



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO
JORNALISMO

**A REPRESENTATIVIDADE DAS PERSONAGENS FEMININAS EM JOGOS DE
VIDEOGAME**

LETÍCIA DE AMORIM TEIXEIRA

Rio de Janeiro
2017

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO
JORNALISMO

**A REPRESENTATIVIDADE DAS PERSONAGENS FEMININAS EM JOGOS DE
VIDEOGAME**

Letícia de Amorim Teixeira

Monografia de Graduação apresentada à Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social, Habilitação em Jornalismo.

Orientadora: Profa. Dra. Cristiane Henriques Costa

Rio de Janeiro

2017

TERMO DE APROVAÇÃO

A Comissão Examinadora, abaixo assinada, avalia a Monografia **A Representatividade das Personagens Femininas em Jogos de Videogame**, elaborada por Letícia de Amorim Teixeira.

Monografia examinada:

Rio de Janeiro, no dia/...../.....

Comissão Examinadora:

Orientadora: Profa. Dra. Cristiane Henriques Costa

Doutora em Comunicação pela Escola de Comunicação – UFRJ

Departamento de Comunicação – UFRJ

Profa. Dra. Chalini Torquato Gonçalves de Barros

Doutora em Comunicação e Cultura Contemporânea pela Universidade Federal da Bahia – UFBA

Departamento de Comunicação – UFRJ

Profa. Ma. Fernanda Melo da Escóssia

Mestra em Comunicação pela Escola de Comunicação – UFRJ

Departamento de Comunicação – UFRJ

Rio de Janeiro

2017

FICHA CATALOGRÁFICA

TEIXEIRA, Letícia de Amorim.

A Representatividade das Personagens Femininas em Jogos de Videogame.
Rio de Janeiro, 2017.

Monografia (Graduação em Comunicação / Jornalismo) – Universidade
Federal do Rio de Janeiro – UFRJ, Escola de Comunicação.

Orientadora: Profa. Dra. Cristiane Henriques Costa

TEIXEIRA, Leticia de Amorim. **A Representatividade das Personagens Femininas em Jogos de Videogame**. Orientadora: Profa. Dra. Cristiane Henriques Costa. Rio de Janeiro: ECO/UFRJ, 2017. Monografia em Jornalismo.

RESUMO

Este trabalho tem o objetivo de promover a reflexão sobre a representatividade dada às personagens femininas em jogos de videogame e em como a narrativa e a construção dessas personagens pode impactar a percepção dos jogadores quanto ao olhar sobre a mulher. Os jogos de console analisados são de diversas franquias e cumprem o requisito de serem renomados nessa cultura, o que significa um grande alcance de público e também o reconhecimento mesmo de quem não seja de fato um *gamer*. Dessa forma, será possível discutir como as personagens femininas são retratadas no ambiente virtual e se sua figura, ao qual inclui aparência física e habilidades, produz uma visão negativa sobre a imagem da mulher e influencia a sociedade a manter e disseminar alguns tipos de preconceitos e estereótipos.

AGRADECIMENTOS

À minha mãe, que sempre incentivou a minha educação e fez intermináveis esforços para que eu seguisse os meus sonhos. Palavras de agradecimento nunca serão suficientes para dizer o quanto eu sou grata por ter alguém como você.

Ao Pablo Vallejos, por ter entrado na minha vida como o chefe menos chefe que já conheci e por ter virado um grande amigo. Obrigada pelas conversas, ensinamentos e por ser um dos melhores *player 2*.

À Escola de Comunicação da UFRJ, por ter me proporcionado alguns momentos incríveis e outros nem tanto. De qualquer forma, sempre consegui tirar algum tipo de aprendizado e acho isso importante. Obrigada também por me apresentar pessoas que levarei com grande carinho nas minhas lembranças.

Ao Bar do Manoel, conhecido como “Sujinho”, por me dar forças ao servir um ótimo frango à milanesa após as aulas.

Aos amigos da EC1 2012.2.

A todas as mulheres do #revoluçãogirls. Sem vocês, meus dias de trabalho e de lazer não teriam sido os mesmos.

A mim mesma, por não ter desistido.

SUMÁRIO

| | |
|---|-----------|
| 1. INTRODUÇÃO | 8 |
| 2. A PODEROSA INDÚSTRIA DE VIDEOGAME | 11 |
| 2.1. - A história dos jogos eletrônicos | 11 |
| 2.2. - Um novo público para uma nova era | 12 |
| 2.3. - A influência na literatura, as perspectivas e o significado da simulação | 14 |
| 2.4. - A elaboração dos jogos nos dias atuais | 16 |
| 2.5. - A absorção das atitudes e vivências dos personagens | 17 |
| 3. OS ESTEREÓTIPOS PRESENTES EM SUPER MARIO | 18 |
| 3.1. - A fragilidade e delicadeza | 18 |
| 3.2. - O sexismo e o que ele perpetua | 20 |
| 4. AS LIMITAÇÕES DAS PERSONAGENS FEMININAS EM GTA | 23 |
| 4.1. - Desprezo às mulheres | 24 |
| 4.2. - Minigame HotCoffee | 26 |
| 4.3. - A violência simbólica | 26 |
| 5. A OBJETIFICAÇÃO DO CORPO DE LARA CROFT | 29 |
| 5.1. - A erotização ainda quando adolescente | 30 |
| 5.2. - A reinvenção da personagem | 31 |
| 6. AS SIGNIFICATIVAS REPRESENTAÇÕES EM UNCHARTED | 33 |
| 6.1. - Os caminhos percorridos | 33 |
| 6.2. - As influências feministas | 37 |
| 6.3. - O que Uncharted: The Lost Legacy entrega ao jogador | 38 |
| 7. A INTERPRETAÇÃO DO MUNDO GAMER PELAS MULHERES | 41 |
| 8. CONCLUSÃO | 48 |
| 9. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS | 51 |
| APÊNDICE | 56 |

1. INTRODUÇÃO

A paixão por videogames me acompanha desde criança. Nas experiências que fizeram parte da minha infância estão as visitas aos fliperamas e horas jogando no console de casa ou de locadoras. O interesse por esse tipo de entretenimento se manteve e, com o passar do tempo, acompanhei as mudanças gráficas e o que o produto final passou a entregar ao jogador: experiências cada vez mais reais e repletas de narrativas cinematográficas. Assim, interpretei a transformação dos jogos em produtos admiráveis por milhares de pessoas como resultado do esforço em construir um conteúdo convincente (de certo modo) e original. Porém, também foi possível encontrar nos jogos um modelo “clássico” que diferencia personagens masculinos e femininos.

À medida que histórias e personagens se desenvolviam e interagiam no ambiente virtual, comecei a enxergar as diferenças de gênero que estavam impostas de maneira equivalente com a qual encontramos fora dos videogames. Com a sustentação desse tipo de estereótipo nos jogos e o incômodo que percebi em mim e em outras pessoas, busquei estudar e escrever sobre o tema a fim de analisar o que os jogos estavam transmitindo e o que os jogadores poderiam estar aprendendo. A partir desse raciocínio e da curiosidade em entender os possíveis efeitos nas percepções de mundo e sociedade pelos jogadores, falar sobre representatividade feminina se tornou o meu objetivo.

Para introduzir o assunto da forma mais completa a este trabalho, inicio o primeiro capítulo informando sobre como a indústria de videogames é enorme e extremamente lucrativa. De acordo com dados da Newzoo, uma consultoria especializada em games, em 2013 havia cerca de 1,2 bilhão de jogadores em todo o mundo¹. Isso mostra que diversas pessoas estão conectadas com este universo e sustentando uma cultura que vem se fortalecendo a cada nova geração de consoles. Por esse motivo, no primeiro capítulo há destaque para a história de evolução dos consoles e como ocorreu o seu desenvolvimento ao longo dos anos. É importante contextualizar e acompanhar também o progresso de jogos para entender o tipo de identificação que os jogadores tinham em décadas passadas e o que eles buscam e encontram agora. Além da ascensão dessa indústria, será possível conhecer os primeiros jogos de sucesso e comparar com a produção dos jogos atuais no quesito narrativa, gráfico e jogabilidade. Outro ponto importante diz respeito ao significado da

¹ Disponível em <http://link.estadao.com.br/blogs/modo-arcade/jogadores-ja-sao-mais-de-12-bilhao-em-todo-o-mundo/> Acesso em 16 de novembro de 2017

simulação dos jogos e como essa imersão pode refletir, de alguma forma, na vida real. E é nesse momento que a relação do videogame na literatura ergódica é apresentada, o que resulta em um recorte que passa também por assuntos sobre simulações e teorias da narratologia e da ludologia. Por fim, o capítulo direciona a um estudo que mediu a influência dos jogos na vida real dos jogadores e, a partir das características dadas às personagens femininas, atitudes sexistas foram percebidas.

Com esse direcionamento final, os capítulos seguintes estarão aptos para discutir especificamente sobre as representações de gênero em Super Mario, GTA, Tomb Raider e Uncharted, que são jogos de console² bastante reconhecidos na área por serem franquias premiadas e com expressivo número de vendas.

No segundo capítulo, o foco é falar sobre os estereótipos que estão presentes em Super Mario. Ao analisar o papel que a Princesa Peach representa na franquia, será possível discutir sobre a fragilidade e a delicadeza imposta às mulheres até mesmo nos videogames. Nesse sentido, além de detalhar o comportamento da personagem, será mostrado como o jogo conduz a história para sempre enfatizar o lugar da Princesa: o de esperar por um herói para ser salva e, caso o papel seja invertido, terá que usar as suas emoções para se proteger e avançar na missão. Esse tipo de sentimentalismo expõe uma questão que pode perpetuar e reforçar estereótipos de gênero. Dentro dessa análise, será verificado e questionado o que essa representatividade está transmitindo de negativo.

O terceiro capítulo é destinado às limitações das personagens femininas em GTA. Aqui, o ponto central será a discussão sobre os papéis concedidos às mulheres no jogo: sem nenhum tipo de protagonismo, permanecem em segundo plano. Durante o jogo, nota-se que as personagens que surgem não acrescentam nada de importante para a história, sendo mulheres que têm seus comportamentos debochados ou que compõem o time das prostitutas das ruas e dos bares, que oferecem danças sensuais e sexo a troco de algum dinheiro. A discussão sobre esse tipo de narrativa, que se mistura com a violência em que o jogo se apoia, vai levantar a questão do desprezo às mulheres e em como a violência simbólica de gênero está presente durante a campanha de GTA.

O quarto capítulo se refere à objetificação do corpo de Lara Croft, protagonista de Tomb Raider. Ao mesmo tempo que pode ser vista como uma referência de mulher forte e audaciosa, Lara passou por processos de erotização do seu corpo e por uma nova versão que

² Alguns disponíveis em outras plataformas também

apresenta uma personagem mais cautelosa e assustada. A partir disso, o capítulo irá abordar a relação de Lara com o seu público, principalmente o masculino, e analisar a sua história desde os primeiros volumes na década de 90. Dessa forma, será possível acompanhar a evolução da personagem e como a sua representatividade transita em positiva e negativa considerando o seu papel de símbolo sexual.

No quinto capítulo, o jogo em destaque é *Uncharted* e nele serão avaliadas as significativas representações das personagens femininas. Diferente das problematizações encontradas nos jogos mencionados anteriormente, a discussão em *Uncharted* é sobre os papéis femininos construídos de forma a mostrar-se importante na narrativa e gerar um cenário de igualdade que dificilmente pode ser encontrado. Além das influências feministas que podem ser conferidas nos títulos da franquia em que Nathan é o protagonista, há um último jogo da saga lançado este ano e protagonizado por uma mulher. Por meio de análises sobre a campanha do jogo e sobre as críticas que ele já recebeu, o perfil poderá ser traçado a fim de descobrir como as personagens femininas foram idealizadas e contribuíram para uma imagem que foge de padrões sexuais e limitados.

Por fim, o sexto capítulo mostrará um mapeamento sobre como as mulheres enxergam as representações femininas nos videogames e a importância de transmitir um conteúdo sem machismo.

Considerando o poder da mídia e do entretenimento, essa dissertação traz diferentes exemplos de situações em que as personagens femininas são colocadas. Ao fomentar a discussão sobre o assunto, as questões passam por novas reflexões e podem ser avaliadas como um tema que precisa de atenção. Dessa forma, este trabalho visa discutir sobre a construção da imagem da mulher nos jogos de videogame e se há algum tipo de educação nociva a partir da maneira que a indústria dissemina padrões estereotipados e posiciona a personagem feminina em partes triviais das histórias.

2. A PODEROSA INDÚSTRIA DE VIDEOGAME

A indústria dos games é reconhecida como um mercado valioso e que consegue se expandir com sucesso a cada ano. De acordo com a Newzoo, uma consultoria especializada em games, a receita dessa indústria vai ultrapassar os US\$100 bilhões em 2017³. Esse feito faz com que os jogos eletrônicos estejam em sua melhor época desde as suas primeiras criações importantes, quando a Atari, fundada por Nolan Bushnell e Ted Dabney, chamou a atenção nos anos 70 ao criar um console que carregava o nome da empresa. Mesmo exibindo gráficos bem pixelados e jogabilidade simples, o Atari conquistou as crianças e fora consagrado um ícone fundamental da história dos videogames.

Para entender como esse segmento se consagrou e hoje é responsável por horas da atenção de diversas pessoas, é preciso saber como ele surgiu no mercado e conquistou um intenso crescimento.

2.1. A história dos jogos eletrônicos

Na década de 70, o uso mínimo de 8 bits era fruto da pouca memória disponível para fabricar os jogos. Assim, a falta de tecnologia avançada e a forma lenta que os jogos foram se modificando neste quesito, fizeram com que muitos jogos chegassem na casa das famílias levando uma quantidade limitada de cores e a representação de personagens e objetos através de blocos distintos, caracterizados pelo uso dos tais 8 bits. Outra característica era o seu público alvo, formado por meninos e meninas de diversas idades, mas principalmente crianças. Os jogos de aventura, corrida e ação não mostravam direcionamento específico para um gênero ou outro, já que as histórias e suas figuras não tinham grande enredo e complexidade, sendo compostas muitas vezes por naves que atiravam em inimigos, como River Raid em 1982 e Megamania em 1986⁴, e protagonistas cujos formatos fugiam da realidade possível, como é o caso de Pac-Man em 1981, em que o personagem no formato de bola engolia “pílulas” e tinha que fugir de fantasmas que eram seus rivais.

Os objetivos descomplicados e divertidos alavancaram as vendas dos jogos, que aos poucos foram se modificando e inserindo outros temas. Uma das grandes referências dessa geração é o jogo Donkey Kong, fabricado pela Nintendo em 1983, onde há a reprodução da

³ Disponível em <https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-reach-108-9-billion-in-2017-with-mobile-taking-42/> Acesso em 23 de setembro de 2017

⁴ Disponível em <https://www.antoniorborba.com/atari/os-10-melhores-jogos-de-atari-top-ten/> Acesso em 23 de setembro de 2017

conhecida história rapaz salva donzela. Na trama, o herói de nome Jumpman tenta resgatar a princesa Pauline, que havia sido sequestrada por Donkey Kong, um macaco gigante. Posteriormente, Jumpman seria o Mario nos futuros games da série Mario Bros.

Com a pluralidade de histórias sendo produzidas e a facilidade em adquirir um console, os jogos começaram a ocupar lugar nas casas das famílias por garantir a diversão das crianças e possibilitar também a interação em grupo⁵. Aos poucos, os consoles foram obtendo cada vez mais sucesso e, à medida que ganhou jogabilidade mais interessante e profissional, outras pessoas foram atraídas.

