



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE
Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes
Departamento de Artes
Bacharelado em Design

REPRESENTAÇÕES DE GÊNERO NO MUNDO DOS GAMES:
Design como ferramenta contra a misoginia

Acadêmico: Thaís Herrera
Orientador: Prof. Dr. Thiago Chellappa

Natal, RN
Junho de 2018

**REPRESENTAÇÕES DE GÊNERO NO MUNDO DOS GAMES:
Design como ferramenta contra a misoginia**

(THAÍS HERRERA)

Monografia do Curso de Bacharelado em Design
da Universidade Federal do Rio Grande do
Norte.

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a todas as meninas *gamers* que, assim como eu, sonham com um futuro onde a paixão pelos games reine acima de qualquer forma de discriminação.

AGRADECIMENTOS

À minha família, cujas mulheres fortes me inspiraram a lutar por um mundo mais igualitário, e que incentivou meu amor pelas artes, pela ciência e pelo mundo *geek* desde pequena, e sempre me apoiou em meus projetos criativos.

A todos os amigos que acompanharam meu trajeto até aqui e me ajudaram a superar as dificuldades e me disseram para não desistir.

Aos Professores Thiago e Lorena que me orientaram,

Aos professores Chris Cox, Justin Parsler e Douglas Brown, meus tutores durante mobilidade acadêmica, e a todo o corpo docente e alunos da Brunel University London que me deram todo o apoio de que precisei.

Ao programa Ciência Sem Fronteiras, que me permitiu realizar um sonho e abriu um leque de possibilidades, além de me proporcionar uma experiência de mundo e crescimento pessoal imensurável.

E, finalmente, a todos os participantes dos grupos de discussão que contribuíram com este trabalho.

THAÍS HERRERA

**REPRESENTAÇÕES DE GÊNERO NO MUNDO DOS GAMES:
Design como ferramenta contra a misoginia**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso Bacharelado em
Design, para obtenção do título de
Bacharel em Design.

ORIENTADOR: Prof. Dr. Thiago Chellappa

Aprovado em: ____/____/____

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Thiago Chellappa

Orientador

Universidade Federal do Rio Grande do Norte – UFRN

Prof. Dr. José Guilherme da Silva Santa Rosa

Membro

Universidade Federal do Rio Grande do Norte – UFRN

Prof. Me. José Veríssimo de Sousa

Membro

Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN

LISTA DE FIGURAS

1. Joystick Atari	20
2. Tela de busca por "jogo" em loja virtual da rede Americanas	21
3. Tela de busca por "game" em loja virtual da rede Americanas	22
4. Gráfico explicando estado de <i>Flow</i>	29
5. Pessoas que declararam jogar algum jogo eletrônico - <i>Pesquisa Game Brasil Blend And Sioux</i> (2017)	31
6. Essential Facts About The Computer and Videogame Industry (2014).....	32
7. Srta. Pac Man - Miss Male Character (2013)	45
8. TV Tropes - Distaff Counterpart (2015)	46
9. Propaganda de <i>Hitman</i> : corpo de uma mulher de lingerie: "belamente executada"	50
10. Propaganda de <i>Hitman</i> : corpo de uma mulher nua na banheira: "chocantemente executada"	50
11. Propaganda de <i>Hitman</i> : corpo de homem congelado: "friamente executado"	51
12. Propaganda de <i>Hitman</i> : corpo de homem contraibaxista: "chassicamente executado" ..	51
13. <i>Who Has The Power? The Difference Between Sexual Empowerment and Sexual Objectification</i> , quadro 4 (2015)	52
14. <i>Who Has The Power? The Difference Between Sexual Empowerment and Sexual Objectification</i> , quadro 5 (2015)	53

15. <i>Who Has The Power? The Difference Between Sexual Empowerment and Sexual Objectification</i>, quadro 6 (2015)	53
16. <i>Who Has The Power? The Difference Between Sexual Empowerment and Sexual Objectification</i>, quadro 7 (2015)	54
17. Capa de <i>The Amazing Spiderman</i> vol. 1601 - Marvel Database (2009).....	58
18. Capa de <i>The Amazing Spiderman</i> vol. 1601 - detalhe - Marvel Database (2009).....	59
19. Capa de <i>The Amazing Spiderman</i> vol. 1601 - detalhe - Marvel Database (2009).....	59
20. Jogos <i>Bayonetta</i> e <i>Bayonetta 2</i>	60
21. Ataque especial de <i>Bayonetta</i>	61
22. Cena do trailer de <i>Bayonetta 2</i>	62
23. Mulher-Maravilha (DC Comics)	62
24. Personagens de <i>League of Legends</i>, com destaque para as costas arqueadas.....	63
25. Lara Croft - <i>Tomb Raider</i> (1998).....	70
26. Lara Croft - <i>Tomb Raider: Underworld</i> (2008).....	70
27. Angelina Jolie como Lara Croft - <i>Tomb Raider</i> (2001)	70
28. Lara Croft - <i>Tomb Raider</i> (2013).....	71
29. Evolução do <i>design</i> de Lara Croft: 1996 - 2013	72

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	12
2. JUSTIFICATIVA E MOTIVAÇÃO.....	13
3. OBJETIVOS GERAIS E ESPECÍFICOS.....	13
4. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	16
4.1. O Universo Nerd	16
4.1.1. O Universo dos Games	18
4.1.2. Ciberespaço	23
4.1.3. Imersão	26
4.1.4. Suspensão de Descrença.....	27
4.1.5. Flow	28
4.2. Quem joga?	30
4.3. Gênero e Identidades.....	33
4.3.1. Feminilidade e masculinidade: gêneros e estereótipos.....	33
4.3.2. Principais estereótipos femininos	35
4.3.3. Principais estereótipos masculinos	36
4.4. A opressão do sexo feminino na sociedade	36

4.4.1. Origens evolutivas e biológicas	36
4.4.2. A influência da religião	38
4.5. O sexo feminino no mundo dos games	43
4.5.1. Homem: ser humano padrão; mulher: ser derivado do homem.....	43
4.5.1.1. O Princípio de Smurfete	43
4.5.1.2. Contraparte feminina	44
4.6. Homem: ser forte e ativo; mulher: ser fraco e passivo	46
4.6.1. Donzela Indefesa	46
4.7. Objetificação	48
4.7.1. Sexualização vs. Objetificação sexual.....	51
5. METODOLOGIA.....	55
6. CRONOGRAMA.....	57
7. RESULTADOS E DISCUSSÃO.....	58
7.1. Análise de personagens.....	58
7.2. Resultados do Grupo de Discussão.....	63
7.2.1. Assédio em eventos relacionados a jogos	64
7.2.2. Problemas de Representação Feminina no Mundo dos Jogos.....	66
8. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	72

9. REFERÊNCIAS	74
10. ANEXOS	77
10.1. Transcrição da discussão em grupo online.....	77
10.2. Respostas do questionário online.....	82

RESUMO

Este projeto foi criado com a intenção de buscar uma contribuição à comunidade de Designers que buscam tornar o mundo um lugar melhor através de seu trabalho, com conhecimento de causa e uma paixão pelo mundo dos games. Pois, ao contrário do que muitos pensam, jogo não é (só) brincadeira.

Tomando essa premissa como ponto de partida, e, com a indispensável contribuição de um grupo de discussão, evidenciou-se a clara distinção do ponto de vista entre os gêneros no que tange ao assédio.

Entretanto observou-se que no mercado de games, atualmente, existe uma tendência de evolução em termos de representatividade feminina, o que pode ser considerado resultado de campanhas de conscientização à qual esta monografia visa contribuir, de modo a expandir essa tendência e estimular o crescimento do respeito às diferenças e do convívio pacífico entre os gamers, com mais ética, responsabilidade e humanidade.

Palavras-chave: Game Design, Design Participativo, Grupo de Discussão, Questionários, Representação de Gênero e Jogos Digitais.

ABSTRACT

This project was a way of contributing towards the Designers community who seek to make the world a better place through their work, with knowledge of the cause and a passion for the gaming world. Contrary to what many think, games are not (just) fun business.

Taking this premise as a starting point, and with the indispensable contribution of a discussion group, a clear distinction was made from the point of view between the genders in regards to harassment.

However, it has been observed that, in the gaming market, there is currently a trend of evolution in terms of female representation, which can be considered as a result of awareness campaigns to which this monography aims to contribute, in order to expand this trend and encourage growing respect for differences and peaceful coexistence among gamers, with more ethics, responsibility and humanity.

Keywords: Game Design, Participative Design, Discussion Group, Questionnaires, Gender Representation and Digital Games.

1. INTRODUÇÃO

O tema selecionado para a Monografia de Conclusão de Curso trata da representação de gênero no universo *nerd*, particularmente na categoria de jogos digitais. O tema foi selecionado ao perceberem-se tendências em relação a identidades de gênero e sexualidade dentro dos games, uma das formas de entretenimento mais populares e lucrativas da atualidade, porém cujos desenvolvedores ainda estão presos a certos estereótipos extremamente limitados no que diz o que tem consequências perniciosas *fora* do universo dos games.

Assim, o projeto consiste na pesquisa sobre questões de gênero, de modo a apontar novas soluções de design de games livres das amarras de conceitos pré-fabricados sobre esses temas, trazendo para seu universo, pessoas que antes eram marginalizadas, ofendidas, vitimadas.

O projeto é de certa complexidade, uma vez que exige uma análise mais profunda de comportamento das pessoas que jogam que pode incluir aspectos da natureza humana que são contraditórios, além de um esforço consciente de resistir à tendência de seguir o atalho dos conceitos pré-fabricados por diversas formas de mídia (filmes, séries, jogos, animações, etc.) já bem estabelecidos: é preciso uma abordagem que represente uma *criação* ou *reinvenção* de conceitos, pensar fora-da-caixa.

É, assim, um projeto um tanto desafiador, porém completamente viável. Já que existem diversos estudos sólidos na área, e já se começa a ver, lentamente, algumas mudanças sendo feitas por desenvolvedores.

Dessa forma, a ideia é a de pesquisar e trabalhar de forma aprofundada, com o intuito de poder desenvolver uma Monografia de forma bastante qualitativa, no que tange todos os aspectos mencionados anteriormente. Criando assim, premissas para a observação, reflexão e compreensão desse projeto desenvolvido.

2. JUSTIFICATIVA E MOTIVAÇÃO

O mundo *nerd*, particularmente o mundo dos games, é marcado pela misoginia. Frequentemente se vê relatos de diversos tipos de ofensas e violência às mulheres que jogam. Segundo uma matéria da BBC Brasil (2017), citando um levantamento do blog Price Charting realizado com 874 jogadoras, 63% das respondentes afirmaram ter sofrido assédio em jogos online. Na matéria, a jogadora Cristina “Olakristal” Santos, vencedora do 1º lugar no ranking mundial de Street Fighter IV: Arcade Edition em 2013, além de detentora do recorde de brasileira com maior *gamescore* no Xbox, conta: “Passei maus bocados. Sofri ataques em redes sociais e até na vida pessoal. É uma fase que prefiro esquecer”. Outra jogadora, cujo nome é Vitória Dutra Pirró, jogadora profissional de League of Legends, MMORPG mais popular atualmente, conta para a matéria: “Quando comecei a jogar, tive amigos que ficaram enciumados, diziam que eu não tinha potencial e, sempre que podiam me colocavam para baixo”.

A misoginia humilha, machuca e mata milhares de mulheres diariamente no Brasil. Embora o índice de violência em termos gerais seja alto no país, as particularidades envolvidas em crimes perpetrados contra as mulheres evidenciam forte relação desta com a condição feminina e, portanto, com discriminação de gênero. Não à toa, em 2015, sancionou-se a Lei 13.104/2015, ou Lei do Feminicídio, que tipifica uma nova modalidade de homicídio qualificado: quando a motivação deste é a simples condição de ser mulher. Como explica a pesquisa Mapa da Violência 2015: Homicídio de Mulheres no Brasil:

A lei estabelece que, quando o homicídio de mulher acontece por “razões de condição de sexo feminino”, deverá ser considerado crime hediondo, por atentar contra os valores basilares da sociedade, pelo que deve merecer maior reprovação por parte do Estado. A mesma lei considera que existem razões de condição de sexo feminino quando o crime envolve:

- I. Violência doméstica e familiar;
- II. Menosprezo ou discriminação à condição de mulher. (WAISEFISZ, 2015, p.7)

Segundo o Relógio da Violência, do Instituto Maria da Penha, uma mulher é vítima de violência física a cada 7, 2 segundo, de arma de fogo a cada 2 minutos. (RELÓGIO DA VIOLÊNCIA, 2018).

A divulgação de uma imagem degradante a hostilidade com a qual mulheres são tratadas dentro desse meio tem relação direta com essa violência. É então de extrema relevância aos designers de game que adotem uma estratégia diferente ao desenvolver um novo game para o mercado, que busque melhor representar a mulher dignamente, ou seja, como um ser humano complexo em sua intelectualidade, e não como um mero objeto hiperssexualizado com objetivo apenas de satisfazer ao *male gaze*¹.

A motivação nessa monografia é a necessidade de evitar e/ou minimizar a opressão causada na sociedade pela mídia, através de um design de games coerente com esse potencial influenciador que essa mídia proporciona e faz bom uso da mesma, pois entende a importância e o impacto que ele terá nas meninas que o jogam e em toda a sociedade, e que contribua para a transformação do nosso próprio mundo em um lugar mais igualitário, de homens, mulheres, não binários, cis, trans, heteros, bis, gays, etc., que não sejam julgados ou inferiorizados, mas que sejam livres.

1 “Olhar masculino”, termo utilizado em críticas feministas referindo-se ao aspecto objetificante da representação feminina na mídia, onde a mulher é retratada dando destaque aos seus atributos sexuais visando a atrair o homem heterossexual, visto como público-alvo, por meio de apelo sexual.

3. OBJETIVOS GERAIS E ESPECÍFICOS

O objetivo geral da Monografia é:

- Sinalizar possibilidades de *game design* inclusivo para o público feminino, através de um Design co-participativo que será feito não só *para* mulheres, mas também *pelas* mulheres.

Os objetivos específicos da Monografia são:

- Analisar a maneira como jogadores e jogadoras interagem entre si e com o ambiente virtual durante partidas;
- Identificar problemas existentes nessas interações;
- Verificar onde esses problemas têm relação com misoginia e segregação por gênero e/ou sexualidade
- Traçar estratégias para solucionar esses problemas através do Design.

4. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

4.1. O Universo Nerd

Antigamente, *nerd* era um termo pejorativo. Era usado para designar pessoas extremamente estudiosas, cuja grande diversão era ficar em casa estudando a ir para festas como amigos eram considerados pessoas estranhas, que não gostavam de se divertir e socializar e que tinham extrema dificuldade de se relacionar amorosa e/ou sexualmente. O sentido original da palavra, entretanto, era outro, e a origem dessa sua ressignificação pejorativa explanada acima é incerto. Segundo Artur Louback Lopes (2006) em matéria da revista Mundo Estranho, há duas possibilidades:

Existe no idioma inglês a gíria *nurd*, que designa pessoas loucas. *Nurd* pode ter originado a palavra *nurd*, usada com o mesmo sentido de *nerd*", diz Schmitz. Há ainda os que defendam que N.E.R.D era a sigla que funcionários da companhia canadense de telecomunicações Northern Electric Research and Development (ou Nortel) levavam no bolso da camisa. No Brasil, o termo se popularizou com o filme a Vingança dos Nerds, de 1984, no qual um grupo de CDFs decide peitar os jovens mais populares da faculdade. (LOPES, 2006)

Em seu sentido original, “A primeira aparição documentada da palavra *nerd* foi na descrição de uma criatura fictícia, no livro de Theodor Seuss Geisel, “If I Ran the Zoo” (1950), em que o narrador Gerald McGrew afirma que colecionaria ‘um Nerkle, um Nerd e um Seersucker também’ em seu jardim zoológico imaginário.” (WIKIPÉDIA).

Entretanto, muitas coisas mudaram ao longo das últimas décadas em relação à tecnologia, e o termo *nerd* foi aos poucos se tornando um termo mais abrangente, como explicam Luis Flávio Fernandes e Rosana Rios na obra “Enciclonérdia” (2011):

Houve um tempo em que ser chamado de *nerd*, *geek* ou *CDF* era algo depreciativo. No final do século XX e no início do XXI, porém, isso mudou. Crianças e jovens que demonstravam interesses diversificados por várias áreas da ciência, cujas notas do

colégio eram acima da média, e cuja inteligência e ironia peculiares os fazia vítimas de truculentos valentões, provaram que tinham o necessário para obter sucesso profissional no mundo capitalista. Na vida adulta ganharam o respeito de uma sociedade que, se reluta em aceitar a inteligência, aplaude o êxito financeiro e releva quaisquer excentricidades de nerds que deram certo na vida. (FERNANDES, RIOS, 2011, p.3)

Ainda segundo Fernandes e Rios (2011), fazem parte do universo nerd:

- Brinquedos: pois os nerds gostam de colecioná-los;
- Desenhos animados;
- Interesse por ciência e tecnologia;
- Clássicos de literatura nerd: embora gostem muito de ler, independente do gênero, alguns são mais icônicos como literatura nerd: “a literatura de gênero é especialmente apreciada – sagas fantásticas, ficção científica, horror. Algumas obras se tornam clássicas, e suas citações são compreendidas apenas pelos iniciados”. (FERNANDES, RIOS, 2011, p. 11);
- Dispositivos (gadgets): pois nerds amam tecnologia, assim dispositivos que nerds um dia imaginaram e se tornaram reais, ou ainda aqueles que ainda não – e talvez nunca se tornem - são objetos de desejo para eles. (FERNANDES, RIOS, 2011, p.12).
- Filmes: incluem gêneros como os dos livros e ainda os filmes cult;
- Seriados: mesmos gêneros citados acima como os dos livros e filmes;
- HQs (histórias em quadrinhos);
- Línguas.

