

**CORPOS DIGITALIZADOS: A SEXUALIZAÇÃO DE PERSONAGENS FEMININOS
EM GENSHIN IMPACT E LEAGUE OF LEGENDS.**

TONIN, D. [1]; SÁNCHEZ, M. L. [2]

Este trabalho analisa criticamente a representação e a sexualização de personagens femininas nos jogos digitais “Genshin Impact” e “League of Legends”, destacando como essas construções visuais e narrativas reforçam estereótipos de gênero e contribuem para a objetificação simbólica da mulher no ambiente gamer. A pesquisa, de abordagem qualitativa, fundamenta-se em análise de conteúdo e revisão bibliográfica, além de considerar percepções de jogadores(as) para compreender o impacto dessas representações na cultura gamer contemporânea. Foram identificados elementos recorrentes de hipersexualização, como trajes excessivamente reveladores, poses sugestivas, comportamentos infantilizados e atributos físicos exagerados, frequentemente associados a noções de fragilidade ou submissão. Esses padrões estéticos, historicamente enraizados em produções midiáticas voltadas ao público masculino, são reproduzidos por grandes estúdios de jogos que lucram com a fetichização e a padronização do corpo feminino. Além da análise das personagens, o trabalho também considera o contexto econômico e mercadológico das empresas responsáveis por esses títulos, como HoYoverse e Riot Games, que obtêm lucros expressivos com produtos e cosméticos digitais que reforçam essas representações estereotipadas. Conclui-se que a sexualização das personagens femininas ultrapassa o mero aspecto estético ou artístico, funcionando como uma prática simbólica que naturaliza a desigualdade de gênero nos espaços digitais. Dessa forma, o estudo aponta para a urgência de práticas mais inclusivas e críticas na criação de personagens, visando ampliar a representatividade, promover a equidade de gênero e desconstruir padrões que marginalizam e objetificam as mulheres nos jogos eletrônicos.

Palavras-chave: Sexualização, Jogos Digitais, Gênero, Estereótipos, Representação Feminina.

Área do Conhecimento: Ciências Humanas e Sociais.

Origem: Pesquisa.

[1] TONIN, Daniela. Ciências Sociais – Licenciatura. UFFS *campus* Laranjeiras do Sul/PR. E-mail: daniela.tonin@estudante.uffs.edu.br

[2] SÁNCHEZ, Mariano Luis. Ciências Sociais – Licenciatura. UFFS *campus* Laranjeiras do Sul/PR. E-mail: mariano.sanchez@uffs.edu.br.