2.2. Um novo público para uma nova era

No século XXI, é notável um grande avanço das técnicas, dos programas, da tecnologia e do trabalho que cada game requer. Além de apresentar gráficos que retratam muito bem uma pessoa ou um cenário, o público-alvo também se expandiu. De acordo com a produtora de games Big Fish, a média mundial de idade do gamer é de 35 anos⁶. Na mesma pesquisa, homens representam 59% dos jogadores e mulheres 41%. Enquanto isso, a Newzoo reuniu informações sobre os jogadores no Brasil, onde a porcentagem se repete na divisão entre gêneros e mostra que no país existem mais de 66 milhões de jogadores, com expectativa de gasto de US\$1,3 bilhão no setor em 2017, o que torna o Brasil o 13º maior mercado de jogos do mundo⁷.

Todo o dinheiro investido nesse entretenimento não provém estritamente do resultado da compra de jogos de pais para filhos, como acontecia majoritariamente nos primeiros anos dos consoles, mas sim de um público adolescente, jovem e adulto, que consome essas aventuras fictícias como parte de uma rotina.

Para Jane McGonigal, a dedicação que ocorre durante toda as horas de imersão naquele universo resulta em um grande trabalho de otimismo, que vem a refletir posteriormente na vida real. Em seu livro *A Realidade em Jogo*, é adotado o termo “otimismo flexível”, capaz de verificar com frequência as habilidades de atingir uma meta e intensificar ou reduzir os esforços de acordo com essa medição.

⁵ Disponível em <http://proplayers.com.br/historia-dos-fliperamas-e-arcades/> Acesso em 23 de setembro de 2017

⁶ Disponível em <http://www.bigfishgames.com/blog/2017-video-game-trends-and-statistics-whos-playing-what-and-why/> Acesso em 23 de setembro de 2017

⁷ Disponível em <https://newzoo.com/insights/infographics/the-brazilian-gamer-2017/> Acesso em 23 de setembro de 2017

O sucesso que alcançamos nos jogos não é, evidentemente o sucesso do mundo real. Mas, para muitas pessoas, ele é mais realista do que os tipos de sucesso que nos obrigam a atingir - seja dinheiro, beleza ou fama. É deprimente passar horas de nossas vidas perseguindo metas irreais. Para qualquer um que queira fugir dessa cultura de sonho extremado, os jogos ajudam muito: eles desviam nossa atenção das metas deprimentes e exercitam nosso otimismo flexível. Os melhores jogos da atualidade nos ajudam a acreditar realisticamente em nossas chances de sucesso. Evidentemente, essa pode não ser a solução perfeita para o problema do estabelecimento de metas inatingíveis na sociedade contemporânea. Porém, enquanto isso, ela realmente nos dá mais felicidade e reforça nossa capacidade para o otimismo flexível. Podemos fugir daquilo que imaginamos ser "o sonho" e focar esforços em metas que nos forneçam uma prática real no trabalho árduo, em nosso aprimoramento e no domínio de algo novo. (MCGONIGAL, 2012, 80)

Dessa forma, nas primeiras aparições e comerciais de consoles e jogos, na década de 70 e 80, a abordagem seguia a linha do presente ideal para a criança se divertir, oferecendo um entretenimento moderno e capacidade de trabalhar nela o raciocínio lógico, uso de estratégias e o poder de dominar uma plataforma que interagia diretamente com a televisão. O fato de poder decidir o que acontecia nas telas, assistir o comando de uma variedade de ações e ver se reproduzindo aventuras ou disputas com mais um amigo, fez com que as crianças buscassem seus pais para conseguir ganhar essa realidade virtual caracterizada pelo poder de decisão que eles vendiam. Posteriormente, a aventura deu lugar a novas construções de narrativas e foi direcionando o público para esse lugar comum que se propõe a ser agradável a todos: atingir metas e obter sucesso através de sistemas que, embora não sejam reais, carregam um grande valor símbolo e transmitem a sensação descrita por McGonigal.

Outro ponto, no entanto, deve ser lembrado. Os videogames também são alvo de críticas por uma parcela da população. Entre os argumentos está a violência que alguns acreditam ser propagada em jogos de ação, ainda mais quando envolvem armas. Assim, uma versão negativa ainda persiste nesse meio, com pessoas que acreditam haver algum tipo de relação entre a violência e o comportamento dos jogadores. Mas, aos poucos, esse tipo de associação parece perder força por conta das pesquisas e dos debates feitos sobre o assunto.

Alguns estudos já divulgaram notas mostrando que não há nada que aponte a relação direta entre a utilização de jogos eletrônicos violentos e o aumento de um comportamento mais agressivo⁸. Em entrevista concedida para a revista Com Ciência, o professor de Design de Games Caio Yo diz que “o desenho, o jogo e o quadrinho não são a causa, mas a forma

⁸ Disponível em <http://revistagalileu.globo.com/Ciencia/noticia/2014/11/estudos-comprovam-nao-ha-ligacao-entre-videogames-e-violencia.html> Acesso em 20 de novembro de 2017

como o jovem se relaciona com esses produtos é consequência de algo que ele está vivenciando ou do caráter que está sendo formado”⁹. Dessa forma, mesmo que a discussão sobre o tema volte a ser destaque vez ou outra, as fontes que já investigam o assunto há algum tempo mostram uma base sem precedentes de influência.

Por fim, pode ser percebido que os videogames vão além de uma referência em entretenimento. Eles também conseguem se expandir para outras áreas servindo como influenciadores e significativos exemplos de como as pessoas procuram a simulação para suprir algum desejo.

2.3. A influência na literatura, as perspectivas e o significado da simulação

No livro *Cibertexto: Perspectivas sobre a Literatura Ergódica*, o pesquisador norueguês Espen Aarseth propõe que os jogos eletrônicos fazem parte e servem de inspiração para a literatura ergódica (AARSETH, 2005), ou seja, seguem linha de textos não necessariamente verbais em que o leitor/utilizador influencia diretamente o seu andamento. Em entrevista para a Folha de S. Paulo em 2012 ele afirma:

A literatura ergódica é um termo que uso para explicar a literatura em que, por meio de alguma manipulação, a experiência com um determinado texto mudar de leitor para leitor. Esse tipo de literatura é influenciada pelos games porque cada vez mais pessoas passam tempo em experiências lúdicas, exploratórias, competitivas ou simplesmente sociais, que são os games, em contraste com a literatura tradicional, passiva e linear. A popularidade dos jogos estimula a produção da literatura ergódica. (AARSETH, 2012)¹⁰

Aarseth se autointitula ludologista, uma corrente que descreve o jogo como algo independente de estruturas narrativas e também é uma ciência que estuda o lúdico e suas manifestações. Os estudos se afastam do aspecto de “contar uma história”, para abordar as dinâmicas dos jogos e a interação entre jogo e jogador. Do ponto de vista ludologista, a imersão é consequência do envolvimento do jogador com as regras do jogo, que contém exploração do universo dentro do game e novas descobertas e possibilidades.

⁹ Disponível em <http://www.comciencia.br/a-industria-dos-games-no-diva-a-polemica-da-violencia/> Acesso em 20 de novembro de 2017

¹⁰ ORRICO, Alexandre. *Games são influência para literatura, diz pesquisador*. 3, dez. 2012. Disponível em <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/tec/81515-games-sao-influencia-para-literatura-diz-pesquisador.shtml> Acesso em 25 de setembro de 2017

Dessa forma, Aarseth apresenta três grandes dimensões a serem observadas durante as pesquisas com videogames no artigo *O Jogo da Investigação: Abordagens Metodológicas À Análise de Jogos* de 2003: *Gameplays* (ações do jogador, estratégias e motivações), *Game-structure* (as regras do jogo, incluindo as regras de simulação) e *Game-world* (texturas, conteúdo ficcional, etc) (AARSETH, 2003, 2)¹¹. Seguindo o ponto de vista ludologista, o escritor e designer de jogos americano Allen Varney complementa a teoria reforçando que a imersão nesse tipo de entretenimento é proveniente das possibilidades de descobertas em mundos tridimensionais, e não da entrega da história e sua curiosidade de tentar descobrir o que vai acontecer (VARNEY, 2007)¹². A crítica de Varney é referente à teoria narrativista, que difere do que os ludologistas apresentam. A corrente narrativista parte do princípio que a imersão ocorre quando o jogador percebe o jogo como narrativa. Nas palavras de Varney, a narrativa pode informar as ações diante de um jogo, mas não é a responsável pela experiência de imersão do jogador, já que enquanto narrativa a sua imersão seria “passiva”, e em um jogo há constante fluxo de atividade. Os ludologistas tentam mostrar que o game é mais do que a sua narrativa, sendo ela não um ponto de partida do game, mas sim uma parte de seu conteúdo.

Através do que há por trás do consumo dos jogos eletrônicos, fora vendido o sonho de que mesmo sem ser adulto era possível ter suas próprias ideias e escolhas ao comandar um controle. Essa participação direta fez com que os pequenos saíssem da sua “passividade” de criança para um mundo divertido de oportunidades que elas gerenciavam.

A simplicidade dos jogos passou por grandes alterações na medida que a tecnologia caminhava para a extensão de memórias e a multiplicação dos bits. A possibilidade de fazer um design virtual que representasse tão bem uma pessoa e um ambiente, manteve parte daquelas crianças dos anos anteriores ainda bem ligadas aos videogames. Na obra *Simulacros e Simulação*, o sociólogo Jean Baudrillard discute a simulação da realidade e diz que “a simulação já não é simulação de um território, de um ser referencial, de uma substância. É a geração pelos modelos de um real sem origem nem realidade: hiper-real” (BAUDRILLARD, 1981, 8). Assim, a simulação no jogo é a ilusão da vivência de algo que

¹¹ AARSETH, Espen. *Playing Research: Methodological approaches to game analysis*. University of Bergen, 28 ago. 2003. Disponível em <http://www.bendevane.com/VTA2012/herrstubbz/wp-content/uploads/2012/01/02.GameApproaches2.pdf> Acesso em 25 de setembro de 2017

¹² VARNEY, Allen. *Immersion Unexplained*. 8, ago. 2006. Disponível em http://www.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/issues/issue_57/341-Immersion-Unexplained Acesso em 25 de setembro de 2017

não existe. Segundo o autor, tudo se torna um simulacro na sociedade contemporânea e um dos exemplos é a televisão, que impulsionou o mundo da simulação.

Mas, afinal, o que esses jogos dão aos jogadores que os tornam objetos tão consagrados? Saber como acontece esse processo é um passo importante para mergulhar nas histórias e compreender a riqueza do trabalho por trás de cada título.

2.4. A elaboração dos jogos nos dias atuais

Os jogos evoluíram e trouxeram novas ideias. Muitas histórias e títulos começaram a surgir nesse mercado que ganhava grande investimento. A geração de consoles foi se expandindo, empresas foram ganhando forças e adultos foram atraídos para continuarem fazendo parte desse mundo ou, caso não tenham se interessado quando mais jovens, perceberem que a jogabilidade é suficientemente boa para eles experimentarem em qualquer idade. Hoje, a venda não se limita a passar a imagem de apenas um poder de interação e comando ao alcance da mão, mas sim da possibilidade de uma pessoa conduzir um mundo fictício utilizando gráficos tão reais que fará o indivíduo se surpreender ao viver aquela experiência.

Para criar um jogo nos dias atuais, a equipe pode demorar anos. O processo de design, trilha sonora, roteiro e diversas outras áreas demandam tempo e criatividade para formular as complexidades da história, características das cidades e uma infinidade de detalhes que têm atraído cada vez mais pessoas para esse entretenimento. Estima-se que a produção de um jogo pode levar cerca de três anos¹³. No entanto, isso não é uma regra. É o caso de GTA V, da empresa americana Rockstar Games, e de Uncharted 4, da Naughty Dog, que precisaram de cinco anos para serem concluídos. Lançado em 2013, GTA V é atualmente o jogo mais vendido de todos os tempos nos EUA¹⁴, e Uncharted 4, lançado em 2016, recebeu o prêmio de melhor jogo no BAFTA Games Awards 2017.

Esse tipo de trabalho feito nos jogos, caracterizado por intensas pesquisas, movimentos e feições convincentes, interação entre personagens, origem da história e as possibilidades de conduta é o que fomenta ainda mais a sua procura.

¹³ Disponível em: <https://mundoestranho.abril.com.br/cultura/como-e-criado-um-jogo-de-videogame> Acesso em: 23 de setembro de 2017

¹⁴ Disponível em: <http://www.usgamer.net/articles/npd-grand-theft-auto-v-is-the-best-selling-game-of-all-time> Acesso em: 23 de setembro de 2017

Com isso, os videogames são capazes de fazer o jogador vivenciar coisas inéditas e extraordinárias através das missões contidas em cada jogo, convidando-o se conectar com o que não é real, mas que pode ser de alguma forma vivido.

Isso faz com que os jogos de videogame sejam um fenômeno cultural¹⁵. Hoje, se estabelece a certeza de que o futuro dos jogos e a confecção de novas gerações de consoles têm tudo para serem ainda mais promissores.

À medida que essa cultura se expande em diversas faixas etárias e chega a homens e mulheres, ela ganha tanto notoriedade quanto responsabilidade. Apesar de ficcionais, as representações nos jogos constroem novas relações identitárias (entre elas as relações de gênero) ao criar comparações e conexões com o que as pessoas vivem.

2.5. A absorção das atitudes e vivências dos personagens

Em artigo divulgado no jornal britânico *Daily Mail*, originário de uma pesquisa feita com 13 mil adolescentes de 11 a 19 anos e publicada na revista *Frontiers in Psychology*, pesquisadores mediram a influência dos jogos na vida real e perceberam como, a partir das características dadas às personagens femininas, os games estão formando adolescentes machistas e sexistas¹⁶.

A partir de determinados episódios vistos nos jogos, diversos questionamentos podem ser feitos. A diferença como personagens masculinos e femininos são retratados é uma delas, já que as generalizações presentes em alguns títulos podem reforçar atitudes conservadoras e inapropriadas.

¹⁵ O consumo envolve significados sociais e culturais que configuram essa afirmação, além de assumirem casos de grande visibilidade e sucesso que contribuem para esse conceito.

¹⁶ Disponível em: <http://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-4361958/Video-games-linked-sexist-attitudes-teenagers.html> Acesso em: 30 de setembro de 2017

3. OS ESTEREÓTIPOS PRESENTES EM SUPER MARIO

Na história dos jogos não é difícil encontrar a personagem frágil que depende de uma espécie de príncipe para salvá-la. Assim como na produção de filmes, os jogos também abordam tramas desse tipo. Desde muito cedo a inserção do gênero feminino nos games foi algo estereotipado. Além disso, suas aparições por muitas vezes eram bem tímidas.

A partir dessa perpetuada visão, a Princesa Peach foi escolhida para fazer parte do elenco de Mario Bros. Ao avaliar sua personalidade e o contexto ao qual ela foi inserida, será possível compreender os principais pontos que a destacam e discutir o que ela transmite ao público.

3.1. A fragilidade e delicadeza

Em *O Mito da Fragilidade*, a escritora Colette Dowling, autora de *Complexo de Cinderela*, aborda questões que estão presentes nas vidas das mulheres desde que elas são crianças e disserta como há muito tempo os homens atuam na sociedade para reforçar a sua supremacia:

O mito da fragilidade foi condicionado pelo desejo reprimido do homem de manter seu domínio. Com o objetivo de torná-lo viável, a sociedade elaborou maneiras detalhadas de manter a mulher separada de sua força, de transformá-la em vítima física e lhe ensinar que a vitimação era tudo a que podia aspirar. (DOWLING, 2001, 26)

No clássico Super Mario Bros, lançado em 1985 pela Nintendo e com uma marca de cerca de 40 milhões de cópias vendidas, a Princesa Peach é raptada por Bowser, o vilão, e faz o papel de donzela que precisa ser resgatada. Neste momento, os irmãos encanadores Mário e Luigi passam a enfrentar diversas missões para salvá-la. Peach é descrita como uma personagem educada e com boas intenções, também generosa e sem mostrar qualquer tipo de agressividade. Além da personalidade tranquila e comportada mesmo quando está em apuros, a Princesa tem a habilidade de poder flutuar com seu vestido em alguns jogos.