As categorias, desenho animado e HQs, podem também incluir *mangás*² e *animes*³, estilos japoneses dessas mídias. Particularmente nerds que gostam desses estilos são normalmente conhecidos como *otakus* (homens) ou *otomes* (mulheres), e podem também apreciar o *cosplay*⁴

2 Revistas em quadrinhos japonesas, geralmente impressas em preto-e-branco e lidas de trás para a frente.

3 Estilo de desenho animado japonês.

Como pudemos ver, o universo nerd é bastante vasto, há muitas categorias e subcategorias e poderia-se passar horas em cada uma delas. Há uma subcategoria em particular, entretanto, que é, por si só, outro universo inteiro e que talvez seja o que melhor represente o universo nerd, devido a sua relação quase simbiótica com a tecnologia: o universo dos games.

4.1.1. O Universo dos Games

O que é um *game*? Para se responder a essa pergunta, deve-se primeiramente responder a outra pergunta: o que é um jogo? Embora à primeira vista os termos pareçam equivalentes, sendo este a tradução literal do primeiro, a palavra “jogo” em nosso idioma remonta a um conceito antigo, muito mais abrangente e que, embora bastante subjetivo, já faz parte do senso-comum, e que em nada depende de tecnologias eletrônicas, tampouco é exclusividade das civilizações humanas, como disserta Johan Huizinga (2001) em sua obra “Homo Ludens”:

O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica. É-nos possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma à ideia geral de jogo. Os animais brincam tal como os homens. O jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. “É uma função significante, isto é, encerra um determinado sentido.” (HUIZINGA, 2001, p. 3-4).

Huizinga (2001) diz ainda que “o divertimento resiste a toda a análise e interpretações lógicas, (...) e é precisamente ele que define a essência do jogo”. (p. 5)

Em todas as caprichosas invenções da mitologia há um espírito fantasista que joga no extremo limite entre a brincadeira e a seriedade. Se, finalmente, observarmos o fenômeno do culto, verificaremos que as sociedades primitivas celebram seus ritos sagrados, seus sacrifícios, consagrações e mistérios, destinados a assegurarem a

4 *Cosplay*: acrônimo das palavras em inglês “costume” = fantasia e “play” = brincar; termo que designa o ato de se fantasiar de personagens, geralmente em eventos de HQs como a ComicCon nos EUA.

tranquilidade do mundo, dentro de um espírito de puro jogo, tornando-se aqui o verdadeiro sentido da palavra. (HUIZINGA, 2001, p. 7)

Assim, definimos o que é um jogo, porém para que se compreenda a distinção entre “jogo” e “game”, deve-se olhar para as origens da incorporação deste termo estrangeiro em nosso próprio idioma, que parece incoerente com o fato de que o português já possuía uma palavra de significado semelhante. O termo vem da palavra em inglês *game*, que significa, literalmente, “jogo” em português. Embora inicialmente equivalentes, os termos gradualmente ganharam uma disparidade de significados, adquiridos, ao serem adotadas, não como uma palavra estrangeira e sua tradução, mas como palavras de um mesmo idioma com significados próprios, relacionados, porém não idênticos.

Tal mudança se deu com o surgimento dos jogos digitais, onde se originou o termo *videogame* (em tradução livre, “jogo de vídeo”), designando jogos que utilizavam plataformas eletroeletrônicas, em contrapartida ao termo original *game* que servia para designar quaisquer outras atividades de lazer que não envolvesse essas plataformas, tais como jogos de tabuleiro, cartas, esportes, etc. Note a palavra “vídeo” no termo: as primeiras plataformas de jogos digitais utilizavam tecnologia similar à daqueles de reprodução de vídeos: os cassetes. Com a evolução das tecnologias digitais, as fitas cassete foram substituídas por CDs, que posteriormente também caíram em desuso, sendo substituídos por tecnologias novas de armazenamento em nuvem graças à internet.

Dessa forma, a palavra “videogame” acabou abreviada apenas para “game”. A distinção entre “game” e “jogo” se manteve devido à apropriação da palavra original tal como era em inglês [*videogame*], ao invés de uma tradução literal que não se popularizou. Logo, entende-se hoje que “game” se refere *exclusivamente* a jogos digitais, enquanto que “jogo” pode se referir a qualquer tipo de forma de entretenimento ou lazer, *seja ela digital ou não*.

Tradicionalmente, não encontramos a versão abreviada *game* nos dicionários, embora o termo em inglês *videogame*, já conste incorporado ao nosso idioma. A definição encontrada para *videogame* no Michaelis online é:

1 *Software* interativo com fim recreativo, acoplado a um dispositivo para exibição visual de dados e a um outro dispositivo de entrada de dados, o que permite ao usuário interagir com o mesmo. **2** Videocassete com gravação de jogo eletrônico; videogame. **3**

Eletrôn. Computador dedicado, com *joystick*⁵ e adaptador de vídeo, projetado exclusivamente para jogos; console de jogos. (Michaelis Dicionário de Português Online - *Significado de “jogo”*, 2009.⁶)



Figura 01 - Joystick Atari

No mesmo dicionário, para a palavra “jogo” temos:

sm (lat jocu) **1** Brincadeira, divertimento, folguedo. **2** Passatempo, em que de ordinário se arrisca dinheiro, ou outra coisa. **3** Divertimento ou exercício de crianças, em que elas fazem prova da sua habilidade, destreza ou astúcia. **4** Maneira de jogar. **5** Conjunto de regras a observar, quando se joga. **6** Cartas ou peças distribuídas a cada parceiro e com que ele deve jogar. **7** Lance que cada jogador faz ou tem de fazer. **8** Disposição, estado ou valor das cartas ou peças do jogo. **9** Cartas ou peças para jogar. **10** Entrada, parada. **11** Vício de jogar. **12** Cada uma das partidas em que se divide um certame. **13** Aposta. **14** Especulação de bolsa. **15** *Mec* Espaço livre entre duas peças, tais como eixo e mancal, ou êmbolo e cilindro; folga, interstício, luz. **16** Movimento das peças de um mecanismo. **17** Cada uma das duas partes da armação da carruagem a

⁵ É o nome em inglês do aparelho utilizado para interagir com jogos eletrônicos, também conhecidos como “controle”. Em tradução literal quer dizer, “vara da alegria”, fazendo referência aos primeiros tipos de joysticks, como o do clássico console Atari (ver fig. 1) que consistiam em uma plataforma com uma barra que realizava movimentos circulares.

⁶ Disponível em <<http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php?lingua=portugues-portugues&palavra=jogo>>, Acesso em 25 de maio de 2015.

que pertence um eixo: **Jogo dianteiro e jogo traseiro**. **18 Mec** Conjunto ou série de peças, da mesma espécie, que fazem parte de um mesmo mecanismo, máquina etc., como o **jogo de pesos de uma balança; um jogo de molas etc.** **19** Dito engraçado. **20** Ludíbrico. **21** Manobra, astúcia, intenção reservada, manha. **22** Bilhetes e cautelas da loteria. **23** Nome de vários aparelhos de Física. **24 Náut** Balanço do navio de um a outro bordo. **25 gir** Capoeiragem. **26 Reg** (Oeste de São Paulo) Certo carrapato pequeno. **27** Manejo de arma branca. (Michaelis Dicionário de Português Online - *Significado de “videogame”*, 2009⁷)

Embora o dicionário não nos esclareça a veracidade sobre a teoria de abreviação de *videogame* para *game* aqui explicitado, este fato pode ser demonstrado simplesmente ao realizarmos uma busca rápida em lojas de departamentos de artigos variados. Por exemplo, ao buscar “jogo” na grande loja nacional Americanas - que vende diversos produtos incluindo cosméticos, roupas, brinquedos, eletrônicos, bebidas, chocolates, entre outros - vemos diversos tipos de artigos de lazer, incluindo jogos de carta e de baralho, além de jogos eletrônicos, como mostra a figura 2.

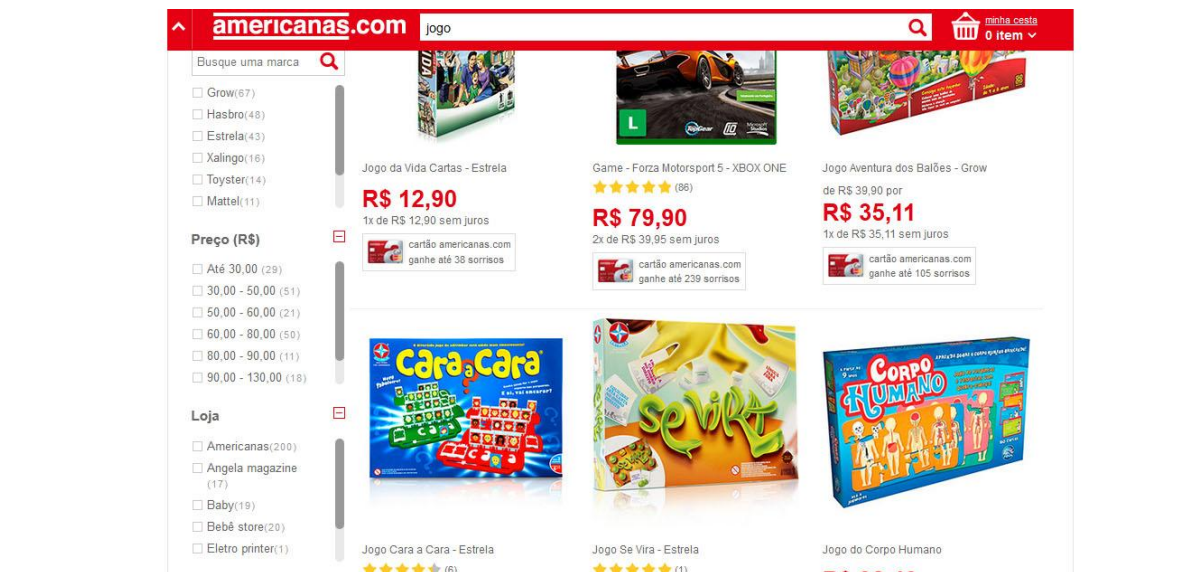


Figura 02 - tela de busca por “jogo” em loja virtual da rede Americanas.⁸

7 Disponível em <<http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php?lingua=portugues-portugues&palavra=videogame>> Acesso em 25 de maio de 2015.

8 Disponível em <<http://busca.americanas.com.br/busca.php?q=jogo>> Acesso em 25 de 2015.

Já ao digitar “game” no campo de pesquisa, a página é redirecionada para o departamento exclusivo de jogos eletrônicos onde é possível pesquisar por detalhes como plataforma (computador, Xbox 360, etc.) e gênero (ação, aventura, tiro, etc.), como pode-se ver na figura 3:

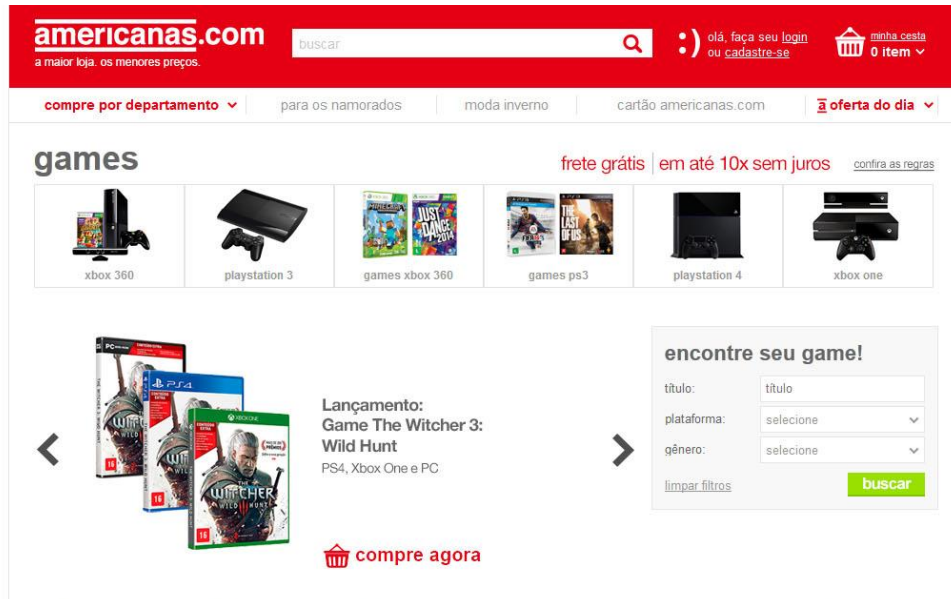


Figura 03 - Tela de busca por “game” em loja virtual da rede Americanas.
Fonte: Americanas, 2015.

Esse fenômeno pode ser notado também em notícias, fóruns, *blogs* e outras publicações onde “jogo” e “game” são usados como sinônimos, sendo mais comum ver “game” do que “videogame”.

Esclarecido esse ponto, pode-se voltar para as características próprias (ciberespaço e imersão) que diferenciam um *game* de outras formas de mídia e entretenimento. Embora exista uma grande intertextualidade entre os jogos digitais e outras mídias como filmes, livros, etc., é justamente dessa interseção que se originam algumas de suas qualidades únicas e que os torna algo tão revolucionário e intrigante.

Assim, analisam-se essas qualidades destrinchando alguns jargões talvez não tão familiares em outros meios, mas frequentemente utilizados entre os entusiastas e estudiosos de games, de modo a poder traçar com mais precisão e clareza o que é – e o que não é – um *game*. Vale ressaltar que nem todos esses termos se aplicam exclusivamente ao mundo dos jogos, devido à interseção de conceitos já citada.

4.1.2. Ciberespaço

O termo *ciberespaço* foi criado por William Gibson, comumente atribuído a seu livro *Neuromancer*, em 1984, embora algumas fontes sugiram que o termo já havia sido usado pelo mesmo autor em uma publicação anterior. No romance, Gibson (1984) descreve o ciberespaço como:

Uma alucinação consensual vivenciada diariamente por bilhões de operadores autorizados, em todas as nações, por crianças que estão aprendendo conceitos matemáticos... Uma representação gráfica de dados abstraídos dos bancos de todos os computadores do sistema humano. (NEUROMANCER, p. 22).

Em um trecho da obra, o protagonista diz estar “conectado num deck⁹ de ciberespaço customizado que projetava sua consciência desincorporada na alucinação consensual que era a Matrix”.

O livro citado é visto como uma das grandes influências do filme *Matrix*, produzido em 1999 por Lana e Andy Wachowski – mais conhecidos simplesmente como “irmãos Wachowski”. No filme, a Matrix consiste em um mundo artificial, tridimensional, bastante parecido com a realidade que conhecemos, porém ilusório, como um sonho. Esse mundo é acessado através de uma conexão entre as máquinas e as mentes das pessoas.

Ainda seguindo a lógica do conceito original de “matrix” de *Neuromancer*, este ciberespaço existe de forma extra-corpórea, onde a mente se torna uma entidade à parte de seu corpo. Apesar disso, as experiências vividas pela mente inserida na matrix são traduzidas em sensações físicas reais: em uma cena, ao ser desconectado da matrix onde sofreu uma queda de um prédio, o protagonista Neo, sentindo dores, coloca os dedos na boca e percebe que ela está sangrando. Perplexo, pergunta a Morfeu:

“Achei que não era real”. Ao que este responde:

“Sua mente torna real”.

9 Do inglês, “deck”: 1) uma superfície que ocupa um nível do casco de uma embarcação: nossa cabine era no quinto deck abaixo. 2) uma superfície que sugere um nível do navio: o deck de um ônibus de turismo. 3) uma varanda, aberta e sem telhado, se estendendo para fora de uma casa: nós relaxamos no deck. 4) baralho de cartas: ele embaralhou o deck e cortou. 5) Um deck de fita cassete.

Fonte: <http://www.wordreference.com/definition/deck>

O diálogo prossegue:

“- Se você morre na Matrix, também morre na vida real”?

– “O corpo não pode viver sem a mente”.

Outro exemplo bastante conhecido de ciberespaço futurista conhecido no mundo da ficção-científica é o Hollodeck, da série Star Trek (também conhecida como “Jornada nas Estrelas” no Brasil): uma espécie de câmara que simula o que o usuário programar, tendo assim possibilidades ilimitadas de mundos virtuais, e que é diferente da Matrix, pode ser adentrado *fisicamente*.

Pode-se notar nas obras citadas, o ciberespaço é tão bem simulado que engana as pessoas que vivem dentro dele. Embora um mundo imaterial, pode, paradoxalmente, causar efeitos no mundo material. Essa concepção foi um salto de imaginação de seus autores sobre como seria o futuro, em uma época em que a conexão de alta velocidade não existia, não fazia parte da vida cotidiana das pessoas como é hoje. Atualmente, embora não se possa entrar *fisicamente* no ciberespaço ou não sejamos ‘iludidos’ por ele, somos capazes de imergir nele mentalmente e trocar informações em tempo real, nos comunicar com pessoas e interagir dentro de um mesmo espaço virtual. De acordo com Pierre Lévy (1999), ciberespaço trata-se justamente de um espaço que se cria a partir da rede de comunicação mundial de computadores e entre suas respectivas memórias, além de outros meios de comunicação como o telefone ou rádio. Entretanto, dá ênfase aos meios digitais: “Insisto na codificação digital, pois ela condiciona o caráter plástico, fluido, calculável com precisão e tratável em tempo real, hipertextual, interativo e, resumindo, virtual da informação que é, parece-me, a marca distinta do ciberespaço”. (LÉVY, 1999, 94 e 95).

