

Impacto social do design inclusivo de personagens em jogos digitais

Social impact of inclusive character design in digital games.

Matheus Lima Ramalho¹, Eduardo Boxwell Simões², Erick Simões de Matos³

¹Curso de Ciência da Computação – CESAR School
Recife – PE – Brasil

mlr2@cesar.school, boxwelleduardo@gmail.com, esm@cesar.school

Abstract. Introduction: How does the representation of different ethnicities in character design in digital games contribute to the construction or reinforcement of social perceptions? **Objective:** This work investigates this question through analyses of representativeness, tokenism, and the social role of digital characters, proposing that inclusive design goes beyond aesthetics, directly influencing the cultural and social perception of players. **Methodology or Steps:** To this end, CAPCOM's Street Fighter franchise and Marvel's Spider-Man: Miles Morales, will be analyzed, focusing on their approaches to creating inclusive characters, as well as other games that contribute to this discussion. **Expected Results:** In this way, the analysis is expected to be successful in presenting the positive impacts of a well written character design in contributing to the representation of different ethnicities and its influences in the social perceptions of the players.

Keywords character design, representativeness, diversity, digital games, inclusion.

Resumo. Introdução: Como a representação de diferentes etnias no design de personagens em jogos digitais contribui para a construção ou reforço de percepções sociais? **Objetivo:** Este trabalho investiga essa questão a partir de análises sobre representatividade, tokenismo e o papel social dos personagens digitais, propondo que o design inclusivo vai além do aspecto estético, influenciando diretamente a percepção cultural e social dos jogadores. **Metodologia:** Assim, serão analisadas a franquia da CAPCOM Street Fighter e Marvel Spider Man: Miles Morales, e suas decisões na criação de personagens inclusivos, entre outros jogos que contribuirão para a discussão do artigo. **Resultados Esperados:** Dessa forma, espera-se que a análise demonstre os impactos positivos de um design de personagens bem elaborado na representação de diferentes etnias e na influência que essa representação exerce sobre as percepções sociais dos jogadores.

Palavras-Chave design de personagens, representatividade, diversidade, jogos digitais, inclusão.

1. Introdução

O design de personagens é um dos principais elementos responsáveis pela experiência e imersão de um jogador. Trata-se do processo que envolve a criação visual e conceitual de

qualquer personagem, formulando aspectos como aparência, personalidade e seu papel na narrativa, com o objetivo de comunicar características e significados ao público por meio de sua construção visual. Desta maneira, os personagens não se prendem apenas à sua função estética, atuando como veículos de expressão social e cultural.

De acordo com o sociólogo e teórico cultural jamaicano-britânico Stuart Hall em sua obra *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices* [Hall 2016], a representação na mídia não apenas reflete a realidade, mas também contribui para sua construção. Nesse contexto, os meios de comunicação, incluindo os jogos digitais, desempenham um papel fundamental na forma como diferentes grupos sociais são percebidos. Assim, o design de personagens se destaca como um dos principais elementos responsáveis por transmitir significados, de modo que a representatividade presente nesses personagens não apenas reflete a realidade, mas também influencia a visão do público acerca do que é representado.

Desta maneira, faz-se necessária a inclusão de diferentes grupos e etnias no design de personagens, não apenas pelo enriquecimento da variedade estética e narrativa, mas para valorizar e dar luz a grupos sub-representados. Dada tal relevância social, é natural perguntar-se o motivo pelo qual muitos desses grupos, mesmo quando numerosos em quantidade, não têm a valorização esperada em mídias como os jogos digitais.

2. Resistência à Inclusão e Contexto da Indústria

A resistência à inclusão no design de personagens não se limita apenas a decisões internas da indústria, mas a um histórico de reação negativa por parte do público. Eventos internacionais como o "Gamergate controversy" [Encyclopaedia Britannica, 2014–2015], série de campanhas de assédio online, direcionadas principalmente a mulheres e desenvolvedores que defendiam maior inclusão nos jogos, e dados da *International Game Developers Association (IGDA)* evidenciam que desenvolvedores que promovem diversidade frequentemente enfrentam assédio da mídia, o que pode influenciar diretamente suas decisões criativas. Esse tipo de comportamento não apenas impacta indivíduos, mas também contribui para um ambiente hostil, no qual iniciativas de diversidade podem ser desencorajadas.

Em parte, essa resistência à inclusão aparece a partir da percepção de alguns jogadores que acreditam que mudanças representam uma imposição externa às obras (em caso de remakes) ou padrões pré-estabelecidos. Além disso, surgem críticas ao tokenismo, quando uma pessoa ou personagem de um grupo minoritário é incluído apenas para aparentar diversidade, sem desenvolvimento real ou importância significativa, refletindo a preocupação com a superficialidade de certas representações. Um exemplo desse fenômeno pode ser observado nos primeiros títulos da franquia *Street Fighter*, em que personagens como Dee Jay, Balrog e Dudley são frequentemente apontados como representações limitadas de personagens negros, cujas identidades são fortemente associadas a um único estilo de luta e a traços estereotipados. Esse tipo de construção reduz a diversidade entre personagens de um mesmo grupo étnico e contribui para o reforço de representações superficiais, preocupação recorrente nos estudos sobre representação racial nos jogos digitais. Em muitos casos, entretanto, tais argumentos são mobilizados para justificar práticas de exclusão ou discursos preconceituosos, evidenciando tensões entre propostas de inclusão e parte da recepção do público. Essa

aversão à inclusão pode ser vista na recepção da personagem de *Resident Evil 5* Sheva Alomar, que foi alvo de críticas por parte de alguns jogadores que interpretaram sua presença como uma decisão exclusivamente motivada por uma mera conveniência corporativa para preencher cotas de representatividade. Posteriormente, entretanto, a personagem foi integrada à narrativa como coprotagonista, tornando-se parte fundamental da história.

