos e extração estruturada de dados enquanto otimiza o tempo de execução. Esta abordagem é adequada ao contexto da pesquisa, visto que o objetivo é mapear tendências quantitativas em uma base de dados estruturada, e não sintetizar literatura qualitativa. A metodologia foi organizada em quatro etapas: (a) coleta de dados; (b) aplicação dos critérios de inclusão e exclusão; (c) classificação dos protagonistas; e (d) análise dos dados. Cada etapa é detalhada nas subseções a seguir.

3.1. Coleta de Dados

Os dados foram extraídos da *API* da IGDB ², mantida pela Twitch ³ e pela Amazon ⁴. A IGDB foi selecionada como fonte primária por ser a base pública de jogos mais completa e estruturada disponível, superior a alternativas como o Metacritic ⁵ em termos de cobertura, consistência dos metadados e suporte institucional de uma empresa de grande porte. A base abrange jogos lançados em todas as plataformas, com metadados detalhados sobre editoras, plataformas, estilos, avaliações e popularidade.

O procedimento de extração foi realizado com recortes mensais para mitigar o limite técnico de 5.000 registros por requisição imposto pela *API*, assegurando a captura integral dos registros sem perdas silenciosas. O período de coleta abrangeu jogos lançados entre janeiro de 2005 e dezembro de 2025. A extração inicial resultou em 176.265 registros. Para cada jogo, foram coletados os seguintes atributos da *API*: título, ano de lançamento, plataformas, estúdio/editora, estilo do jogo, número de *hypes* (métrica da IGDB para representar a expectativa ou euforia), número de *follows*, *rating* médio e contagem de avaliações (*rating count*).

²<https://api-docs.igdb.com/>

³<https://www.twitch.tv>

⁴<https://www.amazon.com>

⁵<https://www.metacritic.com>

3.2. Critérios de Inclusão

Os critérios de inclusão definem as condições necessárias para que um título seja considerado parte do corpus final da revisão. Os critérios são apresentados na Tabela 1.

Tabela 1. Critérios de Inclusão

ID	Descrição
CI1	Publicado por editora reconhecida como AAA (ver Seção 3.4)
CI2	Lançado em pelo menos uma plataforma principal: família PlayStation família Xbox, família Nintendo ou PC
CI3	<i>Rating Count</i> $\geq$ 10 na IGDB
CI4	Lançado entre 2005 e 2025
CI5	Possui protagonista identificável com identidade pré-definida
CI6	Foco narrativo

A combinação dos critérios CI1, CI2 e CI3 constitui a definição operacional de AAA adotada nesta pesquisa, detalhada na Seção 3.4. O critério CI5 garante que apenas jogos com protagonistas cuja identidade de gênero, o pertencimento étnico-racial e a condição de deficiência é determinável a priori sejam considerados, excluindo personagens totalmente customizáveis. O critério CI6 assegura que os títulos possuam componente narrativo relevante, onde o jogador assume o protagonista, desempenhando o papel principal da história do jogo.

3.3. Critérios de Exclusão

Os critérios de exclusão definem as condições que levam à remoção de um título do corpus, mesmo que este atenda aos critérios de inclusão. Os critérios são apresentados na Tabela 2.

Tabela 2. Critérios de Exclusão

ID	Descrição
CE1	DLCs e expansões
CE2	Jogos sazonais ou temporários (<i>e.g.</i> , edições de eventos)
CE3	Jogos com foco exclusivo em multijogador, sem protagonista definido
CE4	Remasterizações ou remakes quando a edição original já consta na base

O critério CE1 evita a contagem duplicada de conteúdo pertencente ao mesmo título. O critério CE3 exclui títulos como jogos de esporte, corrida competitiva e battle royale cuja experiência não é centrada em um protagonista narrativo. O critério CE4 previne a inflação de títulos antigos que receberam múltiplas reedições.

3.4. Definição Operacional de AAA

A classificação AAA é caracterizada por sua subjetividade na literatura, carecendo de um critério universalmente aceito pela indústria. A escassez de dados públicos sobre orçamentos de desenvolvimento torna inviável a categorização direta pelo investimento financeiro.