Assim, os games são provavelmente o exemplo onde essas características são mais facilmente percebidas: cada jogador (a) possui um “avatar”, ou seja, uma versão virtual de si mesmo (a), inserido em um mundo virtual, que pode tanto ser bidimensional quanto tridimensional, acessado através de uma plataforma digital (computador, console, celular, etc.); todos os jogadores se encontrarão em suas versões *avatars* nesse mesmo mundo. No caso de jogos online, mesmo pessoas localizadas em hemisférios opostos do planeta podem imergir neste espaço. Além disso, independente de ser online ou off-line, a interatividade é algo sem o qual um game simplesmente não existe, uma vez que dentro do ciberespaço, os jogadores

precisam cumprir uma série de objetivos, utilizando uma série de comandos complexos, movendo-se dentro do cenário virtual e comunicando-se com outros jogadores, tudo isso de maneira extracorpórea, como na definição de Gibson.

A maioria dos games normalmente permite uma inserção parcial no ciberespaço, em um fenômeno conhecido no mundo dos games como *imersão*, conceito que será tratado em detalhes posteriormente. A inserção é apenas parcial, pois esse ciberespaço é visto através de uma tela e geralmente se utiliza apenas de um teclado ou *joystick* para executar ações e movimentos. Entretanto, com o avanço tecnológico, hoje em dia já existem diversos jogos que utilizam os movimentos do corpo. Esses jogos são chamados de Exergames. Segundo define Marina de Lima Neves de Barros (2012):

Chamados de jogos de esforço, ou Exergames, que são jogos de interação que utilizam movimentos dos jogadores, alia-se uma idéia antiga, os jogos se utilizam, além dos atributos mentais e benefícios sociais, os atributos físicos. A capacidade de interpretar o movimento humano é uma tarefa fundamental para o computador, neste tipo de jogo, e isto tem recebido muita atenção nos últimos anos. (...). De maneira objetiva, pode-se dizer que os exergames são jogos de vídeo projetado para induzir uma atividade física de corpo inteiro ou parte dele. Do ponto de entretenimento, são uma novidade no mercado, relativamente fáceis de jogar e são projetados para serem divertidos e com apelo social em sua grande maioria. (NEVES DE BARROS, 2012, p. 17).

Como exemplos podemos citar a câmera captora de movimentos Kinect, do console Xbox 360 ou o controle com sensor de movimento do Nintendo Wii U. Além destes já bem estabelecidos no mercado, novas tecnologias de realidade virtual estão sendo desenvolvidas, ainda em fase de testes, como o *Oculus Rift*, onde o jogador acopla uma tela em forma de capacete, que cobre toda a visão do usuário com a imagem do mundo virtual, e utiliza os movimentos da cabeça. Com esse aparelho, o jogador poderá ter uma sensação bem próxima da ideia de matrix de Gibson e dos irmãos Wachowski.

Pode-se concluir resumidamente que o ciberespaço é uma espécie de mundo virtual onde “entra-se”, com o qual e no qual se pode interagir, e que esse espaço é essencial para a existência e o sucesso dos games como forma de entretenimento, o que leva a próxima característica de um Game: a imersão.

4.1.3. Imersão

Imersão é um conceito bem conhecido no universo dos games, embora não haja um consenso sobre a definição exata da palavra inserida nesse contexto. Santaella e Feitoza (2009) definem desta forma:

Imersão - em um sentido perceptivo e psicológico geral, não exclusivamente no ciber sentido - é uma condição a ser preenchida em qualquer tipo de jogo. O ato de jogar em si pressupõe um agenciamento, um jogador que deve estar concentrado, absorvido na sua ação, imerso nos passos da máquina de estados que caracteriza qualquer jogo. Isso significa que, no caso de jogos computacionais, duas espécies de imersão estão operando simultaneamente: a absorção profunda, perceptiva e psicológica, que é exigida por qualquer jogo de qualquer tipo, e a imersão em um ciberambiente. Esse duplo engajamento certamente intensifica o processo de imersão, a experiência subjetiva do jogador, e pode ser uma das razões por que os jogos computacionais são tão atrativos e hipnóticos. (SANTAELLA, FEITOZA, 2009, p.61).

Apesar das divergências pode-se afirmar com segurança que a imersão é entendida principalmente como o nível de envolvimento e concentração do jogador com o game. A imersão é vista como o estado mental atingido pelo jogador ao se envolver tão profundamente com o jogo que ele perde a noção do tempo e “esquece o mundo à sua volta”, concentrando-se profundamente na história e nos acontecimentos do jogo deixando o resto do mundo a sua volta em segundo plano. (BROWN e CAIRNS, 2004). Para que isso aconteça é necessário que o jogador primeiro supere a barreira inicial de aprendizado das regras do jogo, onde a imersão não é possível, pois o jogador está concentrando sua atenção no ato de jogar em si, de uma forma mais mecânica. Para que se supere esse estágio, o jogador necessita investir seu tempo no jogo, que poderia estar sendo usado para outras atividades, o que torna o ato de jogar um investimento.

Uma vez superada essa barreira, a realização de comandos torna-se mais natural e fluida, e o jogador pode se concentrar nas questões da realidade virtual em si. O controle se torna uma extensão de seu corpo, ou seja, passa a utilizá-lo de modo automático e inconsciente, o que torna o jogo mais ágil e facilita essa transferência de consciência para dentro dele. Para atingir esse estado mental os designers do jogo se utilizam de artifícios que gerem uma empatia para

que o jogador se envolva emocionalmente com seus elementos, como mudanças na iluminação e trilha sonora de acordo com a fase, personagens, etc. Além disso, também se incentiva o engajamento do jogador através de seus sentidos, como explicam Brown e Cairns (2004):

As características do jogo devem ser relevantes para as ações e localização do personagem do jogo. A razão pela qual isso é importante é devido ao uso da atenção. Se os jogadores precisam atentar ao som, bem como a visão, mais esforço precisa ser feito no jogo. Quanto mais atenção e esforço investidos no game, mais o jogador se sentirá imerso nele. (BROWN E CAIRNS, 2004).

Assim, o jogador tem uma sensação próxima de que está dentro daquele mundo ainda que não perca totalmente a consciência do mundo real: ao ouvir tiros em um ambiente de jogo de guerra, por exemplo, ele sabe que não corre risco de morrer de verdade, porém sentirá uma descarga de adrenalina e se empenhará em sobreviver com tanto esforço quanto o faria na vida real.

Entretanto nenhum desses artifícios fará com que o jogador seja imerso a não ser que este *se deixe voluntariamente* ser imerso, o que leva a próxima característica de um Game: a suspensão de descrença.

4.1.4. Suspensão de Descrença

De acordo com Douglas Brown (2012), “o ato de suspender a crença de uma pessoa é a criação temporária e voluntária em resposta aos estímulos textuais de um espaço imaginativo que transcende o texto e, ainda assim, é constantemente renovado através da progressão deste ” A suspensão de descrença está diretamente relacionada à imersão, e consiste no ato de voluntariamente se submeter ao mundo imaginário como se este fosse real, literalmente “suspendendo a sua descrença” sobre as possíveis incoerências ou irrealidades deste mundo ou sua narrativa, possibilitando então essa imersão no mundo virtual. Este conceito fica mais evidente quando se trata de mundos de fantasia ou ficção científica, que envolvem fatores completamente inventados e não existentes no mundo real como magia, seres mitológicos, tecnologias não inventadas- ou impossíveis de serem inventadas- etc.

Brown (2012) ressalta a diferença da ideia de suspensão de descrença em outras mídias como o cinema e os livros, onde os autores propositalmente fazem com que o espectador não veja as restrições daquele mundo que está sendo transmitido, como o fato de que os atores estão

fingindo ser algo que não são, por exemplo, ao passo que em games, por sua interatividade, elas ficarão evidentes inevitavelmente e o jogador precisará, portanto *ativar e constantemente* abstrair sua mente para interpretar essas restrições, como meros desafios dentro daquele mundo, adquirindo assim um controle sobre sua descrença que não seria possível em mídias passivas - isto é, onde não é possível interagir nem com o mundo criado. (BROWN, 2012, 218)

4.1.5. Flow

O conceito de “flow”, “fluxo” ou “fluir” em inglês como um estado mental quando sentimos prazer foi definido pelo psicólogo Mihály Csikszentmihályi, ao estudar os mecanismos pelos quais uma pessoa se diverte e sente prazer. Sean Baron (2012) resume bem o conceito de Csikszentmihályi em seu artigo publicado no site Gamasutra:

Quando habilidade é muito baixa e a tarefa muito difícil, as pessoas ficam ansiosas. Alternativamente, se a tarefa é muito fácil e a habilidade muito alta, as pessoas ficam entediadas. Entretanto, quando a habilidade e a dificuldade são relativamente proporcionais, as pessoas entram no estado de Flow. (BARON, 2012)

Ou seja, no caso dos games, a sensação de prazer vem do equilíbrio entre a habilidade do jogador e a dificuldade dos objetivos a serem alcançados no jogo, de modo que ofereça situações desafiadoras o suficiente para que o jogador fique empolgado e com atenção aguçada, mas que ao mesmo tempo estejam dentro de sua capacidade para que não se torne uma atividade cansativa.

Quando em estado de flow, uma pessoa experimenta extrema concentração na atividade, noção de tempo distorcida, senso de controle, entre outros. Além disso, a justificativa para a continuidade da atividade está contida na própria experiência em si. (BARON, 2015)

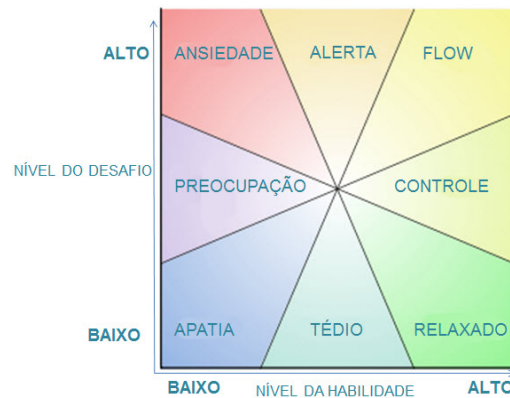


Figura 04 - Gráfico explicando estado de *Flow*
 Fonte: Google imagens, 2015.

Traçando um paralelo entre os conceitos pode-se definir melhor o que é um game e o que o diferencia de outras mídias de entretenimento.

O jogo, como qualquer outra mídia textual como filmes e livros, possui espaço para a construção narrativa, que dará a sensação de presença na realidade virtual, já discutida dentro dos conceitos de imersão e suspensão de descrença, sendo este último um termo muito conhecido na área do cinema. O livro se distanciará um pouco mais dos games pelo fato de não utilizar outras linguagens além da escrita, como sons, imagens, enquanto que tanto games quanto filmes as utilizam. Considerando-se os jogos mais modernos, com gráficas mais realistas e estéticas cinematográficas, o aspecto visual praticamente não se diferencia de um filme. É na maneira como o espectador se relaciona com a história do game que o diferencia dos filmes: a interação. O jogador tem controle e poder de decisão - ou a ilusão dele - e a história só prossegue com a ação do jogador. Dependendo das mecânicas inseridas pelos designers, diferentes situações surgirão baseadas nas decisões do jogador, fazendo com que mesmo jogando repetidamente o mesmo jogo a experiência nunca será igual. Além disso, games oferecem uma gama de experiências possíveis dentro de um ambiente, com itens e *achievements*¹⁰ extras que não necessariamente influenciam na conclusão do jogo, mas apenas acrescentam à experiência.

¹⁰ Do inglês “achievement”, **1** feito heroico, façanha, realização, empresa. **2** empreendimento (Michaelis, 2009); no jargão dos games é usado para definir conquistas em missões, muitas vezes não necessárias para a progressão do jogo, mas para acesso a bônus e extras.

Esta questão também está atrelada ao ciberespaço, onde ao invés de apenas vermos, de fora, um ator interpretando um papel, *somos* o ator, controlamos nosso próprio personagem. A interatividade, portanto, é o principal diferencial do game, que faz com que possamos sentir estar dentro de um mundo ficcional ao invés de apenas o ver, o que torna a experiência única e mágica, levando nossa imaginação a um patamar nunca antes alcançado.

4.2. Quem Joga?

Comparado a outras mídias, os games são relativamente recentes, tendo se popularizado nos anos 80, e por isso ainda está envolto em diversas controvérsias.

Uma das polêmicas mais debatidas atualmente é sobre os gêneros. “O estereótipo de “nerd”, e por consequência, de “gamer”, que faz parte do senso comum da maioria das pessoas é de um homem, provavelmente introvertido e solteiro pois é desprezado pelas mulheres. Essa visão não só é extremamente restrita como também não condiz com a realidade: não só as mulheres e os homens nerds se relacionam normalmente, como também compartilham de seu gosto por videogames e são, também, igualmente nerds. De acordo com a pesquisa GAME BRASIL mulheres de 2015 a 2017 a quantidade de mulheres que jogam *superou a de homens*, de todos os jogadores do país: 53, 6% - em 2015, era quase metade: 47,1%. (BLEND e SIOUX, *GAME BRASIL, 2015, 2017*¹¹) (Ver figura 05). Já foi realizada a edição deste ano da pesquisa, porém seus dados ainda não foram divulgados ao público.

11 Disponível em:

<<http://static1.squarespace.com/static/54d23f5be4b0553df77c5ac3/t/54da6b97e4b0cb4c49fbc445/1423600535338/game+brasil+2015+port.pdf>> Acesso em: 17 de abril de 2015.

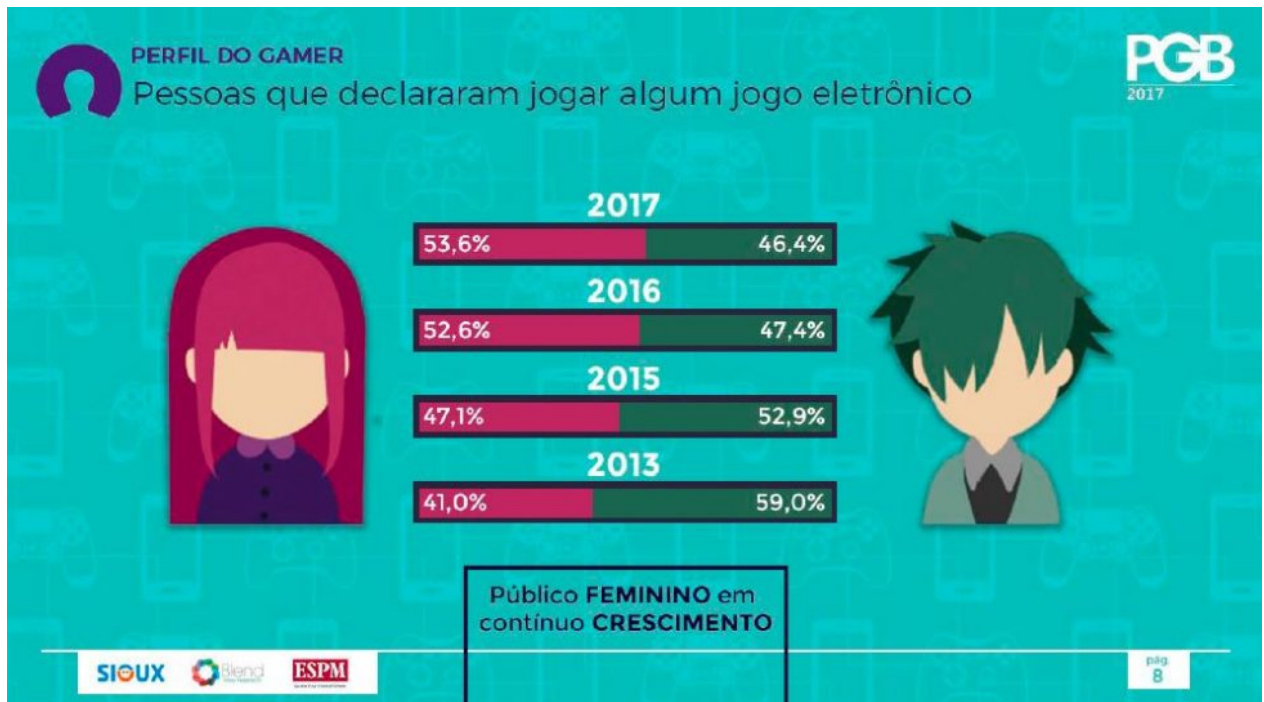


Figura 05 - Pessoas que declararam jogar algum jogo eletrônico
Fonte: Pesquisa GAME BRASIL, 2017.