Em *A Dominação Masculina*, o sociólogo Pierre Bourdieu analisa os mecanismos que contribuem para a exclusão feminina e como os comportamentos mais insignificantes são atribuídos a elas. O que é exposto em sua obra é o mesmo que pode ser visto na simulação que acontece no jogo de videogame:

A dominação masculina, que constitui as mulheres como objetos simbólicos, cujo ser (esse) é um ser-percebido (percipi), tem por efeito colocá-las em permanente estado de insegurança corporal, ou melhor, de dependências simbólica: elas existem primeiro pelo, e para, o olhar dos outros, ou seja, enquanto objetos receptivos, atraentes, disponíveis. Delas se espera que sejam "femininas", isto é, sorridentes, simpáticas, atenciosas, submissas, discretas, contidas ou até mesmo apagadas. (BOURDIEU, 2002, 82)

Em *Super Princess Peach*, jogo de 2005 feito com a inversão de papéis, Peach aparece como protagonista e sua missão é salvar Mario e Luigi. Elogiado por conseguir fazer o destaque e a coragem não serem atribuídos somente aos irmãos, o jogo vendeu mais de 1 milhão de cópias pelo mundo. Sua rentabilidade foi grande, mas não escapou de críticas sobre a jogabilidade simples e os comandos apresentados por Peach durante a série. Somado a este fato está a maneira que a princesa ataca os inimigos: sempre baseada em emoções. Enquanto Mario usa diferentes habilidades físicas ao correr e saltar, Peach usa o choro, a raiva ou a alegria para vencer no seu jogo. Embora a produtora tenha embarcado na ideia de que ela poderia assumir o papel de destaque, seus sentimentos ainda permaneceram bastante presentes e bem mais intensos que os dos rapazes, que não seriam personagens escolhidos para expressarem fragilidade desta forma.

Mesmo que as aparições da Princesa Peach estejam em diversos jogos ao longo dos anos, caracterizando uma das mais marcantes presenças de uma personagem feminina, sua existência é tratada de forma banal para alguns. Foi o caso da rede de fastfood McDonald's em outubro de 2015. Depois de anunciar que a nova coleção de brinquedos do McLanche Feliz no Brasil seria de Mario Kart 8, muitas pessoas estranharam o fato de não ter a miniatura da Princesa entre as opções. Com os questionamentos que surgiram na internet sobre o caso, o Uol Jogos procurou o McDonald's, que deu a seguinte resposta: “Na última campanha de Super Mario trouxemos a Princesa Peach, mas desta vez para trazer mais variedade e novidades, como o Bowser, ela não faz parte das opções.”¹⁷

Além do espaço limitado de representação, o papel secundário e a existência baseada em momentos de vulnerabilidade, há o sexismo nos detalhes. Com décadas de sucesso e uma série de jogos com diversas abordagens na zona de aventura, Super Mario continua mostrando, ainda hoje, a predisposição da personagem feminina aos afazeres domésticos e tudo que está relacionado ao fato de ser mulher.

¹⁷ Disponível em: <https://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2015/10/16/por-mais-variedade-mcdonalds-tirou-peach-de-brindes-do-mclanche-feliz.htm> Acesso em: 26 de setembro de 2017

3.2. O sexismo e o que ele perpetua

Há mais de 30 anos em atividade, a franquia Super Mario ganhou recentemente o jogo Super Mario Run. Lançado em dezembro de 2016 para dispositivos móveis, o papel da princesa na história continua com a mesma narrativa da versão de 1985: o seu resgate por parte de Mario. Críticas surgiram após o sexismo inicial do jogo, quando Peach convida Mario para uma festa no castelo e acrescenta que fará um bolo para a ocasião. Em artigo publicado no *The New York Times*, o escritor Chris Suellentrop fala como o jogo está cheio de estereótipos de gênero e elementos que talvez fossem esperados na versão de 1985, hoje sendo totalmente embaraçosos:

Ao não atualizar Super Mario para uma audiência contemporânea, a Nintendo está ficando atrás da Walt Disney, uma das analogias americanas mais próximas. O filme da Disney "Frozen" subverte e revigora o filme de princesa de conto de fadas. "The Force Awakens" nos deu uma Jedi feminina. Super Mario Run nem mesmo tenta.¹⁸

Loira, olhos azuis, usando joias, coroa e sempre um vestido rosa, Peach é a personificação de um ideal de mulher que, além do padrão de beleza, transmite todo um comportamento que lhe foi designado ao existir. O fato de suas habilidades em um jogo serem totalmente emocionais, com a opção de chorar uma verdadeira cachoeira de lágrimas, e em tantos outros a sua passividade e educado comportamento enquanto aguarda ser libertada de um cárcere, reforçam o conceito de fragilidade feminina, enraizada culturalmente e disseminada em diversas esferas. Nos videogames, trata-se de mais um lugar em que pode ser observado isso.

Enquanto meninas não podiam escolher com qual personagem jogar, elas se acostumaram a assumir um protagonista homem e ver nele a virtude de um herói. Ao conseguirem jogar com uma personagem feminina, as principais características eram alteradas e faziam com que o público pudesse notar importantes mudanças a respeito. Para atingir o objetivo, Peach precisa cumprir, acima de tudo, aquilo que se espera de uma mulher. Colette Dowling, se referindo ao culto da incapacidade, faz a crítica quanto ao que é considerado coisa de mulher e coisa de homem: “Força, coragem, capacidade de enfrentar

¹⁸ SUELLENTROP, Chris. *Super Mario Run's Not-So-Super Gender Politics*. Nova York. 22, dez. 2016. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2016/12/22/opinion/super-mario-runs-not-so-super-gender-politics.html> Acesso em: 30 de setembro de 2017

riscos tornam-se subitamente características antifemininas. A fragilidade, sim, é feminina. Aptidão física é coisa de homem” (DOWLING, 2001, 33).

Assim, as narrativas de Super Mario disseminam ainda hoje para crianças, adolescentes e adultos, a diferença que haverá quando for um personagem ou uma personagem. Mesmo que inconscientemente, crianças passam a notar os “poderes” de cada um e a escolher, a partir disso, o que “querem ser” durante o jogo. Aos poucos, elas vão vivendo no mundo virtual a mesma coisa que acontece fora dos videogames: estereótipos de gêneros que querem bloquear o que é possível de ser feito sendo mulher.

A sociedade machista reforça, a cada oportunidade, que o homem é um ser naturalmente mais apto a qualquer tarefa nobre que envolva força, eficiência e inteligência. E esse tipo de afirmação está presente desde quando se é criança.

A “feminilidade enfatizada” começa no berço e é uma das coisas que se ensina às meninas. Um estudo de contatos entre pais e filhos de 20 a 24 meses de idade descobriu que eles tratavam de forma muito diferente, e significativa, meninos e meninas. Era muito mais provável que meninos fossem deixados sozinhos para brincar ou que os pais participassem mais como espectadores neutros das brincadeiras. Já as meninas ouviam comentários constantes, de elogio e crítica, como se os pais não se sentissem à vontade em deixá-las para explorar sozinhas o mundo. Costumeiramente, meninos recebiam uma reação positiva ao brincar com blocos de armar e negativa se faziam o mesmo com bonecas. Já no caso das meninas, a reação era positiva se brincavam com bonecas, pediam ajuda ou assistiam passivamente à televisão. E negativas quando corriam, saltavam ou subiam em alguma coisa. Que surpresa então descobrir que, no caso de crianças de dois a dois anos e meio, os meninos têm melhor desempenho nos casos em que é necessário o uso de energia e força? (DOWLING, 2001, 75)

Dessa forma, meninas estão condicionadas, desde cedo, a aceitar o fracasso. As limitações que são impostas, provenientes do medo masculino em perder a sua identidade (DOWLING, 2001), faz com que elas estejam à margem de uma situação delicada. Quando são poucas as representações de suas iguais em um jogo e, quando há, é exatamente aquilo que ela houve da sociedade, a pessoa vivencia um tipo de reprodução que favorece um efeito prejudicial. A partir dessas características, os jovens estão destinados a se acostumarem com uma divisão preconceituosa entre gêneros.

Laurent Begue, coautor do estudo que mostrou que quanto mais tempo um adolescente passa jogando videogame, mais ele está propenso a mostrar atitudes sexistas e estereótipos de gênero, analisou como isso é possível:

As representações sexistas saturam a publicidade, a televisão e o cinema, e os videogames não são exceção. A análise de conteúdo mostrou que as mulheres são sub-representadas em videogames populares. Elas têm papéis passivos, são princesas que precisam ser salvas ou objetos secundários e sexualizados de conquista.¹⁹

Embora muitas pessoas consumam esse tipo de conteúdo sem perceber e questionar as representatividades que eles transmitem, outras já fazem análises mais críticas através do conhecimento social obtido ou ensinado. É o caso de um vídeo do canal “Meu nome é LIV”. Com apenas 5 anos, Liv é a protagonista do vídeo intitulado “BRINQUEDOS” que tem mais de 50 mil visualizações no YouTube. Por meio dele, a criança fala sobre estereótipos de gênero, dizendo que não existe brinquedo de menino e de menina. Em determinado momento do vídeo, ela questiona a falta de opção de jogar com a Princesa em Super Mario e se mostra bastante chateada por colocarem a personagem como uma moça indefesa que só pode ser salva. Por conta disso, o seu interesse pela personagem cai e ela diz preferir jogar com o Luigi, já que ele “é muito mais legal, entra no cano e pula em tartarugas”.²⁰

Ao levar para a narrativa dos jogos a liberdade e competência enquanto personagem masculino, é possível pensar na possibilidade das meninas começarem a entender as limitações ao qual elas estão condicionadas de alguma forma.

Em uma matéria divulgada pela Exame, há o relato de estudos que mostram que os vieses de gênero são construídos na infância²¹. Um desses estudos mostra que a tendência de formar uma correlação entre gêneros e capacidade de desempenhar tarefas costuma começar aos 6 anos de idade. Em um dos testes feitos, as meninas a partir dos 6 anos mostraram uma tendência em acreditar menos que mulheres são brilhantes. Ou seja, a imagem socialmente construída acaba por ser um ponto de partida que pode influenciar decisões no futuro e até mesmo a autoestima.

No meio do caminho, para além do que as meninas e mulheres encontrarão no mundo real, existem os videogames. E com eles as meninas que se aventurarem nos jogos vão perceber desde cedo a propagação da diferença entre gêneros.

¹⁹ Disponível em

https://www.em.com.br/app/noticia/internacional/2017/03/17/interna_internacional.855211/jogar-videogames-pode-reforçar-atitudes-sexistas-em-adolescentes.shtml Acesso em 2 de novembro de 2017

²⁰ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=qVxZe0BRP1Q> Acesso em 2 de novembro de 2017

²¹ Disponível em <https://exame.abril.com.br/revista-exame/mulheres-no-topo-2/> Acesso em 2 de novembro de 2017

4. AS LIMITAÇÕES DAS PERSONAGENS FEMININAS EM GTA

Além de princesas e todo o sentimentalismo por trás das personagens femininas, há um outro direcionamento dos jogos de videogame que contribuem com a ideia de superioridade dos homens. As limitações que acontecem significam que personagens femininas serão minoria, ocuparão papel secundário e suas histórias, na maioria das vezes, podem não acrescentar nenhum tipo de importância à narrativa. Dessa forma, um jogo pode usar essas personagens como algo cômico, tedioso ou apenas para ser parte de uma história maior, sendo a sua menos complexa e explorada. Na franquia *Grand Theft Auto* questões como essa poderão ser percebidas.

Conhecido pela sigla GTA, a série de jogos da Rockstar Games foi criada por David Jones em 1997²² e hoje é um dos produtos de entretenimento mais rentáveis da história. No ano do seu lançamento, o jogo trazia um gráfico 2D e consistia em um personagem criminoso com o objetivo de roubar uma grande quantidade de veículos. *Grand Theft Auto* é a classificação dada pelo código penal dos Estados Unidos em caso de roubo de veículos de pequeno, médio e grande porte. Isso explica a origem do título.

O jogador tinha a missão de praticar esse tipo de crime, mas também havia a liberdade para lidar com tráfico de drogas, assassinatos e outros delitos. Esse poder de fazer o que quiser era algo novo na época e uma das suas características mantidas até hoje, em que o jogador pode roubar qualquer automóvel, usar armas, matar pessoas e, claro, estar atento para não ser preso pela polícia.

No primeiro GTA, o personagem era um bandido de baixa categoria que buscava crescer no mundo do crime através do sucesso nas missões. E esse tipo de narrativa ainda continua. Hoje em dia o jogo revela, além de gráficos inovadores e diversos outros elementos atrativos, uma história minimamente trabalhada e com grandes enredos e desfechos por trás das missões dos personagens. Em GTA V, lançado em setembro de 2013 e o mais recente título da franquia, há pela primeira vez o modo multiplayer, que permite partidas online com diversas pessoas naquele mesmo ambiente, e a disposição de três protagonistas para serem comandados pelo jogador durante o game. Apesar das três diferentes personalidades neste jogo, suas vidas são entrelaçadas e juntos os personagens buscam cometer “crimes perfeitos” que consistem em não deixar pistas e recolher uma boa quantia de dinheiro.

²² Quando a empresa responsável ainda se chamava DMA Design. Posteriormente, quem assumiu o gerenciamento dos jogos foram os irmãos Dan e Sam Houser

De 1997 até hoje, muita coisa mudou. Embora o teor violento e suas missões fora da lei se mantenham como o ponto principal do jogo, a Rockstar Games transformou GTA pouco a pouco usando benefícios da tecnologia. Junto a isso, apostou em uma jogabilidade tentadora e investiu na construção de diálogos e histórias que fizessem o público também pela curiosidade de embarcar em uma trama.

E a evolução teve resultado. Depois de cinco anos trabalhando na construção do game, GTA V foi lançado e em apenas três dias arrecadou US\$1 bilhão em vendas mundiais, entrando assim para o Guinness Book. Outros recordes foram alcançados, somando um total de sete no livro que compila as maiores façanhas do mundo²³.

No entanto, enquanto GTA ganha cada vez mais notoriedade e aplausos pelo que permite o jogador viver no jogo, há o lado da história que salienta como a sua narrativa e jogabilidade estão, desde cedo, alimentando o machismo e a misoginia.

4.1. Desprezo às mulheres

A crítica do jogo é contra a sociedade americana e seu modo de vida. Através do humor e da sátira da narrativa, os produtores de GTA mostram o que há de pior no mundo contemporâneo. Mesmo assim, quando se trata das personagens femininas, GTA não vai muito além de prostitutas. Em um *review* de GTA V feito no GameSpot por Carolyn Petit, que é revisora de jogos e trabalha no *Feminist Frequency*²⁴, ela fala do quanto o jogo “tem uma tensão desnecessária de maldade misógina”:

É profundamente frustrante que, enquanto os personagens masculinos centrais e coadjuvantes são falhos e complexos, com exceções extremamente pequenas, GTA V tem pouco espaço para mulheres exceto para mostrá-las como strippers, prostitutas, esposas que sofrem há muito tempo, namoradas mal-humoradas e feministas new-age bobas das quais devemos rir²⁵

²³ Disponível em <https://www.polygon.com/2013/10/9/4819272/grand-theft-auto-5-smashes-7-guinness-world-records> Acesso em 1 de outubro de 2017

²⁴ Presente no Facebook e no Youtube, trata-se de uma série de vídeos criada por Anita Sarkeesian que traz comentários que exploram representações de gênero na mídia. Nos vídeos, os espectadores são levados a se conscientizar de questões como assédio online e outros problemas provenientes de uma sociedade desigual. A maioria desses vídeos são sobre representações femininas em videogame

²⁵ PETIT, Carolyn. *City of Angels and Demons*. 16, set. 2003. Disponível em <https://www.gamespot.com/reviews/grand-theft-auto-v-review/1900-6414475/> Acesso em 1 de outubro de 2017

Além do espaço mínimo concedido a elas, não há um tipo de crítica que fomente a reflexão do seu papel na sociedade. Segundo Petit, os exageros nesse caso não são satíricos pois nada na narrativa sublinha o quão insano e errado isso é, fazendo com que o jogo reforce o sexismo.