Para fins desta pesquisa, foi adotada a combinação de três critérios com justificativa empírica. Considerou-se, inicialmente, a presença de editoras reconhecidas como AAA, a partir de uma lista historicamente associada a produções de grande orçamento, fundamentada nos maiores produtores por volume de lançamentos na base de dados e validada pela literatura especializada, incluindo empresas como EA, Ubisoft, Sony Interactive Entertainment, Nintendo, Rockstar Games, Activision Blizzard, Bethesda Softworks, Square Enix, Capcom, Bandai Namco, Sega, Take-Two Interactive, Warner Bros. Interactive e Microsoft Game Studios, assumindo que essas organizações alocam consistentemente orçamentos nessa categoria. Adicionalmente, foi exigido que o jogo tivesse sido lançado em pelo menos uma das principais plataformas de console ou PC, incluindo as famílias PlayStation, Xbox, Nintendo ou PC, excluindo assim jogos mobile e plataformas de nicho, que raramente operam com orçamentos AAA, mesmo quando vinculados a grandes editoras. Por fim, foi utilizada a relevância por avaliações, definida por um *Rating Count* ≥ 10 na IGDB, como indicador de visibilidade, considerando que títulos com menos de 10 avaliações correspondem, em geral, a versões secundárias, relançamentos ou produções com menor destaque dentro do portfólio das editoras.

A aplicação conjunta desses critérios, especialmente em combinação com o filtro de editoras, reduziu a base de 4.134 para 1.632 jogos candidatos, tornando a etapa de revisão mais viável.

A Tabela 3 apresenta o *pipeline* de filtragem com os volumes resultantes em cada etapa.

Tabela 3. Pipeline de filtragem dos dados

Etapa	Registros	Critério aplicado
Extração inicial (IGDB, 2005–2025)	176.265	—
Filtro por editora AAA	4.134	CI1
Filtro por plataforma + <i>rating count</i>	1.632	CI2, CI3
Classificação de protagonistas (IA)	236	CI5, CI6, CE1–CE4
Validação manual	98	Revisão humana

3.5. Classificação dos Protagonistas

A etapa de classificação dos protagonistas é conduzida em duas fases. Na primeira fase, a ferramenta de inteligência artificial Claude Sonnet 4.5 foi utilizada para identificar o protagonista de cada jogo e classificar sua identidade de gênero, o pertencimento étnico-racial e a condição de deficiência nas seguintes categorias: *Masculino*, *Feminino*, *Não-binário*, *Customizável* (quando há opção de escolha), *Múltiplos protagonistas* (quando o jogo alterna entre personagens de identidades de gênero diferentes) e *Não informado* (quando não é possível determinar).

Na segunda fase, é realizada uma validação manual para confirmar: (a) se os jogos selecionados são de fato de grande porte; (b) se os protagonistas identificados correspondem ao perfil definido nos critérios de inclusão; e (c) se os títulos possuem foco na história e não são centrados exclusivamente em multijogador. Essa validação manual é essencial para mitigar possíveis erros da classificação automatizada, especialmente em casos de protagonistas ambíguos, jogos com múltiplas campanhas ou narrativas não lineares.

3.6. Limitações e Possíveis Falhas Metodológicas

Este estudo apresenta limitações inerentes ao uso de dados secundários. A principal se refere à definição operacional de AAA, que não possui padronização na indústria, exigindo o uso de presunções e sujeitando a classificação à imprecisões. A lista de editoras adotada pode não contemplar todos os casos relevantes, especialmente estúdios emergentes ou títulos de alto orçamento fora do eixo tradicional. Adicionalmente, o uso do *rating count* da IGDB como sinônimo de relevância introduz viés da plataforma, potencialmente sub-representando produções regionais ou menos avaliadas. Os critérios de plataforma também podem ter excluído títulos relevantes, como produções AAA lançadas em plataformas não contempladas, assim como incluído títulos com menor orçamento. Por fim, a classificação dos protagonistas está sujeita a vieses de interpretação, tanto da ferramenta de IA quanto da validação manual, especialmente em casos ambíguos.