Já nos Estados Unidos, em 2014 elas já somavam 48% da quantia de gamers. (ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION. *2014 Essential Facts About Computer and Videogame Industry*, 2015¹²). No que tange à idade dos jogadores, a ideia de que videogames são brinquedos para criança também não é verdade: ainda de acordo com as pesquisas citadas, 41,1% dos gamers no Brasil estão na faixa entre 25 e 34 anos, enquanto nos EUA a média é de 31 anos, sendo que 39% do total são de maiores de 36 anos, 32% entre 18 e 35 anos e 29% de menores de 18 anos. (Figura 06)

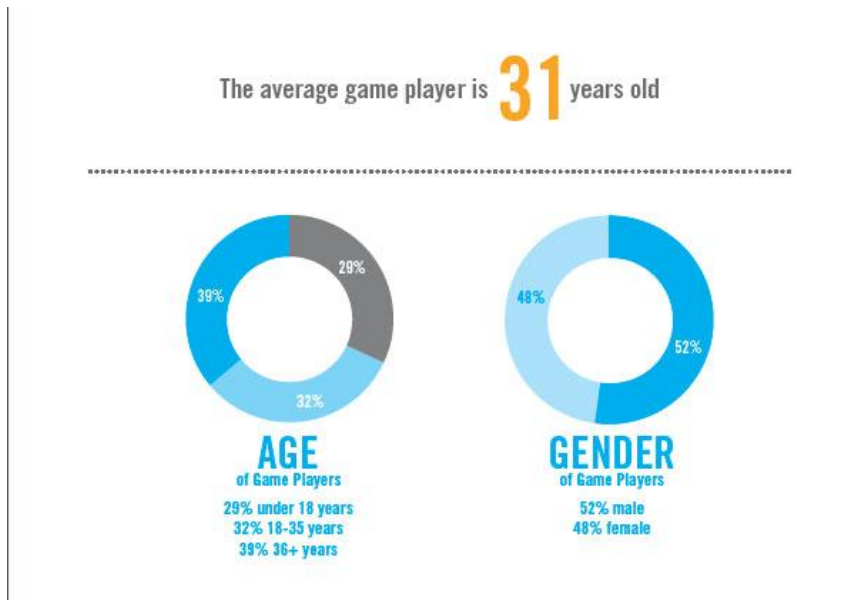


Figura 06 - Idade e gênero de jogadores nos EUA

Fonte, Essential Facts About the Computer and Videogame Industry 2014, 2015.

Dessa forma, pode-se constatar que dados demográficos de idade e sexo não mais servem de referência aos Designers de games. É, portanto, necessária uma abordagem mais abrangente desde o pré-projeto até a fase de divulgação e comercialização. Infelizmente, não é isso que acontece atualmente na indústria de games. Esta ainda está muito presa a certos estereótipos, resultando em insatisfação por grande parte de seus consumidores, que acabam marginalizados dentro desse universo tão vasto que é o dos games.

Entre esses estereótipos problemáticos, um dos mais expressivos nos últimos anos é a questão da representação feminina, tema retomado com força após a campanha GamerGate, em 2014, que consistiu em uma série de ataques feitos anonimamente a desenvolvedoras de games a ativistas feministas em fóruns online como o 4chan e Reddit, entre outros, chegando posteriormente à rede social Twitter sob a hashtag #GamerGate.

A polêmica estimulou muitos debates sobre como as mulheres são vistas e representadas no mundo dos games, sendo possível identificar muitos problemas, desde os mais leves como falta de personagens protagonistas mulheres na maioria dos títulos até assédio e violência direcionados às jogadoras.

Meninas e mulheres que gostam de jogos encontram uma barreira, um mundo que as rejeita e as hostiliza em função de seu gênero. Porém para entender porque isso acontece é preciso primeiramente analisar a misoginia de um contexto mais amplo, uma vez que o que

vemos acontecendo nos games não é algo novo, e sim, apenas um novo meio de manifestação de algo que já existia desde tempos imemoriáveis. É preciso não somente analisar as relações do gênero feminino com o mundo dos games, mas também sua relação com outros gêneros e as razões socioculturais por trás dela e o que significam. Analisam-se então, num primeiro momento, as relações masculino-feminino, ideias preconcebidas e destrincharemos posteriormente como tudo isso se reflete no mundo dos games.

4.3. Gênero e Identidades

Nesta seção serão abordados alguns dos principais estereótipos de gênero e porque eles existem, demonstrando as problemáticas da visão dualista homem-mulher e de que a sexualidade está engessada no gênero biológico, com papéis de gênero relativos à reprodução e sobrevivência, como veremos em detalhe a seguir.

4.3.1. Feminilidade e masculinidade: gêneros e estereótipos

Ao longo do tempo, foram-se atribuindo certas características aos gêneros, seja relacionada ao comportamento ou à constituição anatômica e fisiológica de cada um. À medida que as sociedades se tornaram mais complexas essas atribuições passaram a ser feitas deliberadamente, dentro de jogos de poder para obter riqueza e privilégios na sociedade. Como se deu esse processo será explicado detalhadamente em um segundo momento, porém para esta seção é importante saber que houve esse jogo de interesses para que seja possível explicar o surgimento dos estereótipos de gênero na sociedade: esses estereótipos são fruto de construções sociais, visando o controle e manutenção de poder. Guacira Lopes Louro (1997) diz que:

É através das feministas anglo saxãs que *gender* passa a ser usado como distinto de *sex*. Visando rejeitar ‘ um determinismo biológico implícito no uso de termos como sexo e diferença sexual’, elas desejam acentuar, através da linguagem, ‘ o caráter fundamentalmente social das distinções baseadas no sexo. (Scott, 1995, p. 72). O conceito serve, assim, como uma ferramenta analítica que é, ao mesmo tempo, política. Ao dirigir o foco para o caráter ‘fundamentalmente social’, não há, contudo, pretensão de negar que o gênero se constitui com ou sobre corpos sexuados, ou seja, não é negada biologia, mas enfatizada, deliberadamente, a construção social e histórica produzida sobre as características biológicas. (LOURO, Guacira Lopes, 1997, p. 21-22).

Com esta afirmação, podemos inferir que aquilo que entendemos por gênero é, na verdade, não algo natural restrito a nossas características de sexo biológicas, mas uma construção deliberada da sociedade como um todo. Ou seja, os estereótipos de gênero apropriam-se de características que na verdade têm a ver com a personalidade e *interesses pessoais* das pessoas e as separa em femininas ou masculinas. Assim, pessoas que não seguem os padrões comportamentais estabelecidos para o seu sexo são vistas como uma anomalia na sociedade e, portanto, não cumprem seu devido papel dentro dela, o que justificaria sua exclusão e repressão.

Louro (1997) diz ainda que o conceito não deve ser interpretado como definidor de papéis masculinos ou femininos, pois:

Ainda que utilizada por muitos/as, essa concepção pode se mostrar redutora ou simplista.
 (...). Ficariam sem exame não apenas as múltiplas formas que podem assumir as masculinidades e as feminilidades, como também as complexas redes de poder que (através das instituições, dos discursos, dos códigos, das práticas e símbolos...) constituem hierarquias entre os gêneros. A pretensão é, então, entender o gênero como constituinte da *identidade* dos sujeitos. (LOURO, 1997, p.24).

Compreendemos então que o gênero pode ser visto como *parte* constituinte da identidade de um indivíduo, porém nunca como *único fator determinante* nessa constituição de identidade.

Outro problema desta abordagem de gênero é o binarismo, onde masculino e feminino são entendidos como polos opostos, e não como parte de um espectro com diversas possibilidades. Ainda segundo Louro (apud Joan Scott, 1986):

é preciso desconstruir o "caráter permanente da oposição binária" masculino-feminino. Em outras palavras: Joan Scott observa que é constante nas análises e na compreensão das sociedades um pensamento dicotômico e polarizado sobre os gêneros; usualmente se concebem homem e mulher como pólos opostos que se relacionam dentro de uma lógica invariável de dominação-submissão. Para ela seria indispensável implodir essa lógica.

A jogadora e ativista feminista Anita Sarkeesian (2013) aponta que esse conceito binário “tende a reforçar uma forma restrita de expressão de gênero. (...) O gênero binário também apaga o continuum de representações de gênero e identidades que saem da rígida e falsa

dicotomia masculino/feminino”. (SARKEESIAN, Anita. *Ms. Male Character - Troops vs. Women*, 2013¹³)

Para entender como essa “falsa dicotomia” se manifesta, analisemos então as principais características dos estereótipos masculino e feminino, diretamente apoiados nesta ideia binária onde homens e mulheres seriam completamente opostos entre si, como será visto a seguir.

4.3.2. Principais estereótipos femininos

De acordo com a publicação sem autor explicitado “Gender stereotypes: masculinity and femininity” (2000, p.161), homens e mulheres trabalhavam juntos em fazendas, porém com a chegada da Revolução Industrial houve uma separação de papéis, pois, o homem passou a ir trabalhar fora para ganhar dinheiro enquanto a mulher ficou em casa, cuidando dos afazeres domésticos e dos filhos:

Essas mudanças produziram duas crenças: a Doutrina das Duas Esferas e o Culto da Verdadeira Condição da Mulher surgiram entre 1820 e 1860. ‘ Os atributos da Verdadeira Condição da Mulher (...) podiam ser divididas em quatro virtudes cardinais - piedade, pureza, submissão e domesticidade. (Apud WELTER, 1978, p. 313).

Segundo o autor citado no texto, o Culto da Verdadeira Condição da mulher “sustentava que a combinação dessas características proporcionava a promessa de felicidade e poder à mulher Vitoriana, e sem as quais a vida de nenhuma mulher poderia ter real significado”. (Apud WELTER, 1978, p. 313).

A piedade dita que as mulheres são seres naturalmente mais religiosos que os homens, bem como mais delicadas e sensíveis. A pureza, por sua vez, seria sua falta de interesse por sexo, e, portanto, “uma mulher verdadeira” manteria sua virtude de pureza através da virgindade: “Sem isso ela não era, de fato, sequer mulher, mas um membro de ordem inferior” (apud WELTER, 1978, p. 315). A submissão e a domesticidade estavam intrinsecamente interligadas, onde a mulher seria fraca e dependente, e não questionaria a autoridade do marido

13 Disponível em: <<http://feministfrequency.com/2013/11/18/ms-male-character-tropes-vs-women/>> Acesso em 17 de abril de 2015.

e está relacionada com a Doutrina das Duas Esferas, onde se considerava que o lugar da mulher era dentro de casa, enquanto que o do homem era trabalhando fora, como citado no início desta seção. (s.a., 2000, p. 161-162).

Podemos concluir por esse trecho que as características constituintes do estereótipo da mulher são a delicadeza, sensibilidade, a fraqueza e dependência, a pureza e o desinteresse por sexo, e a devoção pelo lar e pela família.

4.3.3. Principais estereótipos masculinos

A visão idealizada do século XIX, porém, não se restringiu às mulheres, relegando ao homem também um ideal restrito de masculinidade.

“Mulheres eram passivas, dependentes, puras, refinadas e delicadas; homens eram ativos, independentes, grosseiros e fortes. (Apud BERNARD, 1981; Faludi, 1999) (...) industrialização, exploração mundial e guerras civis se tornaram atividades associadas com homens e formaram a base para a maculnidade moderna”. (apud R.W.CONNEL, 1995)
 “Entre as características que os homens passaram a ser pressionados a ter estavam à agressividade e dureza, a autoconfiança, além da expectativa sobre os homens de que fossem ambiciosos e procurassem sucesso e status”. (Apud BRANNON, Robert, 1976).

4.4. A opressão do sexo feminino na sociedade

4.4.1. Origens evolutivas e biológicas

Considerando a sociedade humana como se constitui na atualidade, os papéis que são impostos às pessoas de acordo com seus gêneros parecem arbitrários em um primeiro momento. Entretanto, do ponto de vista biológico, a diferenciação de papéis de gênero serviram a um propósito primordial de nossa existência: a sobrevivência.

Do ponto de vista evolutivo, “sobreviver” significa passar seus genes adiante. “Segundo Richard Dawkins em sua obra “O Gene Egoísta”, os seres vivos são na verdade máquinas de sobrevivência” que servem aos “propósitos egoístas” dos próprios genes:

“Se nos permitirmos falar sobre os genes como se tivessem objetivos conscientes, sempre nos certificando de podermos traduzir nossa linguagem descuidada para termos

respeitáveis, se assim quiséssemos, poderíamos perguntar: o que um gene egoísta isolado tenta fazer? Ele tenta tornar-se mais numeroso no “fundo” de genes. Basicamente ele o faz ajudando a programar os corpos nos quais se encontra, de modo que sobrevivam e se reproduzam”. (DAWKINS, 1972, p.55)

Assim, os machos procuravam fecundar o máximo de fêmeas possível, visando maximizar sua prole de modo a transmitir seus genes ao máximo de indivíduos possível. As fêmeas, por sua vez, geravam filhos de machos diferentes, contribuindo para a variedade genética, ao mesmo tempo em que passavam seus próprios genes adiante. Essa estratégia, porém, eventualmente se tornou pouco vantajosa, uma vez que a maioria dos machos em um determinado grupo morria em competições sem conseguir fertilizar uma fêmea sequer, enquanto alguns poucos machos conseguiam se reproduzir com a maioria das fêmeas.

O comportamento sexual passou então a ser monogâmico: “Muito da natureza humana consiste de comportamentos necessários para o suporte do vínculo macho-fêmea e a disposição de um homem de proteger sua família em troca da disposição da mulher de ter filhos apenas dele”. (NICHOLAS WADE, p.168). Cada macho então teria pelo menos uma fêmea “garantida” para si, sacrificando o comportamento poligâmico em troca dessa garantia, sob a condição de que a fêmea não se reproduzisse com outros machos, possibilitando ao macho continuar transmitindo seus genes ao longo da relação.

Wade diz ainda:

Para as fêmeas há uma troca. Elas devem abrir mão de se acasalar com todos os machos mais desejáveis da comunidade e limitar seu potencial reprodutivo aos genes de apenas um macho. Em compensação ganham a garantia implícita de proteção física par si e para seus filhos, bem como provisões. Em algumas sociedades coletoras onde o homem trazia carne, mas os alimentos básicos eram plantas e animais pequenos em sua maioria trazidos pelas mulheres. Mas os esforços do homem para coletar comida eram provavelmente particularmente úteis durante os períodos frequentes em que uma mulher estava amamentando e conseguia achar menos comida para si mesma. (WADE, 2006, p. 169)

Surgiam, assim, os papéis de gênero que conhecemos hoje, que perduraram por milhares de anos e influenciam a sociedade até hoje: o do homem, de provedor de recursos básicos da família; o da mulher, de responsável por gerar seus filhos e de cuidar de todas as suas necessidades.

Apesar dessa diferenciação de papéis, a convivência entre homens e mulheres era mais harmoniosa, pois esses papéis cumpriam apenas uma necessidade para a sobrevivência da

espécie e nada tinham a ver com um senso de superioridade e subjugação de um gênero em relação a outro. Foi principalmente devido a influências religiosas que se iniciou o domínio do homem sobre a mulher, como veremos a seguir.

4.4.2. A influência da religião

Durante um grande período da pré-história, as mulheres eram vistas com admiração e até mesmo como divindades ou seres místicos pelos homens, pois era detentoras do dom a geração da vida. Isso porque, segundo Jacqueline Sena Durães, “até depois do período paleolítico o homem não tinha o conhecimento de que fazia parte da fecundação” (2009, p. 132). “Quando o homem se dá conta de sua participação no ato de gerar nova vida há início também a dominação. Uma vez entendido que era o sêmen que dava origem à vida, o homem passou então a utilizar-se do seu poder”. (DURÃES, 2009, p. 132)

Embora essa relação da mulher com o divino tenha perdurado por muito tempo em diversas culturas, em muitas delas já existiam, sim, grandes restrições para as mulheres econômica e politicamente nas sociedades antigas, em alguns casos mascarada pelo fato de que algumas mulheres faziam parte da elite e tinham mais liberdades que as mais humildes, como no caso das egípcias da antiguidade:

Documentos oriundos de Deir el-Medina mostram que, apesar dos casos em que observamos mulheres envolvidas na gerência de bens, egípcias presentes em transações financeiras eram minoria o que, segundo Gay Robins, indicaria ou que elas não eram tão economicamente ativas quanto os homens ou eram estes últimos que levavam a cabo a maioria das ações referentes às mulheres e em benefício destas. (...) os direitos legais das egípcias não se estendiam efetivamente a todas as mulheres, já que, de certa forma, a igualdade entre os sexos tinha que encontrar um respaldo na riqueza e na base familiar. (SOUSA, 2008, p.3.)

Apesar das restrições, em algumas culturas antigas mulheres podiam escolher seus maridos, divorciar-se, administrar bens e lutar em guerras, como é o caso da sociedade Celta, segundo Heather Payne Savino (2002): “Mulheres celtas serviam tanto como guerreiras quanto como regentes. Meninas, tanto quanto meninos, podiam ser treinados para lutar com espadas e outras armas. ” (p. 1). “Além disso, as mulheres tiveram papéis proeminentes, não sendo sistemicamente excluídas de nenhuma ocupação, sendo druidas, sacerdotisas, poetisas,

curandeiras e até diplomatas, embora ainda houvesse um domínio masculino da vida pública”. (SAVINO, 2002, p. 2,3)

Dentro do casamento, mulheres podiam possuir e herdar propriedade independentemente. Mulheres casadas. Mulheres casadas podiam perseguir causas judiciais sem o consentimento de seus maridos. A independência financeira da mulher proporcionava às mulheres proteção no caso de um divórcio ou da morte do marido, uma situação bem diferente daquela das mulheres clássicas. Divórcio era uma questão relativamente simples e poderia ser requerido por qualquer uma das partes. (SAVINO, 2002, p. 2-3).