Por essa publicação feita sobre GTA V, Petit recebeu inúmeras críticas de homens que logo iniciaram uma petição para que ela fosse despedida da GameSpot. O motivo foi a maneira como a revisora falou sobre a misoginia no título da Rockstar Games e por ter dado a nota 9/10, e não 10/10.

Três dias após o *review* ser publicado, Ben Parfitt, editor do site MCV²⁶, publicou uma nota sobre o caso²⁷. Nela, Parfitt fala sobre a petição, que “felizmente havia sido derrubada”, e reúne alguns dos comentários feitos contra Petit. Entre eles estão: “Carolyn, pare de analisar os jogos que não estão de acordo com suas visões feministas bastante extremas”; “‘Politicamente confuso’ Isso é sério? Você já jogou GTA antes? 9 é uma grande pontuação, mas esse comentário é extremamente burro”; “Por que o GameSpot continua julgando jogos usando esse tipo de merda? É um jogo, não me dê uma conferência política ou uma aula de filosofia”; “Não vejo o porquê de a misoginia diminuir a nota. É algo que acontece no mundo real e é um problema real. O jogo é para maiores de 18 anos, então por que não pode mostrar isso?”

Em GTA, é fácil encontrar prostitutas pelas ruas. Ao parar o carro ao seu lado, elas entram (desde que o carro não esteja caindo aos pedaços) e esperam para que o jogador as leve até um lugar mais deserto. A partir daí, ao parar o carro, os dois personagens transam. Em edições mais antigas de GTA, esse ato era acompanhado com um movimento da câmera se posicionando na parte inferior do automóvel, impedindo que o jogador visse o que estava acontecendo dentro do carro e limitando sua visualização ao chacoalhar do veículo. Já no mais recente jogo da franquia, é possível ver cenas de sexo mais detalhadas no modo em primeira pessoa. Ainda que não haja nudez, os movimentos e gemidos são bastante reais.

O que ultimamente está mais explícito nem sempre foi muito comportado. Há um detalhe em jogo anterior que gerou bastante polêmica na época: uma maneira de acessar a jogabilidade do personagem de forma que desse para controlar movimentos nos atos sexuais utilizando os botões do *joystick*.

²⁶ Site voltado para quem tem interesse profissional no negócio de jogos

²⁷ PARFITT, Ben. *Gamers petition for sacking of GameSpot writer who criticised GTAV for misogyny*. 18, set. 2013. Disponível em <http://www.mcvuk.com/news/read/gamers-petition-for-sacking-of-gamespot-writer-who-criticised-gtav-for-misogyny/0121238> Acesso em 1 de outubro de 2017

4.2. Minigame HotCoffee

Voltando um pouco no tempo, em GTA San Andreas, jogo de 2004, a possibilidade de fazer sexo já existia, no entanto, de outra forma. Carl Johnson, o protagonista, poderia ter diversas namoradas e, para transar com elas, deveria atingir um certo “nível” de agrado ao sair com elas, ou seja, levando a personagem a um lugar que ela gostasse. Depois de alguns “encontros”, a moça convidava CJ para entrar na sua casa e, em seguida, a imagem na tela mostrava o lado de fora da câmera com os áudios de gemidos e alguns tremores para insinuar que dentro da residência estava havendo movimentações. O que parece mais contido para os jogos atuais, na verdade escondia uma possibilidade igualmente explícita: Em 2005, foi descoberto o minigame sexual “Hot Coffee”, que estava escondido no código de San Andreas. O acesso ao jogo, encontrado por um gamer, permitiu que CJ, ao ser convidado para tomar um café na casa das personagens, pudesse realizar alguns comandos para satisfazê-la. A cena na televisão era bastante clara: CJ transava com a personagem e, de acordo com o comando do jogador, ele poderia mudar de posição e de câmera. Posteriormente à grande repercussão na imprensa, a Rockstar lançou uma nova versão do game sem o código da modificação.

Em entrevista para o *The Guardian*²⁸, Dan Houser, presidente-executivo da empresa, se pronunciou sobre o caso dizendo que eles foram tratados injustamente, além de ter sido perturbador e irritante. “Se tudo isso tivesse aparecido em um filme ou um livro, as pessoas não se preocupariam” disse Houser. Esse tipo de conteúdo é um exemplo de como as mulheres são retratadas com apelo sexual no jogo. Para além da falta de protagonismo, as personagens femininas ocupam um lugar que serve como passatempo e utilização do feminino apenas para constituir histórias “prazerosas” ou debochadas.

A partir disso, é possível descrever como a violência e o desprezo rondam as atitudes dos personagens com essas mulheres. As histórias apresentadas nos jogos constituem um arsenal de enredos que demonstram como há um poder masculino presente.

4.3. A violência simbólica

Classificada por Pierre Bourdieu como uma forma de violência exercida pelo corpo sem coação física, a violência simbólica é uma forma de posicionamento que segue critérios

²⁸ STUART, Keith. *How Dan Houser helped turn Grand Theft Auto into a cultural phenomenon*. 18, nov. 2012. Disponível em <https://www.theguardian.com/media/2012/nov/18/dan-houser-grand-theft-auto> Acesso em 1 de outubro de 2017

e padrões do discurso dominante. Assim, é possível esclarecer as relações de dominação de acordo com um contexto econômico, social ou simbólico em que o indivíduo está inserido. Isso resulta em um processo que não há violência física, porém, reconhece que é um fator que leva ao conceito de poder simbólico.

É assim que os sistemas simbólicos cumprem a sua função política de instrumentos de imposição ou de legitimação da dominação, que contribuem para assegurar a dominação de uma classe sobre a outra (violência simbólica) dando o reforço da sua própria força às relações de força que as fundamentam e contribuindo assim, segundo a expressão de Weber, para a domesticação dos dominados. (BOURDIEU, 1989, 11)

Essa concepção de violência simbólica acaba por retomar o processo histórico da dominação masculina. Assim, um outro termo se torna utilizável: a violência simbólica de gênero. Em um ensaio feito pela professora Cecília Sardenberg, ela conta os significados por trás da violência de gênero:

Por “violência de gênero”, refiro-me a toda e qualquer forma de agressão ou constrangimento físico, moral, psicológico, emocional, institucional, cultural ou patrimonial, que tenha por base a organização social dos sexos e que seja impetrada contra determinados indivíduos, explícita ou implicitamente, devido à sua condição de sexo ou orientação sexual. (SARDENBERG, 2011, 1)

Para Sardenberg, em virtude da ordem de gênero patriarcal, machista e dominante na nossa sociedade, as mulheres são as que mais estão expostas a este tipo de violência (SARDENBERG, 2011). Por acontecer de modo mais sutil, ela se torna uma violência mais difícil de ser detectada. E essa violência “invisível”, que continua sendo perigosa, é propagada em diversos meios de comunicação, como em produções culturais e artísticas. E dentro deste conjunto, podemos encontrar os jogos de videogame.

Em nove jogos lançados para console, GTA não trouxe nenhuma personagem feminina importante e memorável para a história. O submundo do crime é, de fato, um universo principalmente masculino, mas reduzir esse tipo de abordagem ao núcleo de homens e sempre reproduzir as limitações das personagens femininas acaba por criar uma onda de sexismo e misoginia gratuita. Afinal, a Rockstar produz uma sátira de estereótipos ou uma crítica social séria? No modo online de GTA V é possível construir um avatar feminino e jogar com o personagem feito pelo usuário. Mas a tentativa de mostrar mulheres em ação não passou disso.

Por essa estrutura vista na franquia de GTA, a violência simbólica de gênero se encontra presente. Os signos de uma cultura e o reconhecimento dos dominadores dão suporte para a reprodução de histórias com posturas masculinas que agridem e desmerecem o gênero feminino.

A partir dessa relação de poder, a discussão sobre dominação masculina se mostra resultante da violência simbólica. Assim, a construção da narrativa dos games constrói personagens femininas designadas ao papel de coadjuvante e explora a relação de poder do homem. Este poder que é uma construção do que fora previsto, separado e reforçado para homens e mulheres.

A força particular da sociodiceia masculina lhe vem ao fato de ela acumular e condensar duas operações: ela legitima uma relação de dominação inscrevendo-a em uma natureza biológica que é, por sua vez, ela própria uma construção social naturalizada. (BOURDIEU, 2002, 33)

Um dos exemplos de dominação é o episódio em que Trevor, um dos três personagens jogáveis na campanha de GTA V, sequestra a esposa de Martin Madrazo, um chefe da máfia mexicana, após discussão com ele. Durante o tempo que passam juntos, Trevor e Patricia Madrazo acabam se envolvendo amorosamente, o que contribui para uma romantização do sequestro. Dessa forma, a violência contra a personagem se transforma em um ato apaixonado, já que é construído um romance por cima de um crime.

Ao avaliar os exemplos trazidos neste capítulo, pode ser observado em GTA como acontecem as limitações das personagens femininas e quais os papéis que elas tendem a ocupar na franquia.

5. A OBJETIFICAÇÃO DO CORPO DE LARA CROFT

Na saga Tomb Raider, que ultrapassa a marca de 30 milhões de cópias vendidas e rendeu também histórias em quadrinhos e filmes, Lara Croft é uma arqueóloga destemida que não mede esforços para conseguir o que quer. O jogo, atualmente da distribuidora Square Enix, teve seu primeiro lançamento em 1996 e se diferencia dos outros por trazer uma mulher como protagonista e atribuir a ela as habilidades que normalmente eram dadas apenas aos homens. A história de Lara chamou a atenção das meninas pela oportunidade em comandar uma personagem que transmitia maior identificação por também ser mulher. Enquanto isso, homens se surpreenderam com a protagonista e apostaram na arqueóloga como um grande nome dos jogos de aventura, mas, desta vez, motivados muitas vezes pelos seus atributos corporais e uma postura que apelava para um caminho sexualizado.

Ao mesmo tempo que poderia ser comemorado o avanço do protagonismo feminino na indústria dos games, outras situações exigiam cautela na hora de analisar as missões da aventureira. A sexualização da personagem incluía roupas curtas e apresentava seios avantajados, aonde produtores da Core Design²⁹ contam que, acidentalmente, aumentaram em 150% o seu tamanho e o resultado acabou por ser mantido³⁰. O responsável por isso foi Toby Gard, o criador da personagem³¹. Porém, o resto da equipe gostou da imagem que foi revelada e por isso optaram por veicular uma imagem mais sensual. Assim, também acreditavam que haveria um interesse maior pelo jogo. E, por esse interesse, compreende-se a extrema sexualização de uma personagem feminina.

A partir desses pontos, Lara Croft vai além da imagem forte e corajosa ao qual foi designada nos games: ela é colocada, também, como um objeto a ser apreciado. Isso é reforçado tanto nos primeiros jogos quanto nos filmes, quando a escolha pela atriz para protagonizar a adaptação cinematográfica - *Lara Croft: Tomb Raider* (2001) e *Tomb Raider: A Origem da Vida* (2003) - foi Angelina Jolie, famosa por ser um símbolo sexual.

²⁹ Desenvolvedora de Tomb Raider entre 1996 e 2004

³⁰ MCLAUGHLIN, Rus. *The History Of Tomb Raider*. 29, fev. 2008. Disponível em <http://au.ign.com/articles/2008/03/01/ign-presents-the-history-of-tomb-raider> Acesso em 4 de novembro de 2017

³¹ Posteriormente, Gard saiu da Core Design pela falta de liberdade criativa e por discordar do viés sexual que estavam dando à Lara Croft.

5.1. A erotização ainda quando adolescente

“Lara Croft: *The Last Revelation*”, de 1999, é um polêmico número da saga que permite que Lara, representada com 16 anos de idade, fique "de quatro" em qualquer momento do jogo. A posição, que dá a entender que serve para passar por lugares baixos e estreitos, é liberada em momentos em que não há a necessidade de se abaixar. Ou seja, sua liberdade em poder ficar assim a qualquer momento deixa a personagem vulnerável às imaginações masculinas, já que normalmente nenhum personagem atravessa algum lugar baixo dessa maneira.

Esse caso foi lembrado no vídeo sobre a saga Tomb Raider postado pelo canal do Zangado no Youtube. Nele, Zangado conta sobre o game e a polêmica que houve.

Em *Last Revelation*, a Core Design já estava investindo *hard* no sex appeal da Lara. Mesmo quando ela tinha 16 anos, no início, eles sensualizavam e passavam aquela *vibe* de Lolita (...) por isso que eu disse que o jogo foi um divisor de águas. Todos que eram a favor da ideia de Toby de repudiar a exploração do corpo da Lara, detestaram esse jogo. As revistas especializadas da época sempre tiravam sarro da Lara ficar de quatro, e isso irritou muita gente.³²

A conduta e beleza de Lara muitas vezes trouxeram um pensamento masculino focado em seu corpo, ainda mais depois de acrescentarem esse efeito “Lolita” na adolescente e disponibilizarem, nesse mesmo jogo, um conteúdo de acesso a fotos sensuais da personagem. Acessando o menu, era possível passar por uma série de fotos provocativas, como se fosse o catálogo de alguma revista direcionada a homens com desejos sexuais sobre uma “boneca” de videogame.

Além de ter na bagagem um personagem criado em cima de um conceito sexual bastante ativo, a Crystal Dynamics³³ optou por dar à Lara Croft um reboot³⁴ que traz uma narrativa diferente sobre o mergulho que Lara faz no mundo da arqueologia. A jovem, que inicialmente se apresentava nos jogos como alguém sem compaixão e pronta para o combate, passou a ser mais emotiva e recatada conforme algumas situações ocorriam no jogo. Embora seja um ícone para toda uma geração, ainda mais pelas demonstrações de força, Lara ganhou um novo destino que, de certa forma, a coloca em comparação ao velho lugar da mulher: a de mostrar fraqueza e sofrer com maior facilidade que um homem.

³² Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=24aVAqo4kXM> Acesso em 4 de novembro de 2017

³³ Desenvolvedora da Square Enix responsável pela franquia Tomb Raider desde 2006

³⁴ Nova versão

5.2. A reinvenção da personagem

Embora a representação em *Tomb Raider* tenha trazido uma jovem inteligente com objetivos minuciosamente trabalhados e de grande coragem, um de seus últimos volumes coloca abaixo parte desta história. Em *Tomb Raider*, título do ano de 2013, há uma nova versão para como Lara se tornou arqueóloga. Inicialmente sua trajetória retratava uma mulher sem medo e sem pena de matar quem aparecesse na sua frente, mesmo que fossem simples animais. No ano em questão, o jogo dá à heroína uma nova biografia e a deixa como uma mulher que, mesmo enfrentando o perigo, é bastante sensível, demonstra emoções próximas ao desespero e que se sente imensamente culpada ao ter que matar um animal e comê-lo para sobreviver depois de se perder do seu grupo. Ou seja, primeiramente a arqueóloga surgiu como uma personagem extremamente forte e ambiciosa e, na nova versão, sua história de vida ganha um embasamento mais “dramático” e conflituoso, que mostra uma evolução da personagem à medida que ela vai ultrapassando as dificuldades que encontra.