Sobretudo, cumpre destacar que essas limitações não invalidam os resultados, mas indicam que os achados devem ser interpretados como uma análise exploratória das tendências de representatividade em jogos AAA. Reconhece-se que o limiar de *Rating Count* ≥ 10 estabelecido para a definição de um título AAA é conservador frente ao volume de avaliações que grandes produções costumam receber. No entanto, a manutenção deste ponto de corte foi uma decisão metodológica deliberada para preservar a viabilidade quantitativa da amostra. A aplicação de um limiar mais rigoroso reduziria drasticamente o volume de jogos candidatos, inviabilizando a identificação de tendências estatísticas proposta no estudo.

3.7. Informações sobre uso de IA neste trabalho

Em conformidade com o Código de Conduta para Autores em Publicações da SBC, ferramentas de inteligência artificial generativa, especificamente *ChatGPT* (OpenAI) e *Claude* (Anthropic), foram utilizadas como apoio à elaboração deste trabalho, para revisão e aprimoramento da redação acadêmica, organização textual e auxílio preliminar na classificação e filtragem dos dados extraídos da IGDB. Todos os resultados obtidos com apoio de IA foram posteriormente verificados e validados manualmente, não sendo utilizados diretamente na geração dos resultados finais, tabelas, gráficos ou conclusões. As decisões metodológicas, as análises dos dados e as interpretações apresentadas são de responsabilidade exclusiva dos autores, que também se responsabilizam integralmente pelo conteúdo do trabalho.

4. Resultados

Nesta seção são apresentados os achados da pesquisa, organizados em duas frentes analíticas. Inicialmente, é detalhado o processo prático de filtragem e a estruturação do *corpus* final de dados. Em seguida, são expostas as análises descritivas que respondem diretamente às questões de pesquisa propostas, abordando a proporção de protagonistas pertencentes a grupos minoritários, a evolução temporal dessa representatividade e a observação de possíveis associações com os estilos dos jogos analisados.

4.1. Filtragem e Estruturação do Corpus de Dados

A extração inicial da *API* da IGDB retornou 176.265 registros. A aplicação do filtro por editoras AAA reduziu este volume para 4.134 jogos. A subsequente exigência de plataforma principal e do limiar de 10 avaliações refinou a base para 1.632 títulos candidatos,

demonstrando eficácia pragmática em separar jogos de visibilidade real de *ports* e produções de baixo impacto. Durante a aplicação dos critérios de exclusão, se observou que uma parcela significativa dos registros correspondia a *DLCs*, expansões e relançamentos, o que validou a necessidade rigorosa desses filtros. A triagem assistida por IA para identificação de protagonistas com características pré-definidas reduziu a base para 236 títulos. Por fim, após a revisão manual, consolidou-se um *corpus* final de 98 jogos AAA com foco narrativo e presença de protagonistas pertencentes a grupos minoritários. A estrutura consolidada da base de dados utilizada para as análises subsequentes está descrita na Tabela 4.

Tabela 4. Estrutura da base de dados final

Campo	Tipo	Descrição
Título	Texto	Nome do jogo
Ano de Lançamento	Numérico	Ano de publicação (2005–2025)
Plataformas	Texto	Plataformas de lançamento
Estúdio / Editora	Texto	Empresa responsável pela publicação
Estilo do Jogo	Texto	Categorias de estilo do jogo
Hypes	Numérico	Contagem de <i>hypes</i> na IGDB
Follows	Numérico	Contagem de seguidores na IGDB
Rating	Numérico	Avaliação média dos usuários
Rating Count	Numérico	Número de avaliações de usuários
Identidade do Protagonista	Categórico	Marcadores Identitários
Protagonista	Texto	Nome do protagonista
AAA	Booleano	Classificação como AAA

4.2. Discussão dos Resultados

Esta subseção apresenta a análise dos resultados obtidos a partir da base final de dados, com o objetivo de responder às questões de pesquisa propostas.

4.2.1. Distribuição de Protagonistas com Representação de Minorias (QP1)

A Figura 1 apresenta a distribuição de protagonistas com representação de minorias nos jogos AAA analisados.

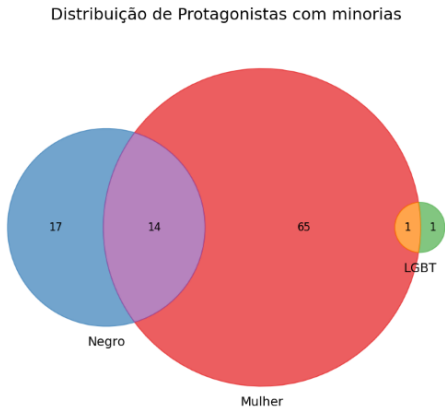


Figura 1. Distribuição de protagonistas com representação de minorias e suas interseções em jogos AAA.