Discussões semelhantes sobre a representação estereotipada e a busca por identidades locais na mídia de jogos já foram apontadas em estudos anteriores na comunidade de jogos (como em análises sobre a representação da Amazônia ou de minorias nos games [Bortoluzzi 2017]).

3. Procedimentos Metodológicos

A fim de responder à pergunta deste trabalho, a pesquisa adota uma abordagem qualitativa e foca na análise dos jogos selecionados com o objetivo de entender como as escolhas de design de personagens se aproximam ou se afastam da representatividade real e do tokenismo. Os jogos escolhidos para a análise servem como pontos de comparação em momentos diferentes da indústria a franquia *Street Fighter (CAPCOM)*, analisada a partir de uma perspectiva histórica, observando como os primeiros títulos usavam estereótipos étnicos e construções mais superficiais ligados à nacionalidade e ao estilo de luta dos personagens. E *Spider-Man: Miles Morales (Insomniac Games)*, analisado como um exemplo atual de design inclusivo, em que a cultura e o contexto social do protagonista ajudam a construir o personagem de forma profunda, sem deixá-lo caricato. Para avaliar esses personagens e o impacto social de suas construções, a análise foca em duas frentes, o Aspecto Visual, exame de características físicas, roupas e expressões, avaliando se a imagem do personagem reforça preconceitos ou traz diversidade real, e o Aspecto Narrativo e de Gameplay, investigação do papel do personagem na história, sua personalidade, como sua cultura influencia a trama e como suas habilidades no jogo ajudam a construir um significado mais complexo.

Cruzando os pontos analisados com os dados de mercado e as ideias de *Stuart Hall* e *Bell hooks*, torna-se possível entender melhor os caminhos atuais para a criação de personagens.

4. Análise: Representação Responsável no Design de Personagens

Além de pressões provenientes do público, os designers também possuem a complexa, porém importante tarefa de representar bem um grupo específico ao criar um personagem, fugindo do tokenismo e, em especial, de percepções baseadas essencialmente em estereótipos historicamente consolidados. Buscando evitar a consolidação e perpetuação de ideias preconceituosas, é essencial que o designer encontre o equilíbrio entre a personalidade e a etnia do personagem, de modo que a cultura não defina toda sua personalidade, mas tenha peso na definição de seus comportamentos e interações com o universo ao qual pertence.

Segundo *Bell hooks*, em *Black Looks: Race and Representation* [Bell hooks 1992], a representação na cultura não é apenas uma questão de visibilidade, mas de como os sujeitos são retratados e quais significados são atribuídos a eles. Isso reforça a necessidade de construções mais responsáveis e complexas no design de personagens.

Um bom exemplo de abordagem equilibrada é o caso do já citado *Marvel Spider Man: Miles Morales*, cuja identidade cultural do protagonista é relevante para sua construção, ao mesmo tempo que não limita sua personalidade e papel narrativo. Sua vivência, contexto social e referências culturais não o reduzem a um conjunto de características estereotipadas, mas contribuem para a profundidade do personagem, seja ao aspecto visual, roupas urbanas, o moletom por cima do traje, o estilo de animação e movimentação que traduzem a cultura do Brooklyn, quanto ao aspecto narrativo, a trama gira em torno da comunidade dele (Harlem), demonstrando que a cultura negra e hispânica dele não é um "acessório"(tokenismo), mas o motor da história[*Insomniac Games 2020*].

5. Resultados Preliminares

Evidencia-se, então, a importância e os efeitos da inclusão de diversidade na mídia, em especial nos jogos digitais, nos quais a imersão constitui elemento central da experiência. De acordo com o *Relatório sobre a Diversidade do Consumidor de Jogos nos EUA 2025 [Mintel 2025]*, jogadores de grupos étnicos minoritários são mais propensos a adquirir jogos que oferecem customização de personagens e histórias mais diversas, evidenciando a crescente demanda por representatividade na mídia conforme a inclusão nos jogos digitais evolui. Tendo isso em vista, percebe-se que o design de personagens vai muito além do viés estético, carregando consigo a responsabilidade de não só trazer as cores do mundo real ao ficcional, mas também moldar as cores da realidade. Esta pesquisa está alinhada com os *Grandes Desafios da Pesquisa em Jogos no Brasil (GrandGamesBR 2020–2030)*, abordando especificamente os temas de Design e Experiência do Usuário e Cultura.

Referências

Bell hooks (1992). *Black Looks: Race and Representation*. South End Press, Boston.

BORTOLUZZI, G. P. *Amazônia nos games: preservação ambiental e estereótipos nos jogos digitais*. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/312075929_Amazonia_nos_games_preservacao_ambiental_e_estereotipos_nos_jogos_digitais. Acesso em: 3 jul. 2026.

Hall, S. (2016). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. SAGE Publications, London.

Insomniac Games (2020). *Marvel's Spider-Man: Miles Morales*. PlayStation 4/5. Sony Interactive Entertainment.

International Game Developers Association (2023). *Developer satisfaction survey*. Technical report, IGDA.

Mintel (2025). *Us gaming consumer diversity report 2025*. Technical report, Mintel Group Ltd.

ENCYCLOPAEDIA BRITANNICA. *Gamergate*. Disponível em: <https://www.britannica.com/topic/Gamergate>. Acesso em: 4 jul. 2026.