Por sorte, a fragilidade de Croft é abordada, indo além das expectativas: são horas de choros, urros e gritos de dor. Cada vez que algo parece bom, tudo fica pior e mais sofrível. É agonizante até mesmo ver essas mutilações, que fazem com que a protagonista se desenvolva de um modo humano.³⁵

Aconteceram diversos questionamentos entre os fãs sobre a mudança da origem da personagem. Enquanto uns entenderam o novo comportamento de Lara devido ao fato do passado da jovem ter sido mudado, outros não lidaram muito bem com o desaparecimento da alma destemida da desbravadora de tumbas.

Talvez um dos maiores acertos do game seja o amadurecimento da personagem, mantendo o equilíbrio entre a Lara Croft humana, frágil e aprendiz, e a Lara exploradora e heroica, que precisa superar seus medos para concluir missões (...) O novo *Tomb Raider* fez um excelente trabalho ao reformular e reacender uma franquia já consagrada, mas levemente adormecida.³⁶

Ao longo dos avanços tecnológicos que ofereciam mais capacidade de demonstrar emoções e ver o personagem nitidamente se expressando, direcionaram à Lara a missão de

³⁵ VIEIRA, Mateus. *[Impressões] Tom Raider (2013)*. 19, jun. 2015. Disponível em <http://www.divisaoparalela.com.br/2015/06/impressoes-tomb-raider-2013.html> Acesso em 11 de novembro de 2017

³⁶ COSTA, Carol. *Os 5 Melhores Jogos de Tomb Raider*. 25, out. 2016. Disponível em <http://br.ign.com/rise-of-the-tomb-raider/41572/feature/os-5-melhores-jogos-de-tomb-raider> Acesso em 11 de novembro de 2017

exibir seu irrecusável lado feminino. “A fraqueza da mulher era o fundamento lógico racional da crença em sua inferioridade total – física, mental e emocional” (DOWLING, 2001, 19). Ao trazer a fragilidade da moça, Rhianna Pratchett, que escreveu *Tomb Raider* (2013) e *The Rise of the Tomb Raider* (2015), parece lembrar às pessoas que, por ser uma mulher, Lara Croft tende a passar por conflitos internos e reações diferentes. Mesmo que haja o argumento de trazer mais realismo à personagem com suas novas expressões, é de conhecimento geral de íntimos dos games que o mesmo não acontece com os personagens masculinos. Enquanto Lara e diversas outras personagens inventadas pela indústria digital tendem a passar por maiores dificuldades de adaptação, demonstração de poder e de domínio de importantes habilidades, os homens continuam apresentando o estilo que carrega um conjunto de bravura, força, excelente liderança, alta inteligência e a conquista de grande respeito por parte dos outros, formando assim um personagem atraentemente imbatível como se esse tipo de comportamento fosse algo nato ao sexo masculino. O problema, nesses pontos abordados, seria compreender a fundo se a trajetória da nova Lara Croft constitui a representação de uma jovem em ascensão (narrativa esta que não costuma ser formulada de maneira parecida na carreira de personagens masculinos) ou se, pelo fato de ser mulher, a história se utilizou de um apoio sexista em seus pilares.

6. AS SIGNIFICATIVAS REPRESENTAÇÕES EM UNCHARTED

Discussões acerca de questões feministas e papéis de gênero têm crescido pelo mundo com a ajuda da internet. Só no Brasil, de janeiro de 2014 a outubro de 2015, a busca pelo termo “feminismo” no Google teve um aumento de 86,7%³⁷. Os questionamentos passam por diversas áreas e chegam também aos games. Diante disso, é possível ver, atualmente, algum resquício de mudança? Embora a indústria de jogos seja composta majoritariamente por homens tanto nos cargos mais altos (diretores e executivos), quanto nos mais intermediários (designers e programadores)³⁸, o público feminino representa 41% dos jogadores de console. Essa significativa porcentagem seria suficiente para pensar em novos modelos de representações? Estariam as empresas se importando em como comportamentos e habilidades das personagens femininas passaram a ser rebatidos com mais frequência? A franquia *Uncharted* é um exemplo de jogo que explorou a complexidade de suas personagens e, no ano de 2017, ainda entregou um game protagonizado por elas.

Quando falamos da história inicial de *Uncharted*, uma informação vale ser destacada: *Uncharted: Drake's Fortune* (o primeiro jogo lançado) contou com Amy Hennig como diretora e posteriormente como roteirista-chefe e diretora criativa da série. Sua contribuição para a saga foi extremamente valiosa e, mesmo se desligando da empresa no começo da produção de *Uncharted 4: A Thief's End*, este mesmo título trouxe uma nota de agradecimento a ela. “Com sincera e profunda gratidão a Amy Hennig por suas contribuições com a franquia *Uncharted*” dizia a frase nos créditos do jogo.

Para entender os papéis femininos distribuídos nesse jogo, é importante fazer um resumo de como tudo começou. A partir daí, poderemos chegar no último título lançado e compreender a linha seguida pela empresa.

6.1. Os caminhos percorridos pelo jogo

Com o primeiro título lançado em 2007, a série produzida pela Naughty Dog apresentou Nathan Drake como um jovem caçador de tesouros e elemento principal da trama. *Uncharted: Drake's Fortune* foi comparado inicialmente à saga *Tomb Raider* e ao personagem de Indiana Jones por conta do estilo que seguia: ação e aventura em terceira

³⁷ Disponível em <http://agenciabrasil.etc.com.br/direitos-humanos/noticia/2016-03/com-internet-feminismo-esta-em-alta-entre-jovens-diz-especialista> Acesso em 14 de outubro de 2017

³⁸ Uma pesquisa publicada em 2010 indicou que a proporção de mulheres trabalhando na indústria de videogames do Reino Unido havia caído de 12%, em 2006, para 4% em 2009

pessoa motivado pela busca de tesouros perdidos, incluindo ambientação em selvas e tumbas. O protagonista dividiu a tela dos games com Sully, um homem mais velho que serviu como seu mentor, e Elena Fisher, uma jornalista que acompanhou suas aventuras. Esses dois personagens aparecem em todos os quatro títulos protagonizados por Drake e são importantes para a construção da história e seu enredo.

Elena Fisher é vista como uma das mulheres mais fortes dos jogos³⁹, além de estar em pé de igualdade com personagens masculinos. Ao longo da série, seu comportamento evolui e amadurece, fazendo com que uma moça carismática e determinada dê lugar a uma mulher ainda mais corajosa e aventureira. Inicialmente em uma viagem com Drake atrás de um “furo de reportagem”, a moça é enganada pelo protagonista, que resolve partir sozinho em sua jornada para protegê-la dos perigos. Determinada a seguir Drake e mostrar que não havia razões para deixá-la de lado, ela o encontra e o auxilia em suas aventuras, chegando a salvar sua vida em alguns momentos. Esse ato expõe a sua essência valente, exploratória e que não aceita ser taxada como símbolo de fragilidade. A personagem é descrita por Hennig como “a versão feminina de Drake”.

Em artigo publicado no site Playstation Blast, Rayner Lacerda avalia o perfil de Elena e diz como as mudanças nos últimos anos podem impulsionar um novo modelo de construção das personagens femininas:

Hoje em dia tem-se feito mais e mais pesquisas sobre o papel da mulher em nossa sociedade. A dona de casa de meados do século XX deu lugar a uma mulher forte e independente, que não precisa mais de algum marmanjo de plantão para trocar uma lâmpada ou mesmo lhe dizer o que fazer. E como os games são um reflexo de nossa sociedade (acredite, eles são), nada mais justo do que as personagens femininas ganharem cada vez mais voz ao decorrer das narrativas interativas. Dessa forma, fica justificado o interesse em se analisar o papel desempenhado pelas musas que, se muitas vezes não estão no papel principal, auxiliam e muito a vida dos protagonistas.⁴⁰

A aventura que vivem juntos abre margem para que Nathan e Elena comecem a desenvolver um clima um tanto quanto romântico neste primeiro game. No entanto, a trama

³⁹ WILSON, William. *There's A Breed Of New Strong Female Character In Gaming*. 8, nov. 2015. Disponível em <https://www.forbes.com/sites/archenemy/2015/11/08/theres-a-breed-of-new-strong-female-character-in-gaming> Acesso em 15 de outubro de 2017

⁴⁰ LACERDA, Rayner. *Perfil: Elena Fisher (Uncharted)*. 30, mar. 2012. Disponível em <http://www.playstationblast.com.br/2012/03/perfil-elena-fisher-uncharted.html> Acesso em 15 de outubro de 2017

ganha uma nova personagem em *Uncharted 2: Among Thieves* e faz com que o casal inicial se mantenha separado por mais tempo. Vale mencionar o sucesso do segundo título da franquia: foram 10 prêmios conquistados no Academy of Interactive Arts and Sciences (AIAS) de 2009, incluindo o de Jogo do Ano.

A chegada de Chloe Frazer foca em sua sensualidade e na sua independência, já que a moça é uma ladra especialista em relíquias antigas e, assim como Drake, caçadora de tesouros. Hennig tinha o objetivo de que Frazer representasse uma versão mais “obscura” de Nathan. A personagem surgiu com muitas curvas, roupas justas e até curtas, mas que mudaram para um estilo mais sério nos jogos seguintes. Assim como o primeiro *Uncharted* abordou a atração entre personagens, esse não foi diferente. Drake e Frazer, que deixam claro a existência de um passado amoroso entre eles, vivem novamente um affair e o romance tem a diferença da dominação de Chloe sobre Nathan e o modo como esse envolvimento ocorre de maneira muito mais sexual do que acontece com Elena.

Na análise de Tom Cross sobre as políticas sexuais de *Uncharted 2*, o jogo continua com tradições evidentes e sistemáticas de sexualização conservadora. Para o escritor, embora sejam empáticos e emocionalmente sinceros e sexuais, é um território já conhecido. Mesmo assim, a história é transformada em uma aventura inteligente com personagens que têm conexões entre si:

Enquanto Among Thieves cria personagens divertidos e interessantes, ainda os atrapaalha em arcos de história de personagens: a garota boa, o cara que se tornará bom, e a garota má, que pode ser sexualmente sugestiva porque a trama irá removê-la como uma parceira viável para o cara bom. Among Thieves é um exemplo de escrita cuidadosa, construção de mundo e caracterização, algo que raramente vemos em jogos.⁴¹

Ainda no texto de Cross, o conjunto apresentado pelas personagens femininas comporta uma liderança absurda e independente resumido como “duas mulheres em uma ocorrência sem precedentes”. Assim, ele faz também uma referência às habilidades das duas principais mulheres do jogo, afinal, Chloe não está sozinha neste título: o reencontro entre Elena e Nathan acontece em certo momento da campanha.

Dividindo o ambiente durante os desafios, Fisher e Frazer mostram grande força e desenvoltura para proteger a si próprias e também para oferecer proteção aos outros

⁴¹ CROSS, Tom. *Analysis: The Sexual Politics Of Uncharted 2*. 4, jan. 2010. Disponível em: https://www.gamasutra.com/view/news/26661/Analysis_The_Sexual_Politics_Of_Uncharted_2.php Acesso em 15 de outubro de 2017

personagens. Além disso, elas também dividem a atenção de Nathan, que, embora esteja com Chloe, passa a perceber o amor que tem por Elena. O resultado disso aparece no final do jogo, quando o caçador de tesouros reata o romance com a jornalista.

Em *Uncharted 3: Drake's Deception* Elena e Frazer têm aparições um pouco mais contidas. No entanto, surgem novos personagens e um deles é uma mulher, que compõe o time de vilões. Neste número, Nathan mais uma vez engana Elena e pretende seguir sozinho em sua missão, na repetitiva tentativa de protegê-la. A atitude do personagem e a forma que o jogo é construído faz com que o elenco da série expresse suas emoções e alterne entre a determinação de cumprir uma perigosa missão e a de cuidar de quem ama. Em um fórum na internet, um usuário comparou a história a um roteiro de filme e classificou a construção do jogo como uma “novelização”:

Personagem principal bonito, carismático, cheio de piadinhas e que pela sorte ou pela destreza sempre se safava dos perigos. Um amigo divertido, quem tem no seu passado algum mistério. Uma ex-namorada linda, com um fim de relacionamento mal resolvido. Vilões malignos, que matam sem pena e tomam atitudes terríveis por serem maus, afinal são os vilões. Isso parece o roteiro de um filme ou novela qualquer, mas trata-se de *Uncharted 3*.⁴²

A crítica feita pelo usuário foi baseada na narrativa considerada clichê, na falta de reviravoltas surpreendentes e um final “tremendamente óbvio”, segundo o que o próprio diz. Nele, é possível acompanhar o retorno de Drake e o pedido de casamento que ele faz à Elena ao término da campanha.

Em 2016, *Uncharted* ganhou continuação naquele que seria o último jogo de Nathan. Intitulado *Uncharted 4: A Thief's End*, o game voltou a trazer mais aparições da jornalista e fez com que, entre uma missão e outra, ela salvasse novamente a vida de Drake quando ele se encontrava em apuros. Além disso, em uma das cenas do casal protagonista, Drake mostra interesse em jogar videogame, mas a sua falta de habilidade com o console faz com que ele peça ajuda da esposa. Na cutscene, Fisher explica ao marido o que ele deve fazer para atingir os objetivos do jogo e os dois se divertem com esse momento. Nele, há uma inversão de papéis que mostra a mulher como uma verdadeira gamer.

Fechando esse ciclo romântico da saga, Elena engravida e juntos o casal têm uma filha chamada Cassie Drake.

⁴² Disponível em: <http://forum.outerspace.com.br/index.php?threads/a-noveliza%C3%A7%C3%A3o-dos-jogos-uncharted-e-the-last-of-us.374580/> Acesso em 15 de outubro de 2017

Para completar o destaque feminino da quarta edição, a Naughty Dog apresentou Nadine Ross, uma líder de milícia que está atrás do mesmo tesouro que Drake. Forte e determinada, em certo momento da aventura Nadine e Nathan chegam a entrar em confronto corporal, iniciativa que partiu dela. Após atingir Drake com alguns golpes, Ross retira seu salto alto e se prepara para lutar com ele, demonstrando que embora utilize símbolos referentes à feminilidade, isso não significa estar se encaixar em um padrão de mulher frágil.

Devido à abertura para que personagens femininas pudessem mostrar algo diferente do tradicional vitimismo, a companhia não foi poupada de críticas machistas. Sendo assim, é importante registrar como a equipe lidou com uma situação sexista durante o teste do game e como Neil Druckmann, o diretor de *Uncharted 4*, direciona o seu processo de criação.

6.2. As influências feministas

Nos estúdios da Naughty Dog o fato de Nathan ter tido uma filha e ter apanhado de uma mulher fez com que uma das pessoas convidadas a testar o game fosse dispensada por comportamento sexista. Em entrevista ao Glixel, o portal sobre videogames da revista Rolling Stone, Neil Druckmann contou como foi esse episódio:

Alguns ficaram chateados por Nadine bater em Nate e quando no final temos a filha dele. Chegou ao ponto que tive de pedir a um deles para ir embora. Isso simplesmente o afetou. Ele estava praguejando: “Droga, Naughty Dog! Se fizerem outro jogo com a filha de Drake, acabou *Uncharted* para mim. Isso é uma porcaria!”⁴³

Na mesma entrevista, Druckmann relembrou a declaração que havia dado sobre diversidade e representação nos jogos, dizendo ser influenciado pelos vídeos do canal *Feminist Frequency*, de Anita Sarkeesian. Em seguida, explicou como isso afetou *Uncharted 4*:

Quando estou apresentando e descrevendo um novo personagem para nossa artista de conceito de personagens principais, constantemente ela irá perguntar “E se fosse uma mulher?” e eu fico tipo “Oh, não pensei nisso. Me deixe pensar, afeta ou muda algo? Não? Legal, isso será diferente. Sim, vamos fazer.”