Do total de 1632 jogos considerados, apenas 98 apresentam protagonistas pertencentes a pelo menos uma categoria de minoria, correspondendo a aproximadamente 6,0% do conjunto analisado. Observa-se que a maior parte dos casos concentra-se em protagonistas que representam apenas uma única categoria, com destaque para personagens femininas. Não houveram protagonistas indígenas no resultado final. As interseções entre minorias, como protagonistas que acumulam múltiplas identidades minoritárias, aparecem em menor frequência.

Esses resultados sugerem que, embora haja avanços pontuais na inclusão de minorias, a presença de protagonistas com identidades múltiplas permanece rara.

4.2.2. Evolução Temporal da Representatividade (QP2)

Para compreender como a inclusão de minorias mudou ao longo dos anos, a Figura 2 ilustra a evolução temporal dessa representação.

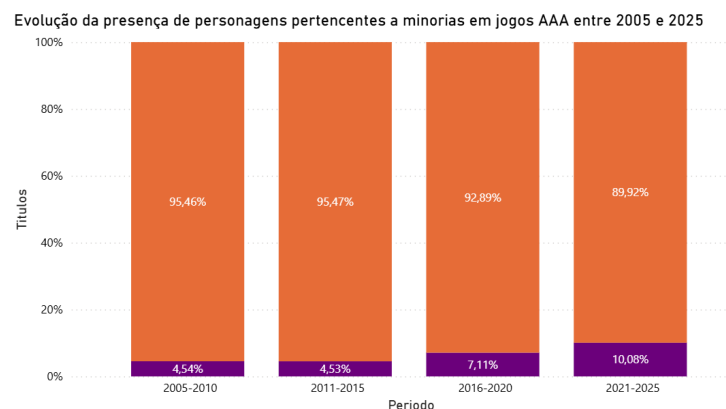


Figura 2. Evolução temporal da representação de personagens pertencentes a minorias em jogos AAA no período de 2005 a 2025.

Identifica-se que, entre 2005 e 2015, a presença desses personagens permanece relativamente estável, em torno de 4,5% dos títulos analisados. A partir de 2016, se verifica um aumento mais consistente na participação de protagonistas com perfis minoritários, alcançando aproximadamente 7,1% no período de 2016–2020 e 10,1% entre 2021 e 2025. Apesar desse crescimento, a representatividade ainda permanece reduzida em termos absolutos, indicando que a evolução ocorre de forma gradual e não configura, até o momento, uma mudança estrutural na indústria de jogos AAA.

4.2.3. Associação entre Estilo do Jogo e Perfil do Protagonista (QP3)

A relação entre o estilo dos jogos (e.g., ação, aventura, RPG) e o perfil dos protagonistas foi analisada considerando o conjunto completo de jogos AAA e o subconjunto com representação de minorias. Nota-se que a presença de protagonistas pertencentes a minorias não se distribui de forma uniforme entre os diferentes estilos. No entanto, essa variação acompanha a própria concentração de jogos em determinados estilos, como ação e RPG. Dessa forma, não foram identificados indícios claros de associação entre o estilo do jogo e a presença de protagonistas com perfis minoritários, sugerindo que a representatividade

não está diretamente vinculada ao gênero do jogo.

4.2.4. Síntese dos Resultados

De forma geral, os resultados indicam que a representatividade de minorias em protagonistas de jogos AAA ainda é limitada. Observa-se que a presença de personagens pertencentes a minorias é reduzida em relação ao total de jogos analisados. Além disso, não parece haver correlação entre o estilo do jogo e a presença de protagonistas com perfis minoritários, o que pode indicar que este e a representatividade não tem um vínculo direto. Em conjunto, os achados indicam que a diversidade de protagonistas permanece restrita e distribuída de forma não sistemática na indústria.