Na cultura celta, assim como na grega, a figura feminina era vista como divindade, e sua fertilidade eram cultuadas e vista como sagrada:

O universo e toda a sua criatividade era feminino e eles [os celtas] deixaram traços permanentes de uma cultura na qual as mulheres eram o pivô moral e espiritual. A deusa-mãe e todas suas personificações de fertilidade, soberania, amor e cura, era a base essencial de seu próprio papel neste mundo. As mulheres têm lugar de destaque no mito celta e suas deusas ocupavam posições que representavam as mulheres da vida celta prática e cotidiana. Elas eram livres para brandir armas, tornar-se druidas e envolver-se na política ao contrário de suas irmãs gregas, que eram altamente idealizadas no mito, mas não representavam a realidade que governava as vidas das suas irmãs gregas. (BUDGE, *Sgathaich-The Warrior Queen*, s.d.¹⁴)

Na mitologia grega, temos a deusa Gaia, representada como sendo a própria terra, que gerou espontaneamente dois deuses: Urano, que representa o céu, com quem gerou seus filhos, também deuses, que por sua vez geraram outros elementos do universo como o sol, a lua, etc., e Pontos, que representa o oceano. Assim, Gaia é vista como a deusa-mãe da natureza. (M. GONÇALVES, VIEIRA, 2010, p. 4). Entretanto, como já citado acima, a vida das mulheres gregas não condizia com essa idealização, visto que não gozavam das mesmas liberdades que as celtas, sendo comumente educadas em casa enquanto meninos iam à escola, e sendo casadas dentro de arranjos feitos por seus pais onde não tinham o poder de escolher seus parceiros e eram obrigadas a servi-los, além de serem malvistas pela família de seus maridos enquanto não gerassem um filho.

14 Disponível em: <<http://www.pabay.org/skyeviews.html>> Acesso em 24 de maio de 2015.

Podemos perceber que os papéis de gênero nessas sociedades eram contraditórios, com as diferenças entre os sexos sendo ora o que liberta as mulheres e ora o que as restringe, sendo sua fertilidade tanto fonte de poder quanto objeto de manipulação dos homens. Dessa forma, as sociedades de um modo geral se dividiam entre matriarcal e patriarcal ou ainda um meio-termo. Posteriormente, com o surgimento do Cristianismo e sua difusão, houve uma inversão de valores:

Segundo Muraro, a Bíblia teria sido escrita numa quarta fase mitológica da criação do mundo. Ela cita um mitólogo americano de Nova York cujo nome não consta na breve introdução e, cujo título da obra em português é *As máscaras de Deus*. Nessa obra o autor divide os mitos da criação em quatro grupos que correspondem às etapas cronológicas da história humana, a saber: na primeira etapa o mundo teria sido criado por uma deusa mãe sem auxílio de ninguém; na segunda, por um deus andrógino ou um casal; na terceira um deus macho que ou cria o mundo ao tomar o poder de uma deusa ou através do corpo de uma deusa primordial. E, na quarta etapa, um deus macho cria o mundo sozinho. (Apud KRAMER; SPRENGER, 1993, p. 8) (...) Nota-se também que, lenta e gradativamente a mulher foi sendo marginalizada até chegar o ponto em que a imagem de Deus é de um ser masculino e onipotente. Muraro fala de um processo psicológico encontrado na Bíblia que mostra os indícios da desigualdade entre homens e mulheres que nada mais é do que uma externalização inconsciente do desejo do homem de gerar a vida. Como? Na Bíblia Deus criou primeiro o homem e depois a mulher. A narrativa da criação da mulher através da costela de Adão pode muito bem ser entendida como uma maneira do homem se sentir gerador da vida. Como no parto a mulher dá à luz, na criação bíblica é o homem quem gera a mulher. Seria um resquício de inveja? (DURÃES, 2009, p. 134)

Ainda seguindo a linha de Durães (2009), a mulher é primeiramente vista como uma divindade pela sua capacidade de gerar vida, seu sangue visto como fértil para a terra. Posteriormente, porém, houve uma distorção desses conceitos através dos escritos bíblicos, onde a mulher tentou o homem, fazendo-o pecar, e recebe como punição o ato de parir, que deixa de ser um ato sagrado para se tornar um sinal de inferioridade, e seu sangue passa a ser visto como impuro. Assim, o que antes fazia da mulher um ser grandioso, agora a faz um ser inferior e impuro. (p. 133, 134).

Durante o período medieval, marcado pelo poder da Igreja Católica, esse conceito sexista de pecado era um grande trunfo do alto clero e da nobreza, que obtinham muitos privilégios usando o nome de Deus, mantendo as pessoas “na linha” ao disseminar o medo do sofrimento eterno após a morte. Como explica Taylisi de Souza Corrêa Leite, na publicação “Direitos Humanos Fundamentais, igualdade e gênero: Reflexões transdisciplinares”:

A imposição da castidade ao clero, que interessa economicamente à Igreja, vai beber nessa fonte segura, assim como todas as políticas religiosas de controle social e docilização corporal de comportamentos. No medievo tomista, com a exacerbação da ideologia dogmática como sustentáculo racional para a supremacia católica, isso se torna assustador, como se denota no trecho de Aquino:

‘A mulher está em sujeição por causa das leis da natureza, mas é uma escrava somente pelas leis da circunstância... A mulher está submetida ao homem pela fraqueza de seu espírito e de seu corpo... É um ser incompleto, um tipo de homem imperfeito (...). A mulher é defeituosa e bastarda, pois o princípio ativo da semente masculina tende à produção de homens gerados à sua perfeita semelhança. A geração de uma mulher resulta de defeitos no princípio ativo.’ (Apud Thomas de Aquino, *Summa Theologica*) (CORRÊA LEITE, Taylisi de Souza, *Direitos Humanos Fundamentais, igualdade e gênero: Reflexões transdisciplinares*, s.d.¹⁵)

Com esse posicionamento, o clero - composto de homens- mantinha o poder e a riqueza para si, além de não precisar abrir mão de sua liberdade sexual, uma vez que a “culpa” de qualquer tipo de desejo e a própria consumação desse desejo “pecaminoso” era transferido à mulher, servindo esta como um bode expiatório para os seus próprios pecados.

Ao ser disseminado a outros continentes e povos após as grandes navegações, o Cristianismo conquistou hegemonia de seus dogmas em uma grande parte do planeta, fazendo com que o moralismo em relação ao gênero e sexo cristãos se tornassem o padrão mundial, fazendo com que a humanidade que antes era mista entre patriarcal e matriarcal se tornasse predominantemente patriarcal.

Ao fim da Idade Média, poderia se esperar que com o Renascimento e uma mudança da sociedade teocêntrica para uma sociedade antropocêntrica, regida não pela crença religiosa, mas pelo conhecimento científico, a discriminação contra o feminino deixaria de existir. Entretanto é importante lembrar que, durante a Idade Média, o argumento religioso era apenas um subterfúgio usado por pessoas (homens) que estavam no poder, que, portanto, o usavam por interesse, e não por espiritualidade. Com o desenvolvimento da indústria e do capitalismo, esses interesses não diminuía, e sim cresciam. Assim, a discriminação não deixou de existir, apenas passou a usar um argumento diferente: as ciências como podem ver nesse trecho da obra de Amaro X. Braga Júnior (2014):

Em uma época marcada pelo progresso das ciências em diversas esferas da sociedade a figura feminina foi colocada no centro dos debates sobre o crescimento desordenado da população e a deterioração da higiene social. O controle sobre estes problemas, segundo os estudiosos de áreas diversas da Inglaterra do século dezanove, passava pelo controle do corpo da mulher a partir da criação de um centro de estabilidade localizado no lar. Este local deveria ser a base para a harmonia e a castidade na qual a sociedade deveria se espelhar. (Apud ALTICK, 1973, p. 51-52). Como reflexo desses lócus, a mulher vitoriana assumiu sua posição sob a repressão do patriarcado. (BRAGA JR., 2014, p. 62)

Segundo Amaro X Braga Jr. (2014, p. 63), no século XIX as três obras *Psycopatia Sexualis* (1846), *The Functions and Disorders of the Reproductive Organs* (1857) e *Psychopathia Sexualis* (1886), de Heinrich Khan, William Acton e Richard von Krafft-Ebing, respectivamente, procuravam explicar cientificamente a condição sexual inferior feminina, reforçando o domínio da sociedade masculina sobre o comportamento individual das mulheres.

De acordo com esses autores, uma pessoa poderia ser afetada por distúrbios sexuais. Tais distúrbios poderiam levar a uma má formação, resultando no nascimento de indivíduos criminosos, loucos ou alienados mentalmente. A mulher estava no centro desse debate devido ao seu papel de reprodutora, portanto, dessa forma, surgiu a vertente onde a mulher seria um ser de desregramento sexual, moral e social na sua constituição anatômica e fisiológica, ideia reforçada pelo ciclo menstrual feminino, visto como uma evidência de que a sexualidade feminina é bruta ou defeituosa. (Apud BRAGA JR., 2014, p. 63) “Daí que o feminino passa a ser associado às crianças, homens primitivos e alienados na condição de seres de segunda classe” (apud ALTICK, 1973, p. 57).

Não só a sexualidade feminina passou a ser vista como defeituosa, mas como algo que não tinha utilidade ou prazer para as próprias mulheres, que de acordo com os autores do século XIX, apenas se submetiam a atos sexuais para agradar o companheiro ou pelo prazer da maternidade:

Como aponta Maria Conceição Monteiro em ‘A preceptora, a prostituta e a Louca: figuras errantes na ficção vitoriana’ (2005), a obra de Acton corroborou a ideologia predominante de assegurar que as únicas paixões normais sentidas pelas mulheres eram pelo lar, pelos filhos e deveres domésticos. Para o médico inglês a mulher se submetia ao marido só para satisfazê-lo e, se não fosse pelo prazer da maternidade, preferia não ter atenção sexual. (2005, p. 92)

(...) A noção de que a maternidade implica em sacrifício e submissão à figura masculina se junta ao fim do século dezanove à crença de que a mulher é capaz de suportar melhor sofrimentos e transtornos, transformando-os em prazer. Estava pronto o cenário para a associação da mulher com o masoquismo. (...) Para Krafft-Ebing o masoquismo como algo intrínseco à feminilidade, considerando-se, como discutido

anteriormente, que a natureza feminina tenderia tanto para a perversão quanto para o sacrifício, o sofrimento e a subordinação. Aliando as duas vertentes, Krafft-Ebing sustenta que o masoquismo é a perversão feminina por excelência. (BRAGA JR., 2014, p. 65)

É importante salientar que *nenhuma dessas teorias foi feita por mulheres* e que elas servem aos interesses masculinos, servindo de alicerce para justificar sua atitude abusiva em relação ao sexo feminino. Ora, se as mulheres são *naturalmente* submissas e só obtêm prazer em cuidar dos filhos e realizar tarefas domésticas, o que há de errado em um homem explorar sua mulher sexual e domesticamente, forçá-la a satisfazer-lhe todas as vontades, se ela *gosta* disso? Qual seria o problema de se submeter a um ato sexual que não lhe daria prazer algum, se isso no futuro lhe proporcionasse a tão desejada maternidade?

4.5. O sexo feminino no mundo dos games

Agora que entendemos melhor os estereótipos de gênero e suas causas históricas e sociais, poderemos voltar ao universo dos games e analisar como esses estereótipos se manifestam inseridos nesse contexto. Para tanto utilizaremos alguns conceitos cunhados por algumas autoras contemporâneas, Vale frisar que esses conceitos não aparecem isoladamente, mas sim estabelecem uma relação complexa entre si onde um conceito leva a outro.

Para explicar esses conceitos partiremos de alguns conceitos considerados chave na análise da representação problemática do feminino: a dependência da mulher em relação ao homem, a ideia de fraqueza e passividade da mulher e a objetificação sexual sofrida por ela.

4.5.1. Homem: o ser humano padrão; mulher: ser derivado do homem.

4.5.1.1 O Princípio de Smurfete

Este termo foi cunhado em 1991 por Katha Pollitt em um artigo do The New York Times de mesmo nome. No artigo, analisando desenhos animados para crianças, a autora diz que “programas de TV contemporâneos são essencialmente só masculinos, como ‘Garfield’, ou são organizados no que eu chamo de princípio de Smurfete: um grupo de amigos masculinos será acentuado por uma feminina solitária, definida de modo estereotipado”. (POLLITT, 1991).

A autora argumenta que ao retratar a menina dessa maneira, se passa uma mensagem clara de que as meninas só existem em relação aos meninos: “Meninos são a regra, meninas a variação; Meninos são centrais, meninas periféricas. Meninos são indivíduos, meninas são tipos. Meninos definem o grupo, sua história e seu código de valores”. (POLLITT, 1991). Mattias Lehman (2014) resume:

Basicamente, ele diz que a maioria dos elencos terão muitos personagens diferentes: o rapaz engraçado, o rapaz irritante, o rapaz solteiro, o rapaz furtivo, e a mulher. Nota a diferença? Os rapazes têm adjetivos que os tornam diferentes entre si; a mulher é diferente em virtude de ser mulher. (LEHMAN, 2014)

Anita Sarkeesian (2013), jogadora e ativista feminista vítima do *GamerGate* complementa que “o conceito é um problema generalizado em videogames, manifestando-se como a ‘garota-prêmio’ em qualquer dado agrupamento de heróis, vilões ou personagens não-jogáveis.” (SARKEESIAN, 2013). O termo ‘garota-prêmio’ refere-se à personagem que o protagonista “ganha” ao final de alguma missão do jogo (ou do jogo inteiro), comumente representado por uma princesa a ser resgatada que é também o interesse amoroso do protagonista, seguindo a linha tradicional dos contos de fadas, como veremos mais à frente na seção Donzela Indefesa.

4.5.1.2. Contraparte Feminina

O conceito da Contraparte Feminina tem relação direta com o princípio de Smurfete, onde a personagem feminina só existe em relação ao masculino. Isso porque a Contraparte Feminina é feita a partir de um masculino pré-existente, tendo apenas características estereotipicamente femininas para diferenciá-las do original, como batom, cílios marcantes, laços de fita na cabeça, saias, etc. Sarkeesian (2013), que chama o conceito de “Srta. Personagem Masculino”, explica utilizando como exemplo a versão feminina do clássico Pac-Man (figura 7):

Os elementos de design que foram usados para transformar Pac Man na Srta. Pac Man são chamadas de *feminizing gendered signifiers*, em tradução livre) - o laço, a maquiagem, os cílios longos; todos eles são parte do vocabulário visual da nossa cultura com o intuito de transmitir informação sobre gênero ao espectador. Designers de game usam essas características estereotípicas como uma forma de atalho para rapidamente identificar uma personagem como feminina. (SARKEESIAN, 2013)



Figura 7 - Srta. Pac-Man
 Fonte: Ms. Male Character, 2013.

De acordo com o artigo “Distaff Counterpart” (s.d.), do site TV Tropes, “um método comum de criar um *spin-off*¹⁶ é pegar o personagem principal do programa, criar um equivalente que é quase o mesmo exceto por ser do sexo oposto, e colocar a personagem na sua própria série.” (*Distaff Counterpart*, s.d.¹⁷). Esse fenômeno pode ser visto em diversos ícones das histórias em quadrinhos, que ganharam versões femininas de seus protagonistas homens posteriormente. Os personagens originais masculinos “podem ter pouco ou nenhum especificador de gênero masculinizante”, (*Distaff Counterpart*, s.d.) diferente das contrapartes femininas, que terão esses especificadores femininos para marcá-la como fêmea.

16 *Spin-off*: Programa de TV, livro, série, etc., baseado em um personagem de outra de uma dessas mídias.

17 Disponível em <<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/DistaffCounterpart>> Acesso em 17 de abril de 2015.



Figura 08 - Super-homem e Super-Girl.
 Fonte: TV Tropes - Distaff Counterpart (s.d.)¹⁸

Muitas contrapartes femininas são definidas principalmente pelo seu relacionamento com a contraparte masculina. Isso pode ser mostrado pelas suas propriedades visuais, Conexão narrativa, e ocasionalmente materiais de divulgação. Elas são frequentemente uma esposa ou namorada, mas também podem ser uma irmã ou amiga da contraparte masculina.

4.6. Homem: ser forte e ativo; mulher: ser fraco passivo

4.6.1. Donzela Indefesa

A Donzela Indefesa é um arquétipo muito conhecido, normalmente associado às princesas dos contos de fada. Esse arquétipo é um artifício de narrativa bastante comum em games, e consiste basicamente em uma personagem feminina dependente, que não consegue se libertar

¹⁸ Disponível em <> Acesso em 17 de abril de 2015.

sem ajuda, a qual normalmente vem de um personagem masculino. O artigo *Damsel in Distress* (s.d.), do TV Tropes, descreve o conceito da seguinte forma:

Uma personagem, normalmente feminina, é colocada em perigo imediato e coloca o elenco em ação. Seus apuros unem o elenco, fazendo com que coloquem de lado suas diferenças e trabalhem juntos para salvá-la e fornecer uma premissa para a jornada. A natureza do perigo varia. A donzela clássica foi sequestrada ou capturada e é aprisionada, esperando resgate e temerosa por sua vida e virtude. Ela também pode estar perdida ou presa em uma área hostil, acuada, desesperadamente doente, ou sofrendo um número de possíveis destinos terríveis onde ela precisa de ajuda para sobreviver. (Damsel In Distress, s.d.)