⁴³ SUELLENTROP, Chris. ‘*Uncharted 4*’ Director Neil Druckmann on Nathan Drake, *Sexism in Games*. 24, mai. 2016. Disponível em <http://www.rollingstone.com/glixel/features/uncharted-4-director-on-nathan-drake-sexism-in-games-w445877> Acesso em 17 de outubro de 2017

Uncharted 4 foi vencedor do prêmio de melhor jogo no BAFTA Games Awards 2017 e o último da série protagonizado por Nathan Drake. No entanto, isso não significou o fim da franquia. A fim de explorar a história de outros personagens da saga, além de aproveitar o sucesso entre o público, a empresa providenciou um outro volume. *Uncharted: The Lost Legacy* foi disponibilizado em agosto de 2017 e como protagonistas trouxe Chloe Frazer e Nadine Ross, as duas personagens que estavam na lista de favoritos dos fãs. Inicialmente previsto para ser uma DLC⁴⁴, o título se tornou um jogo completo.

6.3. O que *Uncharted: The Lost Legacy* entrega ao jogador

Pela primeira vez no comando de uma personagem feminina da franquia, o jogador encara a missão de explorar a Índia e encontrar a Presa de Ganesha. Conduzindo Chloe Frazer e contando com a ajuda de Nadine Ross na aventura, o público se envolve em mais uma história cheia de ação, mas que, dessa vez, ressalta ainda mais a capacidade física e as habilidades das personagens. No roteiro desse título, interesses em comum são o que unem a duas em um mesmo objetivo.

A “aposentadoria” de Drake abriu as portas para o protagonismo de Chloe e Nadine, duas mulheres extremamente fortes que carregam simbólicas representações: a primeira tem descendência indiana e a segunda é negra. Nesse conjunto de características, *Uncharted* sai da área comum dos nascidos nos Estados Unidos e na Europa e das constantes abordagens predominantemente masculinas.

Ao longo do jogo, é possível acompanhar diálogos entre Frazer e Ross criticando o machismo e também suas respostas em tom de ameaça ao ouvir alguma frase do gênero. No primeiro exemplo, Nadine conversa com sua parceira durante parte da exploração e diz que quer garantir a igualdade de condições (entre homens e mulheres). Na história, essa vontade ficou ainda maior quando depois dela ter escutado um comentário machista quando um homem descobriu que era uma mulher que estava no comando (em seu emprego anterior).

A segunda situação mostra Sam Drake (irmão de Nathan que aparece no jogo) soltando um “ele bate feito mulher”, que na mesma hora é respondido por Nadine com “deixa eu tirar essas algemas para te mostrar quem bate feito mulher”.

A campanha destaca a autoconfiança das personagens e mantém esse direcionamento de que elas são protagonistas que “sabem se virar”. Em uma das cenas que exige esforço

⁴⁴ Sigla para *Downloadable Content* (conteúdo para download). São novidades e arquivos extras vendidos separadamente, permitindo que os usuários acrescentem novos recursos a um determinado jogo

físico, Sam se oferece para ajudar e as mulheres recusam. Ele então continua em segundo plano, ajudando em outros momentos que não são capazes de reforçar o estereótipo da força masculina.

The Lost Legacy coloca holofote sobre as mulheres e encaminha a trama para um modelo de representação ainda difícil de encontrar. Embora tenha agradado boa parte dos fãs da franquia, críticas não foram poupadas. A diferença dessa vez era o direcionamento delas: em grande parte voltada para as personagens. “Joguinho feminista não dá. Toma *dislike!*” dizia um dos comentários em um vídeo⁴⁵ que conferia o game, postado pelo canal do Zangado⁴⁶. As respostas para esse comentário renderam uma discussão sobre o assunto. Em uma delas, um rapaz dizia “Que empresas são essas que só colocam homem como papel principal nos games? Não faz sentido. Tem que haver variação sim”. A resposta dada por outro usuário apresentou uma porcentagem inexistente, baseada em achismo:

Varição? 95% dos jogadores de games são homens, então o jogo deve ser direcionado ao público que consome (...) A mulherada quer mais personagens femininos? Então que sejam a maioria das consumidoras dos jogos. Do contrário, os personagens têm que ser masculinos.⁴⁷

Outra crítica feita foi relativa à beleza de Chloe. Em outro vídeo⁴⁸ do mesmo canal, o próprio Zangado fala sobre ter visto gente perguntando se ele não achava que a Chloe estava “mais feia”. Ele responde que não, que ela havia ficado menos idealizada e mais humanizada.

Em uma matéria do IGN, outro comentário do tipo foi feito: “O feminismo chegou até nos jogos. Está muito feia, menos feminina, com um narigão de touro e pescoço de lutador de jiu-jitsu”⁴⁹. Em um fórum, novo comentário sobre a aparência da caçadora de tesouros: “A Chloe no Uncharted 2 era mais bonita. Essa aí parece um (sic) travesti!”⁵⁰

⁴⁵ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=EIRkQbmt-c8> Acesso em 22 de outubro de 2017

⁴⁶ Um dos youtubers de games mais populares do Brasil

⁴⁷ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=EIRkQbmt-c8> Acesso em 22 de outubro de 2017

⁴⁸ Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=5OIQknk_3qc&t=2037s Acesso em 22 de outubro de 2017

⁴⁹ Disponível em <http://br.ign.com/uncharted-the-lost-legacy/46687/news/naughty-dog-explica-mudancas-em-chloe-em-uncharted-the-lost> Acesso em 22 de outubro de 2017

⁵⁰ Disponível em <https://www.pxb.net.br/comunidade/index.php?threads/uma-primeira-olhada-em-uncharted-the-lost-legacy.32630/> Acesso em 22 de outubro de 2017

Críticas e palavras como essa direcionam a reação dos jogadores às palavras encontradas no livro *O Mito da Beleza*, de Naomi Wolf. Nele, questões ligadas à mulher e às expectativas sobre o gênero feminino abrem precedentes para discussões sobre o assunto.

O mito da beleza não tem absolutamente nada a ver com as mulheres. Ele diz respeito às instituições masculinas e ao poder institucional dos homens. As qualidades que um determinado período considera belas nas mulheres são apenas símbolos de comportamento feminino que aquele período julga ser desejável. O mito da beleza na realidade sempre determina o comportamento, não a aparência. A juventude e (até recentemente) a virgindade foram "bonitas" nas mulheres por representarem a ignorância sexual e a falta de experiência. O envelhecimento na mulher é "feio" porque as mulheres adquirem poder com o passar do tempo e porque os elos entre as gerações de mulheres devem sempre ser rompidos. As mulheres mais velhas temem as jovens, as jovens temem as velhas, e o mito da beleza mutila o curso da vida de todas. E o que é mais instigante, a nossa identidade deve ter como base a nossa "beleza", de tal forma que permaneçamos vulneráveis à aprovação externa, trazendo nosso amor-próprio, esse órgão sensível e vital, exposto a todos. (WOLF, 1992, 17)

Associar a feminilidade à beleza é algo recorrente na nossa sociedade. Embora Chloe exerça um papel triunfante, os apontamentos sobre sua aparência surgem como se faltasse um atrativo - talvez o mesmo que era encontrado em Lara Croft. Assim, parte do público masculino tende criticar um papel que não esteja de acordo com o que eles enxergam como algo inerente às mulheres: o de seguir determinados padrões. E isso abre espaço para que sejam proferidas críticas à personagem e a quem se mostra a favor de uma "reformulação" das intérpretes femininas.

Diferente das fórmulas tradicionais encontradas em grande escala na indústria de videogames, *The Lost Legacy* se diferencia e traz uma história original que foge de estereótipos de gênero. Acompanhar a evolução da franquia mostra como desde o início houve uma preocupação em equilibrar os papéis dos personagens e em como é possível (e importante) retratar a diversidade que há entre as mulheres, incluindo aparência física, aptidão e diferentes personalidades.

7. A INTERPRETAÇÃO DO MUNDO GAMER PELAS MULHERES

Após as discussões sobre os papéis das personagens femininas e das análises feitas sobre determinados jogos, é preciso abrir espaço para pontuar o que as mulheres estão falando sobre o assunto. Além de pensar nas interpretações das histórias e das mensagens dos jogos, a manifestação das mulheres sobre o tema relativo à representatividade é importante para o complemento desta dissertação. Afinal de contas, qual a opinião delas? O que elas encontram no ambiente dos jogos online e offline? Existe grande divergência de opiniões entre mulheres gamers e mulheres que não têm interesse por videogames? Por meio de declarações transmitidas pela mídia e de respostas dadas a um questionário realizado pela internet entre os dias 21 e 23 de novembro de 2017 com 100 mulheres é possível examinar as críticas levantadas por elas. Dessa forma, o trabalho se aprofunda no tema e ressalta as principais questões decorrentes do público feminino.

Nos jogos online, em que as partidas precisam de conexão com a internet para acontecer, os relatos mais frequentes feitos pelas mulheres é sobre o assédio quando identificam quem está do outro lado. Um estudo realizado em 2016 por pesquisadores da Universidade Estadual de Ohio já mostrava que 100% das mulheres gamers haviam sofrido com algum tipo de assédio⁵¹. Diferente dos jogos de console em campanhas offline, que não disponibilizam essa interação com outros jogadores durante as partidas, os jogos online permitem a troca de mensagens e de áudio, o que faz com que diversas ofensas ocorrem entre os jogadores. Quando se trata de uma mulher, os xingamentos passam a ter um conteúdo machista e sexista, algumas vezes chegando a ameaças (também sexuais)⁵².

Um dos casos mais conhecidos envolvendo assédio e ameaça foi o que a canadense Anita Sarkeesian, criadora do canal *Feminist Frequency*, sofreu em 2014. Na época, sua palestra na Universidade do Estado de Utah teve que ser cancelada após ameaça terrorista⁵³. Nos vídeos que Sarkeesian produz, a abordagem é voltada para a cultura pop e videogames, principalmente no que diz respeito às representações das mulheres nos games. As críticas começaram a ser bombardeadas por alguns homens e tomaram grandes proporções, como a

⁵¹ Disponível em <http://revistagalileu.globo.com/Tecnologia/noticia/2016/03/100-das-mulheres-gamers-ja-sofreram-assedio-conclui-pesquisa.html> Acesso em 24 de novembro de 2017

⁵² Disponível em <http://www.otempo.com.br/interessa/preconceito-invade-jogos-online-1.1012988> Acesso em 24 de novembro de 2017

⁵³ Disponível em <https://oglobo.globo.com/sociedade/tecnologia/critica-feminista-de-videogames-cancela-palestra-apos-ameaca-de-tiroteio-em-massa-14253743> Acesso em 24 de novembro de 2017

ameaça de morte. Segundo o e-mail anônimo enviado, a palestra deveria ser cancelada ou um ataque no estilo do massacre de 1989 em Montreal⁵⁴ ocorreria.

Você tem 24 horas para cancelar a palestra de Sarkeesian (...). Anita Sarkeesian é tudo o que há de errado com a mulher feminista e ela vai morrer gritando como a puta covarde que ela é, se você deixá-la vir à USU. Vou escrever o meu manifesto em seu sangue derramado, e vocês todos vão testemunhar o que mentiras feministas fizeram com os homens da América.⁵⁵

Além dessa ameaça, a canadense já sofreu outras envolvendo novamente ameaça de morte e também de abuso sexual, que fizeram com que ela mudasse de endereço⁵⁶. Anita é um exemplo da vulnerabilidade que cerca as mulheres e de como o machismo se faz presente no mundo dos games. A partir da sua crítica à representatividade das personagens femininas, ela passou a ser alvo de ataques e perseguições. No entanto, Anita continua com o seu canal no Youtube e o objetivo de levantar questões sobre desigualdade de gênero. Pelo Twitter, a ativista mandou um recado dias depois do episódio de ameaça na USU: “Estou a salvo. Vou continuar meu trabalho. Vou continuar a falar. Toda a indústria de jogos deve se opor ao assédio com as mulheres.”⁵⁷

A representação das personagens femininas continua sendo uma questão, nos jogos online e offline, mas passa a ser uma das principais pautas quando o assunto é game de console focado nas campanhas, como acontece nos quatro jogos analisados neste trabalho. Enquanto as interações entre os jogadores rendem diversos insultos em tempo real, nos jogos offline há uma observação de como o jogador enxerga a história e o outro por meio dos papéis e do roteiro. Desse jeito, as análises feitas com jogos online e offline são um pouco diferentes, mas precisam ser abordadas por serem complementares: as críticas destacadas pelas mulheres sempre têm origem em atitudes machistas.

Com o objetivo de fazer um mapeamento sobre a visão que as mulheres têm sobre os jogos de videogame, elaborei um questionário online e compartilhei ele apenas com

⁵⁴ Quando Marc Lepine invadiu uma Escola Politécnica e assassinou 14 mulheres alegando que estava lutando contra o feminismo. Após o ato, Lepine se suicidou e deixou uma carta informando que não suportava a ideia de ver mulheres estudando Engenharia, um curso visto como tradicional para o público masculino

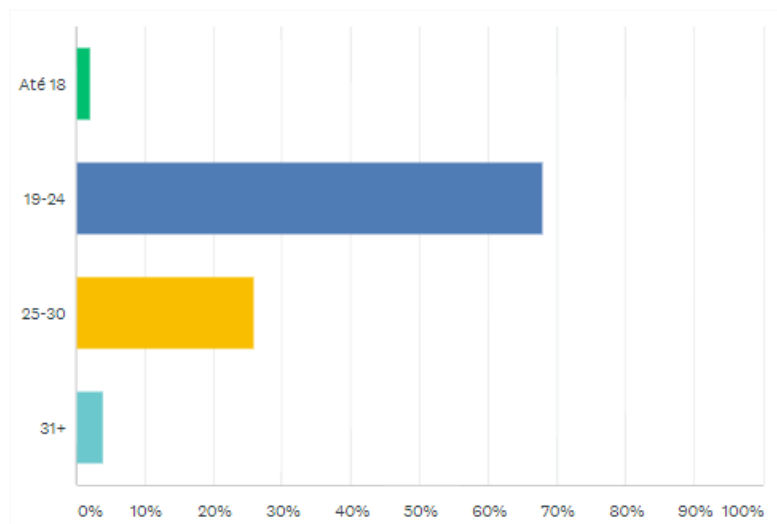
⁵⁵ Disponível em <https://oglobo.globo.com/sociedade/tecnologia/critica-feminista-de-videogames-cancela-palestra-apos-ameaca-de-tiroteio-em-massa-14253743> Acesso em 24 de novembro de 2017

⁵⁶ Disponível em <https://adrenaline.uol.com.br/2014/10/15/29942/anita-sarkeesian-cancela-palestra-em-universidade-depois-de-sofrer-ameacas-de-tiroteio/> Acesso em 24 de novembro de 2017

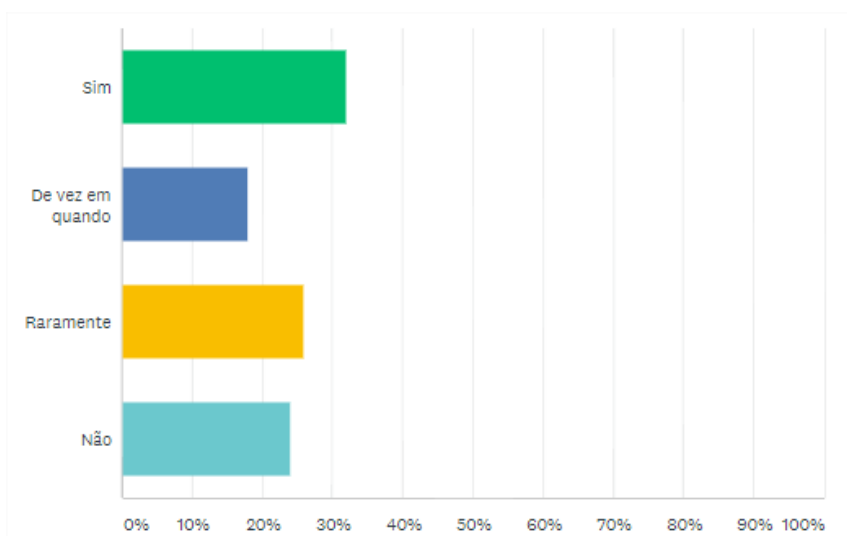
⁵⁷ Disponível em <https://twitter.com/femfreq/status/522218963778809856> Acesso em 24 de novembro de 2017

mulheres que tinham ou não afinidade com o mundo dos jogos. Dessa forma, foi possível ver as respostas tanto de quem tem esse entretenimento como hobby quanto de quem não tem o costume ou não gosta de jogar. Mesmo com participação equilibrada entre esses dois grupos, as perguntas tiveram respostas com altas porcentagens para uma mesma opção.