5. Conclusão

Este artigo apresentou uma revisão rápida quantitativa sobre a representatividade de protagonistas em jogos AAA lançados entre 2005 e 2025, utilizando a IGDB como fonte de dados estruturada. O estudo teve como objetivo analisar a presença de protagonistas pertencentes a minorias, sua evolução ao longo do tempo e a possível associação entre o estilo dos jogos e o perfil dos protagonistas. Os resultados indicam que a representatividade de minorias ainda é limitada, com apenas uma pequena parcela dos jogos analisados apresentando protagonistas com identidades minoritárias. Constatou-se um crescimento gradual ao longo do período analisado, porém sem evidências de uma mudança estrutural significativa. Adicionalmente, não foram identificados indícios claros de associação entre o estilo do jogo e a presença de protagonistas com perfis minoritários, sugerindo que a inclusão dessas identidades ocorre de forma não sistemática na indústria. Este trabalho contribui com a proposição de uma metodologia transparente, replicável e sistemática para a definição operacional de jogos AAA a partir de dados públicos. Outra contribuição relevante consiste em evidenciar cientificamente a limitada representatividade de grupos minoritários nos jogos analisados, destacando a necessidade de promover maior diversidade artística e inclusão na produção de conteúdos digitais.

Como sugestão para trabalhos futuros, propõe-se a análise da diversidade em personagens não-jogáveis, a fim de verificar se há maior representatividade no elenco de apoio em comparação aos protagonistas. Além disso, também é sugerido a realização de um estudo comparativo com o cenário de jogos independentes (*Indie*), buscando identificar se há maior liberdade representativa fora do eixo das grandes editoras. Por fim, a investigação da correlação entre a identidade do protagonista e dados de vendas e recepção crítica também podem ser estudados, com o objetivo de analisar o impacto comercial da diversidade.

Referências

- Abragames (2023). Pesquisa da indústria brasileira de games. <https://www.abragames.org/pesquisa-da-industria-brasileira-de-games.html>. [Online; Acesso em 02 de Março de 2026].
- Bayde, L., PR Filho, F. E., e de Araújo, G. P. (2019). Da Inglaterra a runeterra: representatividade feminina nos jogos como um reflexo da sociedade com foco em league of

- legends. In *Anais Estendidos do XVIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*, pages 710–719, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.
- Eurístenes, P., Machado, M., e Júnior, J. a. F. (2018). Representação de gênero e raça em videogames. *GEMAA*, 17:1–23.
- Haines, C. B. (2019). Race, gender, and sexuality representation in contemporary triple-a video game narratives. Master's thesis, Virginia Polytechnic Institute and State University.
- Jaques, R. R. e Bisol, C. A. (2020). Representações do corpo com deficiência em videogames. *Antares: Letras e Humanidades*, 12(28):69–84.
- Khangura, S., Konnyu, K., Cushman, R., Grimshaw, J., e Moher, D. (2012). Evidence summaries: the evolution of a rapid review approach. *Systematic Reviews*, 1(1):10.
- Kohler, L., Fronza, L., Sartori, A., Burger, K., e Araújo, J. (2021). A representatividade feminina nos jogos digitais. In *Anais do XV Women in Information Technology*, pages 265–269, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.
- Lynch, T., Tompkins, J. E., van Driel, I. I., e Fritz, N. (2016). Sexy, strong, and secondary: A content analysis of female characters in video games across 31 years. *Journal of Communication*, 66(4):564–584.
- Newzoo (2024). Global games market report 2024. <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2024>. [Online; Acesso em 10 de Março de 2026].
- Pesquisa Game Brasil (2025). Pesquisa game brasil 2025. <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/>. [Online; Acesso em 02 de Março de 2026].
- Silva, S. e Forte, C. (2022). Narrativas e representatividade nos jogos digitais. In *Anais Estendidos do XXI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*, pages 380–387, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.
- Tricco, A. C., Antony, J., Zarin, W., Striffler, L., Ghassemi, M., Ivory, J., Perrier, L., Hutton, B., Moher, D., e Straus, S. E. (2015). A scoping review of rapid review methods. *BMC Medicine*, 13(1):224.
- Williams, D., Martins, N., Consalvo, M., e Ivory, J. D. (2009). The virtual census: Representations of gender, race and age in video games. *New Media & Society*, 11(5):815–834.