Anita Sarkeesian (2013) diz que “tudo o que é necessário para preencher o papel de donzela indefesa é que uma personagem feminina seja reduzida a um estado de desamparo do qual precise ser resgatada por um herói tipicamente masculino em benefício do arco de história *dele*.” (SARKEESIAN, 2013)

Segundo Anita (2013), a Donzela Indefesa não se trata apenas de personagens fracas, pois há um processo de desempoderamento, onde mesmo personagens femininas fortes, inteligentes e habilidosas eventualmente serão incapacitadas de escapar do perigo sozinho diferentemente do típico arquétipo do herói que, em situações semelhantes, consegue escapar por si próprio:

Vamos comparar a donzela com o arquétipo Mito do Herói, no qual tipicamente o personagem masculino pode ocasionalmente ser machucado, incapacitado ou brevemente aprisionado em algum ponto durante a jornada. Nessas situações, o personagem conta com sua inteligência, astúcia e habilidade para planejar sua própria fuga. (...) Eles são, afinal, capazes de readquirir sua própria liberdade. De fato, esse processo de superar a prova é um passo importante na transformação do protagonista na figura de herói. (SARKEESIAN, 2013).

Existe ainda uma variação macabra deste conceito, onde a donzela em questão sofreu algum tipo de mutilação ou deformação de seu corpo e a única salvação “humanitária” que o protagonista (que é o personagem controlado pelo jogador) pode dar a ela é sacrificá-la e “poupar-lhe o sofrimento”. (SARKEESIAN, 2013)

Essas donzelas são escritas de modo a se subordinarem aos homens. Elas aceitam submissivamente seus sinistros destinos e frequentemente vão implorar ao jogador que performe violência nelas - dando aos homens controle direto e total sobre se elas vivem ou morrem. (...) Em outras palavras, essas mulheres 'estão pedindo', literalmente. (SARKEESIAN, 2013)

A feminista acrescenta ainda que, por ser comumente o prêmio de um protagonista masculino, do qual a donzela seria o interesse romântico, este conceito é ainda uma das possíveis formas de objetificação, como veremos mais detalhadamente no próximo tópico.

4.7. Objetificação

Objetificação, segundo define Marta Nussbaum (1995), “é tratar *como um objeto* o que na realidade não é um objeto, o que, de fato, é um ser humano”. Há diversas formas de tratar um ser humano como objeto, e podem ocorrer mais de uma forma de objetificação simultaneamente, como explica Nussbaum (1995):

Eu sugiro que pelo menos as 7 seguintes noções estão envolvidas nessa ideia:

1. *Instrumentalidade*: O objetificante trata o objeto como ferramenta de seus propósitos.
 2. *Negação de autonomia*: O objetificante trata o objeto como sem autonomia e auto-determinação.
 3. *Inércia*: O objetificante trata o objeto como sem agência, e talvez também sem atividade.
 4. *Fungibilidade*: O objetificante trata o objeto como intercambiável (a) com outros objetos do mesmo tipo, e/ou (b) com objetos de outros tipos.
 5. *Violabilidade*: O objetificante trata o objeto como sem integridade de limites, como algo permissível de quebrar, esmagar, invadir.
 6. *Propriedade*: O objetificante trata o objeto como algo que pertence a outro, pode ser comprado e vendido, etc.
- Negação de subjetividade*: O objetificante trata o objeto como algo cuja experiência e sentimentos (se houver algum) não precisam ser levados em conta. (NUSSBAUM, 1995).

Embora possa haver outros modos de objetificar, na questão feminina o modo mais recorrente é a objetificação relacionada à sua sexualidade, onde a mulher perde autonomia sobre seu próprio corpo, servindo apenas aos desejos sexuais de outrem em detrimento dos seus próprios: “Mulheres sexualmente objetificadas são valorizadas principalmente por seus corpos,

ou partes de seu corpo, os quais são apresentados como existentes para o prazer e gratificação de outros.” (SARKEESIAN, 1995). Independente da situação em que se encontre, a mulher será representada de maneira excessivamente sexualizada, pois seu único propósito é agradar a outros. Essa objetificação é comum em diversas mídias, e os games não é exceção, pois “esses corpos femininos objetificados sexualmente são projetados para funcionar como textura de ambiente enquanto excitam jogadores presumidamente homens e heterossexuais.” (SARKEESIAN, 2013).

Ao tratar o sexo da mulher como objeto, esta se torna assim um *commodity*¹⁹. Todas as 7 formas de tratar uma pessoa como objeto de Nussbaum (1995) podem ser encontradas, pois a mulher se torna algo sem vontade própria, de propriedade do protagonista, que pode ser usado e até comercializado a seu bem entender. Isso fica explícito nas franquias Grand Theft Auto e Sleeping Dogs, como explica Sarkeesian (2013):

Esses corpos femininos objetificados sexualmente são projetados para funcionar como textura de ambiente enquanto excitam jogadores presumidamente homens e heterossexuais.

(...) Em ambas as franquias Sleeping Dogs e Grand Theft Auto, comprar e usar mulheres prostituídas por sexo recompensa o jogador com *powerups*²⁰, *boosts de status*²¹ e/ou regeneração de *health*²². O que significa que essas mulheres basicamente cumprem a mesma função de bebidas que o jogador pode comprar de máquinas de venda de bebidas. (SARKEESIAN, 2013)

Anita explica ainda que, embora em jogos estilo *sandbox* qualquer personagem não jogável possa ser assassinado, as mulheres são erotizadas de maneira que homens não são programados para “interagir com o jogador de modo a reafirmar uma fantasia heterossexual de

19 “Cereais, algodão etc., cujo preço é controlado por bolsas internacionais.” (Michaelis, 2009)

20 *Powerup*: melhorias em atributos do personagem jogável como força, agilidade, etc.

21 Melhoria nos atributos do personagem que ficam visíveis relacionados a à sua reputação; esses atributos variam de jogo para jogo.

22 *Health*: também conhecido como HP, item que representa a “vida “ do personagem jogável, indicando quando sofre ferimentos e quando está em estado crítico.

ser um enfeite” (SARKEESIAN, 2013). Isso fica ainda mais evidente na forma como os personagens são representados quando morrem, pois as mulheres são mostradas de maneira sensual mesmo depois de mortas, Sarkeesian complementa (SARKEESIAN, 2013), utilizando como exemplo a campanha publicitária do jogo *Hitman*, o que podemos analisar ao comparar as imagens da campanha (figuras 09-12).



Figura 09 – Propaganda de *Hitman*: corpo de uma de mulher de lingerie
 Tradução do slogan: “belamente executada”.
 Fonte: Google imagens



Figura 10 – Propaganda de *Hitman*: corpo de uma mulher nua na banheira
 Tradução do slogan: “chocantemente executada”.
 Fonte: Google Imagens



Figura 11 – Propaganda de *Hitman*: - corpo de homem congelado
 Tradução do slogan: “friamente executado”
 Fonte: Google imagens



Figura 12 – Prpaganda de *Hitman*: corpo de homem contrabaixista
 Tradução do slogan: “classicamente executado”
 Fonte: Google imagens

4.7.1. Sexualização vs. Objetificação sexual

Uma das grandes dificuldades do debate feminista é saber diferenciar sexualização da objetificação sexual propriamente dita. Essa dificuldade se deve ao fato de que, durante muito tempo à mulher era negada sua liberdade sexual e expressão de sua sexualidade. Dessa forma, o conceito de objetificação acaba indo de frente com o de liberdade de livre expressão sexual das

mulheres, sendo visto como *slut-shaming*²³. Entretanto é importante saber o *contexto* em que determinada representação sexual feminina se encontra. Ronnie Ritchie (2015) conseguiu explicar de maneira simples em uma HQ online a diferença. Na HQ, Ritchie diz que a diferença está no poder:

Isto é, quem está controlando a presença da pessoa em uma situação sexual? se a pessoa que “está sendo olhada”, ou sexualizada, tem o poder na situação, então ela está sexualmente empoderada. Entretanto, se essa pessoa tem pouco ou nenhum poder, ela está sendo sexualmente objetificada (basicamente, sendo feita de objeto em vez de pessoa). Esse poder é frequentemente o poder de consentir, o que significa que a pessoa está entrando na situação sexual voluntariamente, e se ela não mais quer ficar na situação, pode sair dela sem consequências. Entretanto existem muitos fatores em relação a consentimento e poder. (RITCHIE, 2015) (Figura 13)

A ilustradora prossegue dizendo que se uma pessoa se coloca em uma situação sexual voluntariamente, tirando uma *selfie* em roupas sensuais, por exemplo, ela detém o poder, porém isso pode ser complicado devido a padrões de beleza ou de respeitabilidade, que poderiam influenciar a sua decisão ao fazê-lo. (RITCHIE, 2015) (Figura 13)

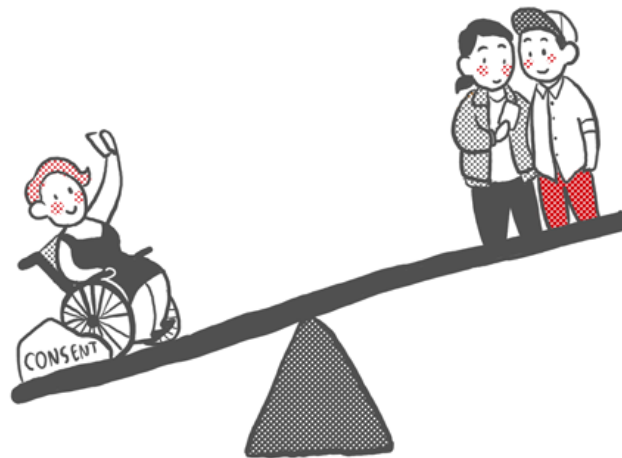


Figura 13 - *Who Has The Power? The Difference Between Sexual Empowerment and Sexual Objectification*, quadro 4.

Fonte: everydayfeminism.com

A figura mostra uma moça tirando uma *selfie* apoiada em uma pedra com os dizeres “consentimento” enquanto 2 rapazes a observam.

²³ Expressão em inglês usada para designar o ato de reprimir uma mulher por exercer ou expressar sua sexualidade.

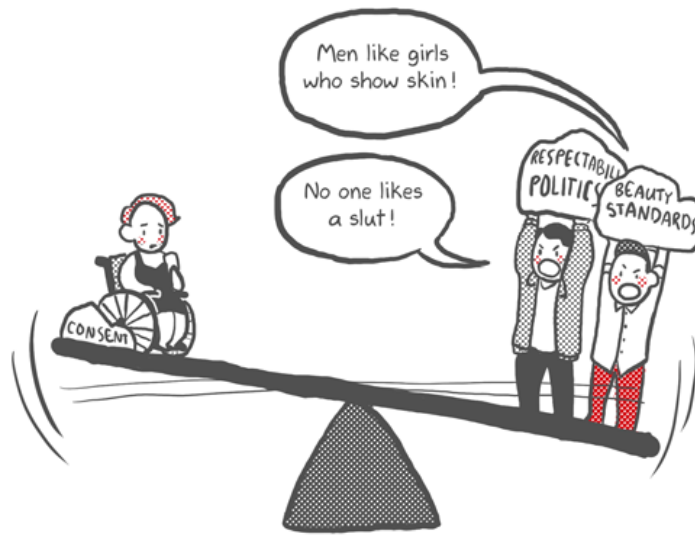


Figura 14 - *Who Has The Power? The Difference Between Sexual Empowerment and Sexual Objectification*, quadro 5.

Fonte: everydayfeminism.com

Na figura acima (figura 14) Rapaz de calça vermelha representando os padrões de beleza: “Homens gostam de mulheres que mostram o corpo!”; rapaz de calça preta representando as políticas de respeitabilidade: “Ninguém gosta de uma vadia!”

“Por outro lado, mesmo uma pessoa vestida ‘modestamente’ pode ser objetificada se a ‘pessoa que estiver olhando’ faz de uma situação não sexual, sexual, sem o consentimento da pessoa que está sendo olhada”. (RITCHIE, 2015) (Figura 15)

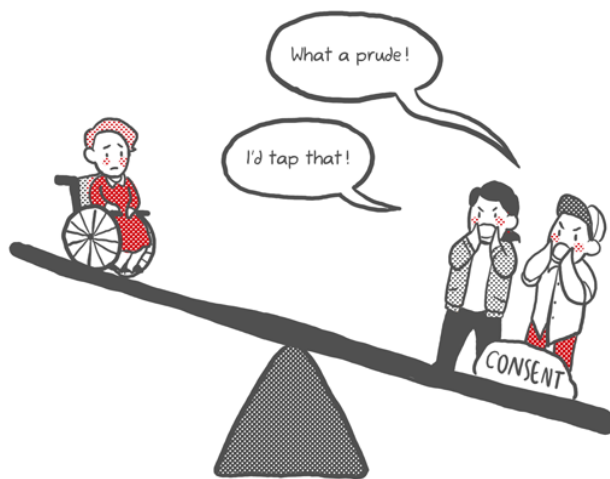


Figura 15 - *Who Has the Power? The Difference Between Sexual Empowerment and Sexual Objectification*, quadro 6.

Fonte: everyday sexism.

Rapaz de calça vermelha: “Que puritana! ”; rapaz de calça preta: “Eu pegava! ”

Note como a pedra do consentimento passou para o outro lado da balança.

Um ponto particularmente importante para este trabalho que a autora faz é em relação a personagens ficcionais:

É importante lembrar que personagens fictícios não são capazes de consentir. Argumentos de que personagens são empoderados estão articulados na ideia de que eles consentiriam se fossem reais. Porém fundamentalmente, todo o poder fica com os criadores, uma vez que os desejos dos personagens só podem ser especulados. É responsabilidade do criador representar consentimento ativo como se o personagem fosse alguém de carne e osso. (RITCHIE, 2015)

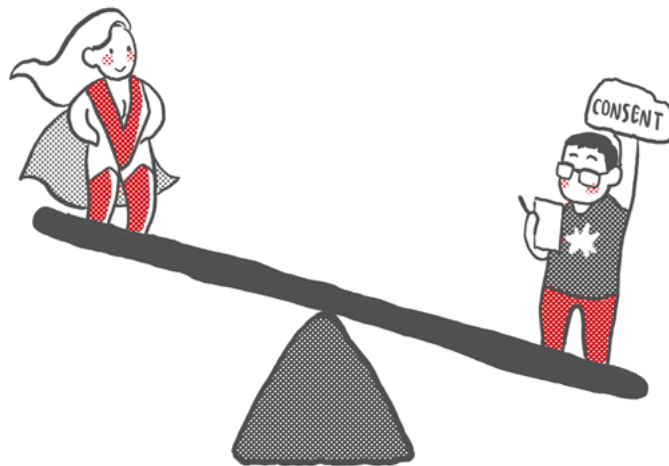


Figura 16 - *Who Has The Power? The Difference Between Sexual Empowerment and Sexual Objectification*, quadro 7.

O poder de consentimento está nas mãos do criador da personagem.

5. METODOLOGIA

A metodologia escolhida para este projeto é a de Design Participativo, baseada no modelo de Rodrigo Bonacin (2004):

O Design Participativo (DP) teve início na Escandinávia na década de 70 e emprega várias técnicas para conduzir o design “com” o usuário, em vez de “para” o usuário. O Design Participativo enfatiza a importância da democracia no ambiente de trabalho para aprimorar seus métodos, a eficiência no processo de design (considerando o conhecimento do usuário), a qualidade dos sistemas, e tende a impulsionar as atividades de formação (apud Müller e outros, 1997). No Design Participativo estes objetivos são atingidos por meio da interação direta dos usuários com os designers durante todo o ciclo de desenvolvimento da aplicação computacional, atribuindo ao usuário algum controle sobre as decisões de design. (p. 3)

A metodologia de Design Participativo surgiu “em um contexto voltado para participação de funcionários no desenvolvimento de sistemas” (CAMARGO, FAZANI, 2014). Ainda segundo Camargo e Fazani,

O DP tem relações diretas com outras áreas relacionadas como o design centrado no usuário, design de interação, design cooperativo, design de interface, arquitetura da informação etc. As principais diferenças é que nessas áreas levam-se em consideração os dados relacionados aos usuários, enfocando a utilização do produto pelo mesmo, entretanto ele não faz parte do processo de desenvolvimento do sistema. (p.)

Dessa forma julgou-se adequada para o projeto, uma vez que um game também se trata de um sistema informacional. Além disso, essa inclusão dos usuários em todo o processo é essencial

para sanar o problema identificado nesta pesquisa, uma vez que os grupos costumeiramente marginalizados ganham voz ativa para a tomada de decisões do projeto.

A metodologia consistiu em uma pesquisa e análise dos dados participativa, realizada através de questionários e debate com diversas pessoas que gostam de games ou que estudem o assunto. Foram realizadas via online com estudantes e professores de Game Design de Londres, através de um grupo de discussão na rede social *Facebook*, o que será de grande valor por oferecer uma perspectiva de pessoas que trabalham em empresas de games e têm experiência profissional na área, além de jogadores que, por estudarem formalmente o tema, estão mais aptos a olhar os jogos de maneira crítica e perceber detalhes que passariam despercebidos por leigos.

Os questionários foram respondidos por pessoas de todos os gêneros, e será feito um cruzamento de dados entre as respostas dadas por homens e as dadas por mulheres. Dessa forma será possível analisar a questão do gênero de maneira mais imparcial

Foram perguntadas variáveis como identidade de gênero dentro de um espectro, procurando evitar cair na dicotomia binária, isso é, a classificação de gênero estereotipada onde se pode apenas ser os opostos masculino ou feminino, que exclui indivíduos cuja percepção de gênero inclua características de ambos (ou nenhum) e/ou ainda que possuam características tradicionalmente associadas ao gênero oposto do que se identificam.

Dessa forma, evita-se que pessoas não-binárias se sintam desencorajadas de participar da pesquisa, gerando assim resultados distorcidos, isto é: que não correspondam à realidade e, portanto, não possam ser aplicadas - uma vez que possivelmente uma grande parcela da população que poderia se encaixar no público-alvo do trabalho ficaria de fora - o que apenas reforçaria a marginalização social vigente, indo contra a proposta deste trabalho.