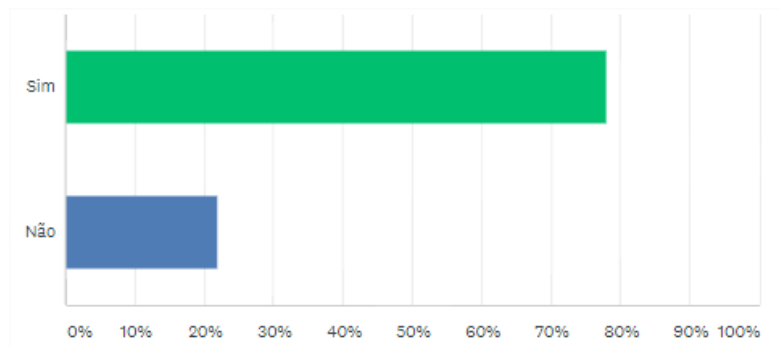
Intitulado “Mulheres e videogames”, o questionário foi respondido por 100 mulheres entre os dias 21 e 23 de novembro de 2017. Na pesquisa, o foco central estava em descobrir como as mulheres viam as representações das personagens femininas e se atitudes machistas de jogos ou de gamers já tinham sido percebidas. Entre as participantes, 2% tinham até 18 anos, 68% tinham entre 19 e 24 anos, 26% tinham entre 25 e 30 anos e 4% tinham 31 anos ou mais.



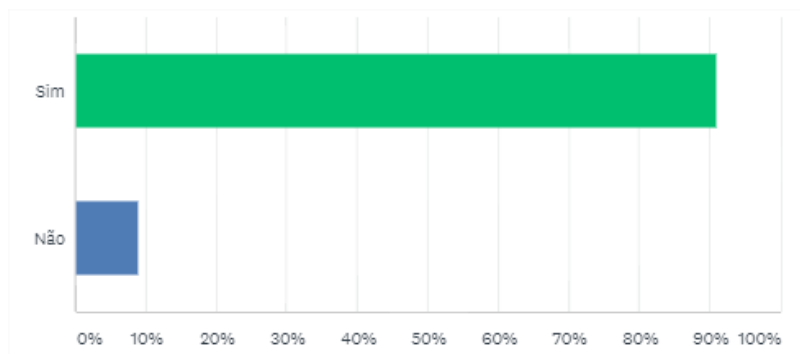
Quando perguntadas se tinham o costume de jogar videogame de console, como Playstation e Xbox, 32% disseram que sim, 18% disseram que de vez em quando, 26% disseram que raramente e 24% disseram que não.



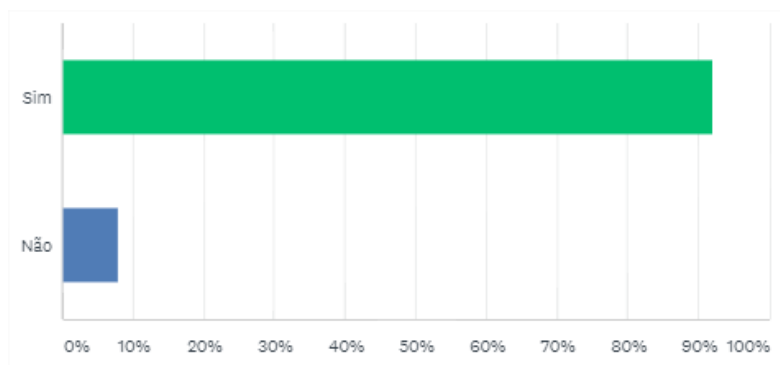
Quando perguntadas se já se incomodaram com algum tipo de atitude machista, sexista ou misógina que o jogo retratava, 78% responderam que sim e 22% responderam que não.



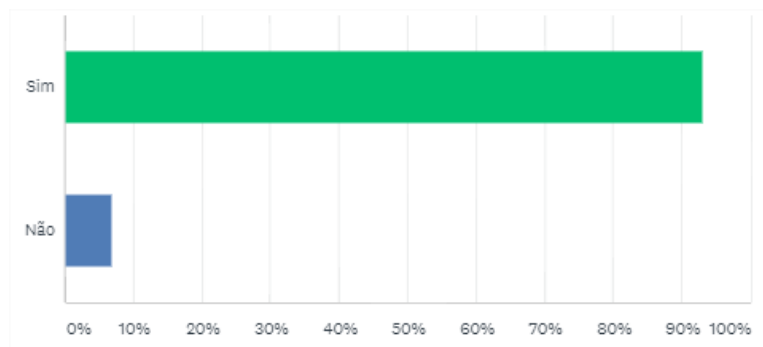
Quando perguntadas se já presenciaram ou souberam de casos envolvendo algum homem ter atitude machista, sexista ou misógina por estar jogando com/contra uma mulher, 91% responderam que sim e 9% que não.



Quando perguntadas se veem problemas nas representações das personagens femininas nos jogos, 92% responderam que sim e 8% que não.



Quando perguntadas se acreditam que estereótipos reproduzidos nos jogos colaboram para manter a imagem da mulher como algo inferior, 93% responderam que sim e 7% que não.



Com esse resultado, é possível ver como está a cena da indústria dos videogames do ponto de vista das mulheres. As três últimas perguntas, que abordam questões sobre conhecer casos de atitudes machistas, ver problemas nas representações das personagens femininas e crer que a reprodução de estereótipos em jogos é algo prejudicial para as mulheres tiveram afirmações de mais de 90% das participantes. A elevada taxa é resultado da insatisfação que o público feminino tem em vários aspectos envolvendo os videogames.

Na pergunta sobre se alguma atitude machista, sexista ou misógina retratada no jogo já havia incomodado a pessoa, a maior parte das explicações dadas pelas mulheres falava sobre o fato das personagens muitas vezes serem hipersexualizadas. Os decotes, as roupas justas e mínimas foram abordadas como “vestimenta que não condiz com a temática dos jogos e serve apenas para reproduzir sexualização” por Clara. Em outra resposta, Fernanda esclareceu como se sente em relação a essa questão:

Em praticamente todos os jogos as mulheres são sempre representadas no estereótipo de “gostosa” e quase sem roupas, isso quando raramente elas existem nos jogos. O que eu mais jogo, por exemplo, é o de futebol, FIFA, pois sempre joguei futebol na vida real. Desde que comecei a jogar, sempre me frustrou o fato de não haver a possibilidade de jogar com times femininos ou criar personagens mulheres. Em jogos como GTA, por exemplo, outro dos que eu mais jogo, a mulher apenas aparece objetificada e estereotipada, e os tratamentos dos personagens masculinos para com a figura feminina é sempre misógino e desrespeitoso. além disso, em jogos como Mário e em tantos outros a mulher é apenas aquele sexo frágil que só aparece no enredo para ser resgatada/salva pelo tão poderoso personagem masculino.

Quando a pergunta foi sobre casos envolvendo algum homem ter atitude machista, sexista ou misógina por estar jogando com/contra uma mulher, a maioria contou casos em jogos online envolvendo xingamentos e humilhações. Entre eles está o relato de Viviane:

Frequentemente testemunho ou fico sabendo de grupos de jogadores homens que se juntam em partidas em grupo para matar as jogadoras

mulheres logo no início, independente delas serem do time deles ou isso ser relevante para a campanha. Sem falar nos comentários que vão do ‘Por que não tá na cozinha?’ até assédio.

Referente aos jogos offline de console, as respostas expuseram comportamentos de homens que não acreditavam na capacidade da mulher. Segundo Juliana, uma amiga foi desaconselhada a falar sobre jogos por ser mulher:

Minha amiga seria fonte sobre mulheres jogadoras, e um "amigo" nosso em comum disse que ela não era uma boa fonte porque ela não acordava para jogar. Sendo que ela tem a maioria dos consoles e acompanha vários sites de games.

Enquanto isso, Luisa contou o que acontece quando ela revela gostar de jogar FIFA:

No caso do FIFA, sempre que vou jogar contra algum homem já surgem milhares de perguntas sobre eu gosto de jogar, dizendo que não é coisa de mulher e etc. se eu jogo contra algum deles e ganho, os outros fazem muita chacota dizendo ‘Aí, perdeu para uma menina!’ como se isso fosse motivo de vergonha. E o perdedor se sente muito mais constrangido de perder para uma mulher, como se a gente não tivesse capacidade de ser boa e ele tivesse jogado realmente muito mal.

Na pergunta que falava sobre acreditar que estereótipos reproduzidos nos jogos poderiam colaborar para manter a imagem da mulher como algo inferior, a problemática apontada pelas mulheres que responderam o questionário foi o fato de que meninos poderiam ter um contato desde cedo com esses jogos e isso reforçar uma ideia “ruim” da mulher, já que em muitos jogos elas são objetificadas e retratadas em segundo plano. Para a maioria delas, isso colabora para a interpretação da mulher como um sujeito que vale menos do que o homem. Para Patrícia, é preciso ter maior diversidade:

As opções devem ser variadas e utilizadas em excesso para quebrar esses estereótipos, as poucas representações que tratam as personagens femininas como uma pessoa, com alma e história e personalidade precisam aumentar e acontecer mais nos jogos. Utilizar padrões como a 'gostosa' ou a 'donzela' reforçam comportamentos na vida real inclusive, quando uma mulher se envolve com algumas pessoas que jogam (homens e mulheres) as vezes reproduzem comportamentos que julgam 'ideias' para com as mulheres (por causa do que viram nestes estereótipos).

Bárbara lembrou de como os videogames estão incluídos na rotina de muitas pessoas e deu a sua opinião sobre o assunto:

Cada vez mais o videogame vem sendo parte do cotidiano de muitos meninos, inclusive os mais novos. A repetição de um comportamento inferior dado às mulheres em games acaba condicionando também o gênero masculino a pensar que mulheres devem ser submissas.

Paloma preferiu abordar o poder da representação midiática e explicou porque os estereótipos são ruins:

Não só em jogos, mas em qualquer representação midiática da mulher e do homem. Como diz o Geena Davis Institute, "*if she can see it, she can be it*". É de extrema importância que valores de vitória e poder sejam associados à imagem feminina. Os jogos são um tipo diferente de imersão na mídia do que filmes, então atua de uma maneira diferente (não sei bem como).

A última pergunta do questionário não tinha a opção de responder com “sim” ou “não”. O espaço era dedicado para a participante responder se havia alguma personagem feminina de videogame que era uma referência para ela e explicar o porquê. A grande maioria respondeu Lara Croft e comentou sobre a força da personagem apesar da sua objetificação. Um dos pontos levantados em algumas respostas foi dizer “a nova Lara Croft”, destacando que suas roupas deixaram de ser curtas e estão mais compatíveis com o cenário ao qual Lara se encontra nas suas atuais aventuras. Outra personagem bastante citada foi a Aloy, protagonista de *Horizon Zero Dawn*, que tem grande participação nas batalhas do jogo e uma boa construção de história própria. Nos jogos online, o destaque foi para Zarya, de *Overwatch*, por ser uma personagem feminina (mas fora do padrão) e ter como característica uma grande força física.

Dessa maneira, recapitulando as porcentagens e as respostas argumentativas apresentadas, as mulheres mostram que veem a necessidade de mudar o que os jogos estão transmitindo em suas histórias, além de cobiçar mudanças também no comportamento de homens diante de situações em que eles manifestam preconceito de gênero.

8. CONCLUSÃO

Diante das análises apresentadas nesta dissertação e da pesquisa feita sobre a imagem que as personagens femininas representam para as mulheres, é possível desenhar um panorama sobre os jogos de videogame. Ao juntar informações sobre a história dessa indústria e outras que confirmam a presença majoritariamente masculina por trás da concepção de diversos games, foi permitido relacionar episódios de machismo, sexismo e misoginia no conteúdo dos produtos ao fato dos homens reproduzirem velhos estereótipos e preconceitos por enxergarem os consumidores do gênero masculino como o público alvo. Com isso, a figura feminina é colocada em segundo plano e não é levada a sério. Ou seja, falta diálogo com o público feminino na produção desses jogos e uma equipe que esteja preparada para equilibrar a criação dos personagens masculinos e femininos no que diz respeito às habilidades físicas, à personalidade e à apresentação visual. Pelo alcance e pela atenção que o videogame atinge, ele precisaria ser uma mídia inclusiva. Mas ainda não existe um retrato da diversidade presente na vida cotidiana das pessoas.

A consequência de não dar os mesmos valores, mesmo que em ambiente virtual, às personagens femininas, configura uma espécie de sistema de reprodução de estereótipos que é nociva de maneira mais intensa para crianças e jovens. Por ainda estarem desenvolvendo a capacidade de discernimento, o público infantil e adolescente pode absorver as histórias dos jogos como um aprendizado. É o caso de Super Mario, que conta com público de todas as idades e boa parte dele é composto por crianças e adolescentes. Como abordado em um dos capítulos, um estudo mostrou que a tendência em construir relações de gênero começa por volta dos 6 anos e que a partir dessa idade elas passam a acreditar menos no que as mulheres são capazes de fazer em comparação aos homens. Quais são esses ensinamentos que estão sendo repassados? Os videogames têm papel especial nisso por reproduzirem ainda na maioria das vezes a imagem da mulher frágil e que não serve de referência de brilhantismo, força e coragem?

Enquanto isso, o público mais velho que acompanha essa e outras sagas tem uma maior consciência sobre o que o console significa: um mundo inventado digitalmente, mas com a oportunidade de vivenciar coisas que se relacionam com o real em alguns momentos. Embora os videogames proporcionem uma simulação, esse entretenimento também vem a servir como base para os jogadores do gênero masculino olharem as representações e se manterem em posição de privilégio. Explico: homens temem perder o seu espaço nas áreas

que eles já conseguiram considerável vantagem. Principalmente em lugares designados “masculinos”, como é o caso dos videogames.

Assim, se mantém institucionalizado um comportamento que coloca a personagem feminina em posição de vulnerabilidade. Princesa Peach também vira protagonista, mas continua com atitudes e trejeitos que ditam o que é esperado para uma mulher. Lara Croft é corajosa, mas seu corpo deve chamar a atenção e se tornar uma personagem atraente que agrade os olhares masculinos. As personagens femininas e envolvidas em algum crime ou negócios de drogas existem em GTA, mas são poucas, não têm significância para a narrativa e uma das grandes expectativas de alguns jogadores está em acompanhar as novas versões das prostitutas e dos clubes de strip. Dessa maneira, os jogos parecem mandar um recado sobre como veem as mulheres e que as pessoas não podem esperar nada além de representações padronizadas.