Além disso, estilos preferidos, exemplos de jogos e personagens de jogos que gostam e porque, elementos do Design dos personagens que gosta e que não gosta, incluindo indumentária,

tipo físico, personalidade e nível de importância e influência na narrativa do jogo, e o porquê, entre outras. Os dados coletados pela pesquisa de campo foram analisados e, conseqüentemente, foram relatados no capítulo: Resultados e Discussão.

6. CRONOGRAMA

O projeto foi realizado em etapas de acordo com o cronograma abaixo.

ETAPAS	Fevereiro	Março	Abril/Maio	Junho	Julho
Organização/Aplicação de questionários online	X				
Realização de debates online	X	X	X		
Discussão e análise de dados coletados				X	
Revisão e correções				X	
Apresentação e entrega do projeto final					X

7. RESULTADOS E DISCUSSÃO

7.1. Análise de personagens

Como foi discutido no capítulo Uma maneira simples de diferenciar se a personagem está sendo objetificada ou sexualmente empoderada é analisando a relação entre a forma como sua sexualidade se apresenta e o contexto onde ela está inserida. Analisemos este exemplo da capa de uma edição da revista do Homem-Aranha, da Marvel (Figura 17):



Figura 17: capa The Amazing Spiderman, vol. 1601
 Fonte: Marvel Database, 2009.²⁴

Na cena, Mary Jane está apenas sentada no sofá segurando uma bebida quente enquanto observa pela janela o homem-aranha se balançando com suas teias pela cidade. A cena não tem, portanto, nenhuma conotação sexual. Entretanto, a pose de Mary Jane é artificial, visando acentuar seus atributos sexualmente atraentes, como podemos ver nos detalhes (figuras 18-19):

24 Disponível em <http://marvel.wikia.com/Amazing_Spider-Man_Vol_1_601> Acesso em 26 de maio de 2015.



Figura 18: capa The Amazing Spiderman, vol. 601 - detalhe
 Fonte: Marvel Database, 2009.

Neste detalhe podemos ver as costas da personagem dobradas exageradamente, acentuando seu quadril curvilíneo.

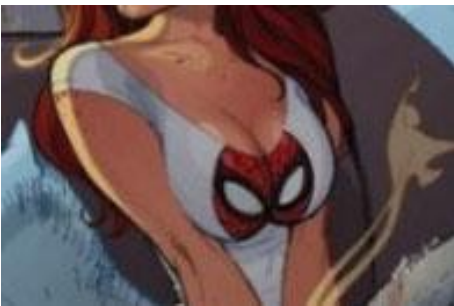


Figura 19: capa The Amazing Spiderman, vol. 601 - detalhe
 Fonte: Marvel Database, 2009.

Neste outro detalhe, podemos observar como os braços da personagem empurram seus seios para frente, deixando-os mais volumosos e proeminentes.

Em alguns casos, essa objetificação pode ser identificada pelo fato de que a personagem é representada invariavelmente de maneira sexualmente atraente *mesmo que isso signifique a perda ou supressão de características mais importantes na constituição de sua identidade*. Um bom exemplo é a personagem Bayonetta, protagonista da franquia de mesmo nome. (Figura 20).



Figura 20 - jogos *Bayonetta* e *Bayonetta 2*
 Fonte: Google imagens, 2018.

De acordo com a trama, Bayonetta faz parte de uma seita de bruxas, chamada "Bruxas de Umbra" (em tradução livre de "Umbra Witches"), que está em oposição constante com a seita de Sábias de Lumen (em tradução livre de "Lumen Sages"), sendo responsável assim, junto com sua seita opositora, pelo equilíbrio entre Trevas e Luz no mundo. (Wikipédia²⁵).

A partir dessa premissa pode-se deduzir que a personagem seja de fato bastante poderosa e possua um background complexo. Entretanto, elementos de design ligados não só à sua aparência como também à jogabilidade demonstram demasiado destaque em sua sexualidade,

25 Disponível em <<https://en.wikipedia.org/wiki/Bayonetta>> Acesso em 9 de junho de 2018.

sem justificativa. Um exemplo é seu ataque especial, que envolve que a personagem fique completamente nua (figura 21):



Figura 21 - Ataque especial de Bayonetta
Fonte: Google imagens, 2018.

Além disso, o jogo possui diversas cenas não jogáveis e possui animações de movimentos *in game* extremamente sensuais sem relevância alguma à jogabilidade, com destaque o enquadramento da câmera durante tais cenas, que destaca partes de seu corpo de grande apelo sexual, similares aos de filmes eróticos, deslizando por virilha, nádegas, etc., como exemplificada abaixo nesta cena do trailer do 2º jogo da franquia (figura 22):



Figura 22 - Cena do trailer de *Bayonetta 2*

Fonte: Google imagens, 2018.

Ainda de acordo com a Wikipédia o próprio diretor de produção do jogo afirma ser a sensualidade o grande destaque do jogo: “Para Kamiya [diretor], o tema central do jogo e os ataques de sua protagonista são ‘sensualidade’.” (Wikipédia²⁶).

Bayonetta é provavelmente um dos exemplos mais óbvios dessa forma de objetificação, mas está longe de ser um caso isolado. Vejamos alguns exemplos:



Figura 23 - Mulher-Maravilha, DC Comics.

Google imagens, 2015.

26 Disponível em <<https://en.wikipedia.org/wiki/Bayonetta>> Acesso em 9 de junho de 2018.

Essa forma de representação é corriqueira no mundo dos jogos. Vejamos esta imagem de um dos jogos online mais populares atualmente, *League of Legends* (Figura 24):

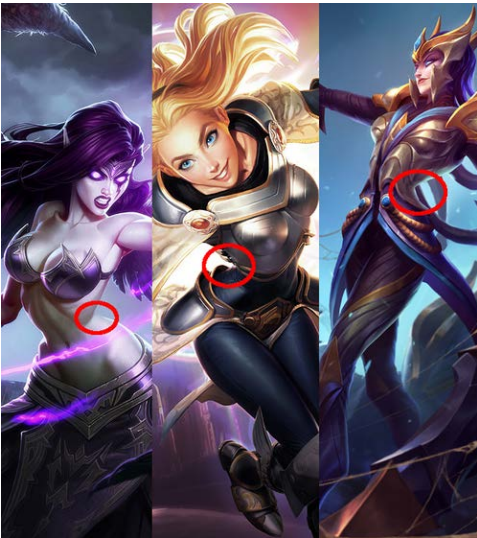


Figura 24: personagens de *League of Legends*, com destaque para as costas dobradas.
Fonte: Google imagens, 2015.

Além das costas dobradas exageradamente e cintura finíssima que aparenta ter um par de costelas removido, podemos ver ainda a armadura que não protege, pois expõe o corpo todo, e a armadura que se molda ao formato dos seios.

7.2. Resultados dos grupos de discussão

Os dados coletados nos capítulos anteriores foram corroborados pela pesquisa de campo, onde foram entrevistadas diversas pessoas/usuários sobre os problemas já discutidos aqui. Foi criado um grupo de discussão online através do Facebook, e um questionário online, onde foram feitas perguntas sobre assédio, representação feminina no mundo dos games, etc. Os resultados podem ser vistos a seguir, de acordo com os tópicos.

7.2.1. Assédio em eventos relacionados a jogos

Foi questionado a um total de **37 pessoas** se já haviam sofrido assédio em eventos relacionados a jogos digitais, sendo desses **21 homens**, **15 mulheres** e **1 não-binário** que se identificou como **ambos os gêneros**. Das mulheres, 13 responderam positivamente, um total de **86,66%**, contra apenas **6** dos homens, que totalizam **28,57%**. Sam Carter, graduado em Games Design em Londres participante do grupo de discussão, respondeu:

Eu sinto que vou acabar sendo o grupo de controle aqui, já que as maneiras pelas quais eu dirijo da sociedade “normal” são amplamente invisíveis para um estranho - saúde mental, deficiência, não-monogamia, etc. Exceto por isso eu sou garoto-propaganda para identidade de *gamer*. Em outras palavras, não, eu nunca sofri nenhum assédio.

(CARTER, 2018).

Além da frequência bem menor de assédio entre os homens, comprovou-se que, mesmo direcionado ao gênero masculino, o assédio ainda, indiretamente, agride ao feminino: dos **6** homens que responderam haver sofrido assédio, **4** afirmaram estar jogando com personagens femininas durante a(s) partida(s) online em questão – ou seja, foram **confundidos como mulheres** pelos outros jogadores: “Ao jogar com personagens femininas, o assédio é sempre descomunal”, disse Breno (2018) ^{*}; já Artur afirmou que “sempre que escolhia um personagem feminino surgiam frases pejorativas como ‘só quem escolhe ela é *boyzinha* e/ou gay’; ou de conotação sexual de mesmo nível.” (ARTUR, 2018).

Um dos entrevistados, que não quis ser identificado, respondeu:

Que eu saiba os únicos traços enquadrados como masculinos – ‘cadê suas bolas’ ou qualquer coisa do tipo - têm a ver com a suposta **falta** de masculinidade, então ainda é meio que enquadrar feminilidade como ruim. Eu não fui diretamente assediado, porém dando continuidade a essa discussão, uma das minhas amigas que joga online regularmente mais do que eu recebe muito mais *m***a* quando se anuncia como menina do que como menino (o tipo de voz que as pessoas acreditam ser). (Quando eu digo que

* Sempre que este asterisco aparecer indica que o nome verdadeiro foi trocado para preservar a identidade do(a) participante

não fui diretamente assediado, o ar constante de tipo...homofobia casual definitivamente me põe pra baixo. Eu chamaria isso de ‘assédio indireto ou algo do tipo? Não tenho certeza, mas com certeza afeta minha experiência de jogo. (ANÔNIMO, 2018).

Além disso, **1** homem afirmou sofrer assédio por ter cabelo comprido - algo também relacionado à feminilidade devido à predominância de mulheres que usam o cabelo dessa forma:

Já sim pelo fato de descobrirem que possuo cabelo grande. Jogava em um clã de *Battlefield 3* e tive que deixá-lo por isso pois a perseguição se tornou forte demais. Começaram com comentários homofóbicos, passou pra insultos à minha família, orientação sexual, etc. Depois de um tempo eles começaram a me excluir do clã, então saí por conta própria.

Lili França, desenvolvedora web de Natal, RN, comenta, de forma sucinta, porém taxativa: “Não participo desses eventos porque não me sinto à vontade. Só isso diz muito. ” (FRANÇA, 2018).

Também ficou evidente a segregação das meninas no mundo dos jogos, como postou Katijah Wellings Thomas, game designer na empresa Supercell, na Finlândia:

Eu originalmente postei que nunca sofri assédio. Acho que é sobre como você vê ‘assédio’. Quando eu era adolescente (14-17 anos de idade) jogava no Xbox (360) Live e mesmo meus próprios amigos, bem como outros estranhos online (todos do sexo masculino), diziam coisas na linha de “mas você é uma menina” ou até pior, “mas ela é só uma menina” (falando abertamente sobre mim a outros em um chat em grupo). Minha habilidade de jogar era vista como inferior devido ao meu sexo/gênero (?) até eu me “provar”. Eu nunca era excluída (se eu fizesse o esforço de convidar a mim mesma) mas nunca era convidada / conscientemente envolvida. Eu acabava jogando sem conversar e geralmente fora da ‘comunidade’ - ficava presa a partidas online aleatórias. Entretanto nunca vi isso como bullying ou assédio. Mais como ‘brincadeiras online’. Acho que eu deixo passar muito do que é dito online mesmo que seja rude ou que magoe as pessoas. (THOMAS, 2018).

7.2.2. Problemas de representação feminina no mundo dos jogos

Em relação à representatividade, é quase unanimidade entre as mulheres e mesmo entre muitos homens a reclamação de objetificação sexual das personagens femininas nos games. A jogadora alemã Bea Häsing comenta: “Acho que elas são simplesmente muito peladas. Pelo menos em jogos como *World of Warcraft*, etc. Por que diabos eles precisam dar armaduras femininas que não cobrem nem ¼ do corpo? É simplesmente estúpido.” (HÄSING, 2018). Além disso, fica evidente a escassez de personagens femininas, pois embora haja personagens femininas, não se pode dizer que do ponto de vista qualitativo, as mesmas, podem ser consideradas, de um modo em geral, como sendo superficialmente desenvolvidas, não indo muito além de seu apelo sexual, como diz esta outra jogadora, Milena*:

A maioria dos jogos online (onde eu tenho mais experiência), tem uma boa quantidade de personagens femininas, porém, todas em um certo padrão de aparência que acaba agradando mais o público masculino. Sobre minorias, eu ainda não vi um jogo que eu pudesse chamar de representativo, porém isso pode ser encontrado em jogos de rota, como *Life Is Strange* e os jogos mais recentes tem trazendo uma maior diversidade na aparência dos personagens. (MILENA*, 2018)

O designer e jogador Tito Henrique respondeu sobre isso:

Não sei se é meu local de fala, mas a publicidade de jogos mobiles e *MMOs* é bem problemática. Tipo, é com roupas illogicamente ultracurtas e apelativas, claramente para apelar para o público masculino. É bem objetificação mesmo que nem propaganda de cerveja. Não são todos, mas esse padrão existe e acho que é mais presente em *MMO* e *RPGs* de celular. (HENRIQUE, 2018).

Além da objetificação, foi apontada por algumas participantes a falta de mulheres nas equipes desenvolvedoras de jogos, o que, segundo elas, apenas alimenta o problema da objetificação, em um círculo vicioso, visto que as personagens femininas são em sua maioria

criadas do ponto de vista masculino e, portanto, acabam sendo um retrato de sua idealização, e não da realidade feminina, como explicou Jackie*, game designer na empresa Mojiworks, no Reino Unido:

Eu acho que o mais problemático é que as pessoas ainda se sentem desconfortáveis com o fato de mulheres estarem nos videogames, especialmente jogos *tríplo A*, há jogos ótimos por aí sobre mulheres fortes, mas eles são considerados “artísticos” ou são a “mulher poderosa” então a mulher se comporta como um protagonista masculino, mas com o “benefício” adicional de ser colírio. E eu não quero dizer que mulheres não podem ser fisicamente fortes, e heroínas de ação, e também não estou dizendo que não há esforço sendo feito. Eu acho que isso é resultado de não haver mulheres suficientes trabalhando em videogames, e especialmente não-suficientes mulheres que sejam designer de games e diretoras de criação, que essas personagens femininas parecem irreais em relação ao que é ser mulher. Eu amo jogos de ação e eu amo minhas protagonistas fortes, mas fico curiosa de como as pessoas reagiriam a uma Lara Croft tendo cólicas de menstruação que a fazem se mover mais lentamente. Nunca é sobre a parte ‘feia’ de ser mulher, quando você vê uma mulher em jogos elas são ou intercambiáveis com um homem, ou algum tipo de figura materna. eu amaria saber uma solução para isso, e acho que eu mesma como game designer exploro maneiras de retratar mulheres, porque fomos alimentados com essas imagens por tanto tempo que é difícil distinguir o que queremos do que aceitamos como padrão só porque estamos acostumadas. (JACKIE*, 2018).

Bárbara Pimenta, *gamer* cursando pós-graduação em Design, complementa:

O que me incomoda é o fato de que os jogos parecem ser feitos para homens e por homens e as mulheres neles são apenas mais um objeto na cena. Poucas têm história, autonomia e força. Em poucos jogos personagens femininos têm funções de força e são resumidos a funções apenas de suporte, e isso me irrita muito, como se mulheres não fossem fortes, mas só estão ali para auxiliar os homens na batalha. (PIMENTA, 2018).

Dando continuidade à discussão, um dos participantes que não quis ter seu nome revelado discorre:

Partindo do que Jackie* disse, me incomoda muito como haver personagens femininas é considerado, tipo... algo “extra”, enquanto é simplesmente meio que esperado que você vai ter um monte de jogos sobre caras. Tipo, ah, talvez em uma sequência nós

projetemos para que haja uma personagem feminina jogável, e esperamos elogios por isso. Ou talvez nós nem vamos, porque programar os modelos das personagens é muito difícil mesmo, deixa pra lá, vejam o demo da nossa tecnologia chique.

Então, é, o centrismo em um certo tipo de Humano Padrão que faz com que qualquer coisa diferente seja considerada um esforço, um desvio. Isso não é em todos os games, obviamente, mas acontece com frequência suficiente para ser irritante. (ANÔNIMA, 2018).

Apesar desses problemas, a pesquisa feita com as jogadoras também aponta esperança. Tendo em vista que a visibilidade do público feminino *gamer* está aumentando significativamente. Além disso, está havendo uma demanda cada vez maior deste público por jogos mais representativos, uma vez que o mercado de games começa a engatinhar em direção à inclusão de mais diversidade. A nova realidade conta com novas grandes protagonistas femininas e mesmo com um redesign de personagens já consagradas de modo a torná-las menos objetificadas.

Nesse sentido, visando encontrar um direcionamento a soluções de design para as questões abordadas até aqui, foi perguntado às mulheres sobre personagens e jogos que elas consideram bons exemplos desse avanço de representatividade citado acima. Entre as respostas, pode-se destacar títulos que foram repetidos por diversas jogadoras como *The Last of Us*, *Life Is Strange*, *Overwatch*, *Horizon Zero Down*, nas próprias palavras da jogadora que não quis revelar o nome: “*Overwatch* é um recente que eu acho maneiro. Várias personagens femininas com corpos não muito sexualizados (tinha até uma pose da D.va que excluíram por reclamações de jogadores).” (ANÔNIMA, 2018).