No entanto, enquanto alguns jogos ainda podem ser alvo de críticas pelos motivos abordados ao longo deste trabalho, outros são boas surpresas e mostram que estão valorizando a participação das mulheres a atuação à frente das aventuras dos jogos. O exemplo citado foi Uncharted, que constrói uma narrativa inclusiva e mais diversificada, lançando em 2017 um jogo com o protagonismo de duas mulheres e dando a elas a oportunidade de construir um legado representativo e diferente da maioria dos produtos encontrados para as plataformas de videogame.

Faz sentido destacar que o melhor resultado desses jogos analisados foi o mais recente já lançado: Uncharted The Lost Legacy. Assim, acredito que dentro do contexto traçado na dissertação, isso pode significar possíveis mudanças no futuro, como mais jogos com protagonismo feminino e com menos redução da mulher a um local de apagamento ou sexualização.

No mais, a cada dia as mulheres parecem se posicionar e exigir por mudanças nos direcionamentos dados às personagens femininas nos jogos. Conforme cresce o debate sobre o assunto na mídia, mais pessoas opinam e estão dispostas a discutir sobre os detalhes que podem passar uma imagem que representa velhos julgamentos. Como visto no questionário elaborado especialmente para analisar questões desta dissertação, mais de 90% das mulheres se mostraram incomodadas com os papéis entregues às personagens femininas e suas representações, além de desaprovarem as atitudes inconvenientes e preconceituosas dos homens voltadas para as mulheres que jogam videogame.

Ao levantar o ponto referente às representações femininas, foi possível encontrar neste trabalho situações que se repetem há décadas e que estão presentes no universo dos games de forma convencional. Por escolher jogos renomados, houve uma ampla visão sobre o alcance que essas características têm e ao que os jogadores estão condicionados, principalmente as mulheres que frequentam esse meio.

Por fim, conforme acompanhado no referido trabalho, pode ser concluído que os jogos examinados estão de acordo com o que se encontra atualmente: uma maioria que reproduz conceitos ultrapassados de gênero. Sendo assim, é importante abordar o assunto e discutir o que está por trás do apoio a esta conduta para que esse tipo de costume não seja tratado como algo normal por mais tempo.

9. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Livros

AARSETH, Espen. **Cibertexto: perspectivas sobre a literatura ergódica**. Lisboa. Editora Pedra de Roseta. Ano 2005.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. Lisboa. Editora Relógio D'água. Ano 1981.

BOURDIEU, Pierre. **A dominação masculina**. 2. ed. Rio de Janeiro, RJ. Editora Bertrand Brasil. Ano 2002.

_____. **O poder simbólico**. Rio de Janeiro, RJ. Editora Bertrand Brasil. Ano 1989.

DOWLING, Colette. **O mito da fragilidade**. Rio de Janeiro, RJ. Editora Rosa dos Tempos. Ano 2001.

MCGONICAL, Jane. **A realidade em jogo: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo**. Rio de Janeiro, RJ. Editora Bestseller. Ano 2012.

WOLF, Naomi. **O mito da beleza: como as imagens de beleza são usadas contra as mulheres**. Rio de Janeiro, RJ. Editora Rocco. Ano 1992.

Web

AARSETH, Espen. **Playing Research: Methodological approaches to game analysis**. 28 ago, 2003. Disponível em <http://www.bendevane.com/VTA2012/herrstubbz/wp-content/uploads/2012/01/02.GameApproaches2.pdf> Acesso em 25 de setembro de 2017

ALENCAR, LUCAS. **100% das mulheres gamers já sofreram assédio, conclui pesquisa**. 28 mar, 2016. Disponível em <http://revistagalileu.globo.com/Tecnologia/noticia/2016/03/100-das-mulheres-gamers-ja-sofreram-assedio-conclui-pesquisa.html> Acesso em 24 de novembro de 2017

BATES, Daniel. **Video games like Grand Theft Auto that show 'limited view of the value of women' make teenagers sexist, study says**. 29 mar, 2017. Disponível em <http://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-4361958/Video-games-linked-sexist-attitudes-teenagers.html> Acesso em 30 de setembro de 2017

BORBA, Antonio. **Os 10 melhores jogos de Atari - Top Ten**. 21 jan, 2013. Disponível em <https://www.antoniorborba.com/atari/os-10-melhores-jogos-de-atari-top-ten/> Acesso em 23 de setembro de 2017

BUENO, Felipe. **Preconceito invade jogos online**. 22 mar, 2015. Disponível em <http://www.otempo.com.br/interessa/preconceito-invade-jogos-online-1.1012988> Acesso em 24 de novembro de 2017

COM CIENCIA. **A indústria dos games no divã: a polêmica da violência**. 9 out, 2017. Disponível em <http://www.comciencia.br/a-industria-dos-games-no-diva-a-polemica-da-violencia/> Acesso em 20 de novembro de 2017

COSCELLI, João. **Jogadores já são mais de 1,2 bilhão em todo o mundo**. 5 jul, 2013. Disponível em <http://link.estadao.com.br/blogs/modo-arcade/jogadores-ja-sao-mais-de-12-bilhao-em-todo-o-mundo/> Acesso em 16 de novembro de 2017

COSTA, Carol. **Os 5 Melhores Jogos de Tomb Raider**. 25 out, 2016. Disponível em <http://br.ign.com/rise-of-the-tomb-raider/41572/feature/os-5-melhores-jogos-de-tomb-raider> Acesso em 11 de novembro de 2017

CROSS, Tom. **Analysis: The Sexual Politics Of Uncharted 2**. 4 jan, 2010. Disponível em https://www.gamasutra.com/view/news/26661/Analysis_The_Sexual_Politics_Of_Uncharted_2.php Acesso em 15 de outubro de 2017

DINIZ, Maiana. **Com internet, feminismo está em alta entre as jovens, diz especialista**. 8 mar, 2016. Disponível em <http://agenciabrasil.ebc.com.br/direitos-humanos/noticia/2016-03/com-internet-feminismo-esta-em-alta-entre-jovens-diz-especialista> Acesso em 14 de outubro de 2017

JORNAL ESTADO DE MINAS. **Jogar videogame pode reforçar atitudes sexistas em adolescentes**. 17 mar, 2017. Disponível em https://www.em.com.br/app/noticia/internacional/2017/03/17/interna_internacional,855211/jogar-videogames-pode-reforcar-atitudes-sexistas-em-adolescentes.shtml Acesso em 2 de novembro de 2017

JULIO, Rennan A. **Estudos comprovam: não há ligação entre videogames e violência**. 11 nov, 2014. Disponível em <http://revistagalileu.globo.com/Ciencia/noticia/2014/11/estudos-comprovam-nao-ha-ligacao-entre-videogames-e-violencia.html> Acesso em 20 de novembro de 2017

KIM, Matt. **NPD: Grand Theft Auto V is the best selling game of all time**. 14 set, 2017. Disponível em <http://www.usgamer.net/articles/npd-grand-theft-auto-v-is-the-best-selling-game-of-all-time> Acesso em 23 de setembro de 2017

LACERDA, Rayner. **Perfil: Elena Fisher (Uncharted)**. 30 mar, 2012. Disponível em <http://www.playstationblast.com.br/2012/03/perfil-elena-fisher-uncharted.html> Acesso em 15 de outubro de 2017

LOFGREN, Krista. **2017 video game trends and statistics - who's playing what and why?** 5 abr, 2017. Disponível em <https://www.bigfishgames.com/blog/2017->

video-game-trends-and-statistics-whos-playing-what-and-why/ Acesso em 23 de setembro de 2017

MANO, Cristiane; SCHERER, Aline. **As empresas que mais promovem mulheres no Brasil**. 20 out, 2017. Disponível em <https://exame.abril.com.br/revista-exame/mulheres-no-topo-2/> Acesso em 2 de novembro de 2017

MCDONALD, Emma. **The global games market will reach \$108,9 billion in 2017 with mobile taking 42%**. 20 abr, 2017. Disponível em <https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-reach-108-9-billion-in-2017-with-mobile-taking-42/> Acesso em 23 de setembro de 2017

MCLAUGHLIN, Rus. **The History Of Tomb Raider**. 29 fev, 2008. Disponível em <http://au.ign.com/articles/2008/03/01/ign-presents-the-history-of-tomb-raider> Acesso em 4 de novembro de 2017

MENEZES, Luiz. **Anita Sarkeesian cancela palestra em universidade depois de sofrer ameaças de tiroteio**. 15 out, 2014. Disponível em <https://adrenaline.uol.com.br/2014/10/15/29942/anita-sarkeesian-cancela-palestra-em-universidade-depois-de-sofrer-ameacas-de-tiroteio/> Acesso em 24 de novembro de 2017

MEU NOME É LIV - BRINQUEDOS. 2017. 6:32 min. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=qVxZe0BRP1Q> Acesso em 2 de novembro de 2017

MUNDO ESTRANHO. **Como é criado um jogo de videogame?** 10 mai, 2017. Disponível em <https://mundoestranho.abril.com.br/cultura/como-e-criado-um-jogo-de-videogame/> Acesso em 23 de setembro de 2017

NEW ZOO. **The brazilian gamer 2017**. 15 jun, 2017. Disponível em <https://newzoo.com/insights/infographics/the-brazilian-gamer-2017/> Acesso em 23 de setembro de 2017

O GLOBO. **Crítica feminista de videogames cancela palestra após ameaça de tiroteio em massa**. 16 out, 2014. Disponível em <https://oglobo.globo.com/sociedade/tecnologia/critica-feminista-de-videogames-cancela-palestra-apos-ameaca-de-tiroteio-em-massa-14253743> Acesso em 24 de novembro de 2017

ORRICO, Alexandre. **Games são influência para literatura, diz pesquisador**. 3 dez, 2012. Disponível em <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/tec/81515-games-sao-influencia-para-literatura-diz-pesquisador.shtml> Acesso em 25 de setembro de 2017

OUTERSPACE. **A novelização dos jogos (Uncharted e The Last Of Us)**. 25 mar, 2014. Disponível em <http://forum.outerspace.com.br/index.php?threads/a-noveliza%C3%A7%C3%A3o-dos-jogos-uncharted-e-the-last-of-us.374580/> Acesso em 15 de outubro de 2017

PARFITT, Ben. **Gamers petition for sacking of GameSpot writer who criticised GTAV for misogyny.** 18 set, 2013. Disponível em <http://www.mcvuk.com/news/read/gamers-petition-for-sacking-of-gamespot-writer-who-criticised-gtav-for-misogyny/0121238> Acesso em 1 de outubro de 2017

PENILHAS, Bruna. **Naughty Dog explica mudanças em Chloe em Uncharted: The Lost Legacy.** 22 mar, 2017. Disponível em <http://br.ign.com/uncharted-the-lost-legacy/46687/news/naughty-dog-explica-mudancas-em-chloe-em-uncharted-the-lost> Acesso em 22 de outubro de 2017

PETIT, Carolyn. **City of Angels and Demons.** 16 set, 2003. Disponível em <https://www.gamespot.com/reviews/grand-theft-auto-v-review/1900-6414475/> Acesso em 1 de outubro de 2017

PITCHER, Jenna. **Grand Theft Auto 5 smashes 7 guinness world records.** 9 out, 2013. Disponível em <https://www.polygon.com/2013/10/9/4819272/grand-theft-auto-5-smashes-7-guinness-world-records> Acesso em 1 de outubro de 2017

PRANDONI, Claudio; AZEVEDO, Théo. **Por "mais variedade", McDonald's tirou Peach de brindes do McLanche Feliz.** 16 out, 2015. Disponível em <https://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2015/10/16/por-mais-variedade-mcdonalds-tirou-peach-de-brindes-do-mclanche-feliz.htm> Acesso em 26 de setembro de 2017

PXB. **Uma primeira olhada em Uncharted: The Lost Legacy.** 20 mar, 2017. Disponível em <https://www.pxb.net.br/comunidade/index.php?threads/uma-primeira-olhada-em-uncharted-the-lost-legacy.32630/> Acesso em 22 de outubro de 2017

ROCHA, Marcelo Munhoz da. **A história dos fliperamas e arcades.** 20 out, 2014. Disponível em <http://proplayers.com.br/historia-dos-fliperamas-e-arcades/> Acesso em 23 de setembro de 2017

SAGA TOMB RAIDER: VALE OU NÃO A PENA JOGAR - PARTE 2/4. 2014. 48:18 min. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=24aVAqo4kXM> Acesso em 4 de novembro de 2017

SARDENBERG, Cecilia M. B. **A violência simbólica de gênero e a lei “antibaixaria” na Bahia.** 2011. Disponível em <http://www.observe.ufba.br/conteudo/imprimir/exibir/18> Acesso em 1 de outubro de 2017

STUART, Keith. **How Dan Houser helped turn Grand Theft Auto into a cultural phenomenon.** 18 nov, 2012. Disponível em <https://www.theguardian.com/media/2012/nov/18/dan-houser-grand-theft-auto> Acesso em 1 de outubro de 2017

SUELLENTROP, Chris. **Super Mario Run's Not-So-Super Gender Politics**. 22 dez, 2016. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2016/12/22/opinion/super-mario-runs-not-so-super-gender-politics.html> Acesso em: 30 de setembro de 2017

_____. **'Uncharted 4' Director Neil Druckmann on Nathan Drake, Sexism in Games**. 24 mai, 2016. Disponível em <http://www.rollingstone.com/glixel/features/uncharted-4-director-on-nathan-drake-sexism-in-games-w445877> Acesso em 17 de outubro de 2017

UNCHARTED - THE LOST LEGACY: A PRIMEIRA HORA. 2017. 1:00:22 min. Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=5OlQknk_3qc&t=2037s Acesso em 22 de outubro de 2017

UNCHARTED THE LOST LEGACY: CONFERINDO O GAME (PREVIEW). 2017. 20:47 min. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=EIRkQbmt-c8> Acesso em 22 de outubro de 2017

VARNEY, Allen. **Immersion Unexplained**. 8 ago, 2006. Disponível em http://www.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/issues/issue_57/341-Immersion-Unexplained Acesso em 25 de setembro de 2017

VIEIRA, Mateus. **[Impressões] Tom Raider (2013)**. 19 jun, 2015. Disponível em <http://www.divisaoparalela.com.br/2015/06/impressoes-tomb-raider-2013.html> Acesso em 11 de novembro de 2017

WILSON, William. **There's A Breed Of New Strong Female Character In Gaming**. 8 nov, 2015. Disponível em <https://www.forbes.com/sites/archenemy/2015/11/08/theres-a-breed-of-new-strong-female-character-in-gaming> Acesso em 15 de outubro de 2017

APÊNDICE – ROTEIRO DE QUESTIONÁRIO

Roteiro feito pela autora deste trabalho para um questionário online intitulado “Mulheres e Videogames”, realizado entre os dias 21 e 23 de novembro de 2017 com 100 mulheres.

1 - Nome:

2 - Qual é a sua idade?

3 - Você tem o costume de jogar videogame? (de console, como Playstation e Xbox, por exemplo)

4 - Você já se incomodou com algum tipo de atitude machista, sexista ou misógina que o jogo retratava? Explique sua resposta.

5 - Você já presenciou ou soube de casos envolvendo algum homem ter atitude machista, sexista ou misógina por estar jogando com/contra uma mulher? Explique sua resposta.

6 - Você vê problemas nas representações das personagens femininas nos jogos?

7 - Você acredita que estereótipos reproduzidos nos jogos colaboram para manter a imagem da mulher como algo inferior? Explique sua resposta.

8 - Você pode citar alguma personagem feminina de videogame que seja uma referência para você? Explique.