Um outro ponto que merece destaque nas respostas é a presença de personagens com outras sexualidades que não apenas o “padrão” heterossexual, como explica Milena*:

Sobre minorias, eu ainda não vi um jogo que eu pudesse chamar de representativo, porém isso pode ser encontrado em jogos de rota, como *Life is Strange* e os jogos mais recentes vêm trazendo uma maior diversidade na aparência dos personagens. Eu gostei bastante da diversidade étnica de *Overwatch*, as personagens femininas têm caracterização bem aceitável. E tem *Life is Strange*, onde há a possibilidade de um relacionamento LGBT dependendo da rota escolhida. (MILENA*, 2018).

Outra jogadora que escolheu permanecer anônima concorda, afirmando que “*Life Is Strange* representa bem temas LGBTQ+, lutas raciais e estereótipos.

“É um dos melhores jogos pra descrever esse ponto, eu diria”, e acrescenta:

Adicionar minorias à um videogame não vai fazer "sair da história", não vai "tirar o foco", nem "mudar o gênero". Pessoas de outras etnias não são violentas pra ter que programar um personagem diferentemente. Pessoas LGBTQ+ não são predadores sexuais que precisam de um arco da história pra mostrar uma transição ou um relacionamento em detalhes. Essas pessoas são completamente normais, e iguais aos personagens já existentes nos jogos. Não é difícil de implementar, de maneira alguma. É só fazer uma história pra eles, como qualquer outro personagem. A questão de doenças incapacitantes é crucial também. Personagens com depressão nunca sorriem, personagens com bipolaridade são loucos e personagens em cadeiras de rodas nem existem. Precisamos utilizar esse meio de comunicação pra alcançar esses públicos e destruir os preconceitos. (ANÔNIMA, 2018).

Além desses títulos e personagens, merece destaque e uma análise mais detalhada a personagem consagrada *Lara Croft*, da franquia *Tomb Raider*. Lara é tida como um símbolo de protagonismo feminino no mundo dos games desde sua criação no ano de 1996. Entretanto, a personagem divide opiniões no quesito “empoderamento” feminino. Segundo Luana*, “*Last of Us*, a personagem Ellie é uma menina forte que luta igualmente para sobreviver, sem sexualização da personagem. A Lara Croft, apesar de ser uma personagem de garra, já é mais sexualizada”. (LUANA*, 2018). Já Tiago pensa que “Lara Croft é a rainha dos games. (TIAGO, 2018)”.

Esse contraste é resultado de uma mudança recente no design da personagem, que tirou o status de mero *sex symbol*. Desde sua criação e ao longo de uma década, Lara possuía corpo hiperssexualizado, com seios tão exageradamente grandes que chegava a ser caricato (figuras 25 e 26):



Figura 25 – Lara Croft 1998
 Fonte: Google Imagens (2018).



Figura 26 – Lara Croft (Tomb Raider: Underworld) 2008
 Fonte: Google Imagens (2018)

Não à toa, na primeira adaptação do jogo para o cinema a personagem foi interpretada por ninguém menos que Angelina Jolie, atriz considerada um sex symbol até hoje (figura 27):

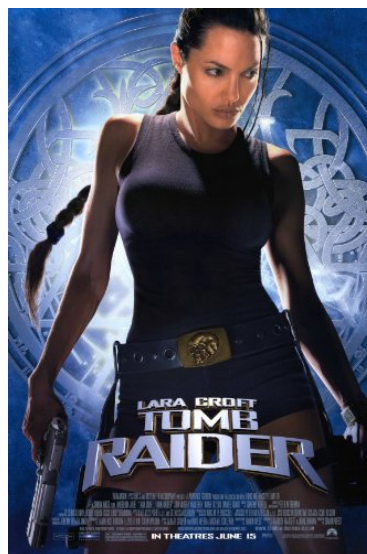


Figura 27 – Angelina Jolie como Lara Croft
 Fonte: Google Imagens (2018).

Além disso, o foco da franquia era a ação e exploração do ambiente em que Lara estava inserida, estando a história da própria personagem em segundo plano. Isso mudou com o lançamento de *Tomb Raider* em 2013 (figura 28) que traz, além de um design completamente novo, cujas proporções do corpo são mais naturais e menos sexualmente apelativas (figura 29), sua história de origem, criando-se assim uma narrativa que explora a fundo a psique da personagem, suas experiências, traumas, enfim, uma pessoa tangível com que jogadores e jogadores conseguem criar um senso de conexão e empatia.

Tendo em vista as descrições colhidas através do grupo de discussão, nota-se que existem posicionamentos distintos entre os gêneros quando observado do ponto de vista do assédio relacionado a jogos. Os dados estatísticos colocados nessa Monografia corroboram com a tese mencionada.

Além disso, verifica-se uma tendência gradual e paulatina de mudança na percepção quando analisado do prisma da representatividade feminina no Mundo dos Games. Ou seja, está havendo com o passar do tempo uma consciência maior entre os desenvolvedores de Games (especialmente aquelas representantes do gênero feminino) que as personagens centrais devem focar mais na questão do empoderamento dessas personagens, e menos na sua visualização através da objetificação.



Figura 28: Lara Croft 2013 (Tomb Raider)

Fonte: Google Imagens

Abaixo pode-se perceber mais claramente a evolução da personagem



Figura 29: evolução do design de Lara Croft: 1996 – 2013

Fonte: Google imagens

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa foi feita com a intenção de apresentar, além de demonstrar uma série de problemas em relação à representação feminina nos games. Embora seja um mundo virtual, essas situações aqui descritas não são de modo algum inofensivas. Segundo a pesquisa de Laurie A. Rodman e Eugene Bordman (1995) demonstraram que quando à imagem de mulheres hiperssexualizadas são expostas, as pessoas tendem a ver as mulheres como menos inteligentes e competentes. Mais: essa exposição faz com que as pessoas tenham menos empatia pelo sofrimento delas, estando mais inclinadas a compactuar com abusos, desde assédios até estupros propriamente ditos. Esse efeito foi mais intenso nos homens.

Neste contexto, o game, por sua interatividade, é uma das mais perigosas formas de comunicação e interação, pois enquanto uma TV mostra uma mulher sendo violada, o videogame permite que o jogador *interprete o papel de violador*. O distanciamento causado pela consciência de que aquilo é só um jogo causa uma alienação no jogador que não percebe o nível de influência que sofre sua atitude em relação às mulheres.

Com este projeto, procurei dar a minha contribuição à comunidade de Designers que buscam tornar o mundo um lugar melhor através de seu trabalho, com conhecimento de causa e

uma paixão pelo mundo dos games. Pois, ao contrário do que muitos pensam, jogo não é (só) brincadeira.

Partindo dessa premissa, foi obtida, com a imprescindível ajuda de um grupo de discussão, informações relevantes onde notou-se que há posicionamentos distintos entre os gêneros quando observado do ponto de vista do assédio relacionado ao Mundo dos Games.

Analisando por tal prisma, de um ponto de vista positivista, observou-se no mercado de games, nos dias atuais, uma tendência de mudança na visualização da representatividade feminina. Isso pode ser considerado fruto de campanhas de conscientização, a qual a Monografia que foi trabalhada buscou contribuir, para expandir cada vez mais essa nova tendência, que visa respeitar mais a questão da diversidade, ética e respeito entre os Gamers.

9. REFERÊNCIAS

Livros

DAWKINS, Richard. **O Gene Egoísta**. São Paulo: EDUSP – Editora da Universidade de São Paulo, 1979. 121p.

FERNANDES, Luís Flávio. RIOS, Fernanda. **Enciclonérdia**: Almanaque de cultura nerd. São Paulo: Editora Original, 2011. 277p.

GIBSON, William. **Neuromancer**. São Paulo: Aleph, 2003. 237p.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: O jogo como elemento da cultura. ed. 5. São Paulo, Editora Perspectiva, 2001.

3, 4, 5, 7p.
SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do Jogo: Fundamentos do design de jogos**. Vol.1. São Paulo: Blucher, 2012. (Série Regras do Jogo).

SANTAELLA, L.; FEITOZA, M. **Mapa do Jogo**: A diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009. 61p.

SCOTT, R. **Level UP**: Um guia para o design de grandes jogos. São Paulo: Blucher, 2012.

SHUYTEMA, P. **Design de games**: uma abordagem prática. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

WADE, Nicholas. **Before The Dawn**. Nova Iorque: Penguin Group, 2006. 315p.

Artigos

CAMARGO, Liriane Soares de Araújo, FAZANI, Alex Jose. **Explorando o Design Participativo como Prática de Desenvolvimento de Sistemas de Informação**. 2014. 140 p.
DURÃES, Jacqueline Sena. **Mulher, Sociedade e Religião**. 2009. 13p.

GONÇALVES, Ana Teresa M. VIEIRA NETO, Ivan. Uranos, Cronos e Zeus: a mitologia grega e suas distintas percepções do tempo, s.d. 17p.

RUDMAN, Laurie A. BORGIDA, Eugene. **The Afterglow of Construct Accessibility**: The Behavioral Consequences of Priming Men to View Women as Sex Objects, 1995. 25p

SOUSA, Aline Fernandes de. **O papel das mulheres na sociedade faraônica**: a igualdade em discussão, 2008. 6p.

Pesquisas e Teses

BONACIN, Rodrigo. **Um modelo de desenvolvimento de sistemas para suporte a cooperação fundamentado em Design Participativo e Semiótica Organizacional**. 2004. 3 p.

BROWN, Douglas. **The suspension of disbelief in videogames**, 2012. 254p.

Revistas

LOPES, Artur Louback. **De onde vem a palavra nerd?** Revista Mundo Estranho, São Paulo, edição 47. Janeiro de 2006.

WAISEFISZ, Julio J. **Mapa da Violência: Homicídios de Mulheres**, 2015. 7p

Disponível em:

<https://www.mapadaviolencia.org.br/pdf2015/MapaViolencia_2015_mulheres.pdf> Acesso em 12 de abril de 2018.

Sites

BARON, Sean. **Cognitive Flow: The Psychology of Great Game Design**. Disponível em:

<http://www.gamasutra.com/view/feature/166972/cognitive_flow_the_psychology_of_.php>

Acesso em 22 de maio de 2015.

BERNARDO, André. **Maioria entre gamers no Brasil, Mulheres enfrentam preconceito e assédio**, 2017. Disponível em: <<http://www.bbc.com/portuguese/brasil-39287008>> Acesso em 16 de abril de 2018.

BLEND, SIOUX. **GAME BRASIL**, 2017. Disponível em: <<http://pesquisagamebrasil.com.br> > Acesso em 27 de abril de 2018

BLEND, SIOUX. **GAME BRASIL**, 2015. Disponível em: <

<http://static1.squarespace.com/static/54d23f5be4b0553df77c5ac3/t/54da6b97e4b0cb4c49fbc445/1423600535338/game+brasil+2015+port.pdf>> Acesso em 17 de abril de 2015.

ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION, 2014 **Essential Facts About The Computer and Videogame Industry**. Disponível em: <<http://esimanu.com/book/6463/>> Acesso em 17 de abril de 2015.

INSTITUTO MARIA DA PENHA, **Relógios da Violência**, 2018. Disponível em:

<<https://www.relogiosdaviolencia.com.br>> Acesso em 12 de abril de 2018.

POLLITT, Katha. Hers; **The Smurfette Principle**, 1991. Disponível em:

<<http://www.nytimes.com/1991/04/07/magazine/hers-the-smurfette-principle.html>> Acesso em 17 de abril de 2015.

RONNIE, Ritchie. **Who has the power?** The Difference Between Sexual Empowerment and Sexual Objectification, 2015. Disponível em:

<<http://everydayfeminism.com/2015/04/empowered-vs-objectified/>> Acesso em 26 de maio de 2015.

SARKEESIAN, Anita. **Damsel in Distress (part 1)** – Tropes vs. Women, 2013. Disponível em: <<http://feministfrequency.com/2013/03/07/damsel-in-distress-part-1/>> Acesso em 17 de abril de 2015.

SARKEESIAN, Anita. **Ms. Male Character** – Tropes vs. Women, 2013. Disponível em: <<http://feministfrequency.com/2013/11/18/ms-male-character-tropes-vs-women/>> Acesso em 17 de abril de 2015.

SARKEESIAN, Anita. **Women as Background decoration (part 1)** – Tropes vs. Women, 2013. Disponível em: <<http://feministfrequency.com/2014/06/16/women-as-background-decoration-tropes-vs-women/>> Acesso em 17 de abril de 2015.

SARKEESIAN, Anita. **Women as Background decoration (part 2)** – Tropes vs. Women, 2013. Disponível em: <<http://feministfrequency.com/2014/08/25/women-as-background-decoration-part-2/>> Acesso em 17 de abril de 2015.

SAVINO, Heather Payne. **The Lives of Ancient Celtic Women**, 2002. Disponível em: <<http://www.celtlearn.org/pdfs/women.pdf>> Acesso em 24 de maio de 2015.

TV TROPES, **Distaff Counterpart**, s.d. Disponível em: <<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/DistaffCounterpart>> Acesso em 17 de abril de 2015.

TV TROPES, **The Smurfette Principle**. Disponível em: <<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/TheSmurfettePrinciple>> Acesso em 17 de abril de 2015.

WIKIPÉDIA, **Nerd**, Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Nerd>> Acesso em 16 de abril de 2018.

WIKIPÉDIA, **Bayonetta**, Disponível em: <<https://en.wikipedia.org/wiki/Bayonetta>> Acesso em 9 de junho de 2018.

10. ANEXOS

10.1. Transcrição da discussão em grupo online

P: Você já sofreu assédio em eventos de jogos (online, convenções, etc.)? Compartilhe um pouco da(s) experiência(s).

R: Sam Carter - “Eu sinto que vou acabar sendo o grupo de controle aqui, já que as maneiras pelas quais eu divirjo da sociedade ‘normal’ são amplamente invisíveis para um estranho - saúde mental, deficiência, não-monogamia, etc. Exceto por isso eu sou garoto-propaganda para identidade de gamer.

Em outras palavras, não, eu nunca sofri nenhum assédio. ”

Thaís (moderadora): Acho que sim. Eu ouvi homens dizendo “jogos online são tóxicos para TODO MUNDO, homens também sofrem assédio” enquanto eu tentava argumentar que isso era bullying, diferente de assédio... que o que homens sofrem não tem nada a ver com seu gênero - claro que fui ignorada.

R: Sam Carter - “Eu acho que jogos online SÃO tóxicos para todo mundo, mas acho que seria ridículo dizer que eles são igualmente tóxicos para todo mundo. A quantidade de toxicidade que os homens recebem é negligenciável comparada às coisas que são jogadas nas mulheres. E como você diz, o conteúdo do assédio não seria baseado em gênero. ” Apesar de que o conteúdo ainda seria sexista (‘você joga como uma menina! ’) ou homofóbico (‘chupa meu p**!’) Masculinidade tóxica, eh”

Thaís (moderadora): Ainda é um jeito de ofender as mulheres, embora indiretamente, porque basicamente diz feminino = ruim: “você joga como uma menina” = “meninas não jogam bem; comentários homofóbicos giram em torno dessa ideia. Então mesmo que homens recebam

*comentários sexistas, ainda é de forma que coloca mulheres em posição inferior. É como gritar “filho da p*ta” a um homem, a ofendida na verdade é a mãe...”*

R: Sam Carter - Concordo, por isso disse que são sexistas e homofóbicos.

Thaís (moderadora): Agora me pergunto se há alguma forma de “machismo reverso” onde homens sejam assediados por seus traços MASCULINOS, de modo que não ofenda mulheres e poderia ser considerado equivalente...

R: Sam Carter - “Não consigo pensar em nenhum”

R: Katijah Wellings Thomas - “Eu originalmente postei que nunca sofri assédio. Acho que é sobre como você vê ‘assédio’. Quando eu era adolescente (14-17 anos de idade) jogava no Xbox (360) Live e mesmo meus próprios amigos, bem como outros estranhos online (todos do sexo masculino), diziam coisas na linha de ‘mas você é uma menina’ ou até pior, ‘mas ela é só uma menina’ (falando abertamente sobre mim a outros em um chat em grupo). Minha habilidade de jogar era vista como inferior devido ao meu sexo/gênero (?) até eu me “provar”. Eu nunca era excluída (se eu fizesse o esforço de convidar a mim mesma) mas nunca era convidada / conscientemente envolvida. Eu acabava jogando sem conversar e geralmente fora da ‘comunidade’ - ficava presa a partidas online aleatórias.

Entretanto nunca vi isso como *bullying* ou assédio. Mais como ‘brincadeiras online’. Acho que eu deixo passar muito do que é dito online mesmo que seja rude ou que magoe as pessoas. ”

R: Jackie* - “De muitas maneiras não são os estranhos online que tendem a ser agressivos comigo. Isso dito eu sempre mantenho minha *gamer tag* sem gênero, então, a não ser que você me conheça ou que estejamos em um chat por voz não saberia que sou uma mulher. Sempre foram amigos ou amigos de amigos que comentavam sobre mim de maneiras sutis ou não-tão sutis. Uma vez um cara começou a ficar frustrado numa partida de League, inicialmente ele estava culpando todos por feeding, mas ele discretamente começou a falar de mim como se eu não estivesse lá, dizendo que se meu amigo não tivesse trazido essa “vadia” para o jogo as chances de ganhar seriam muito maiores. A maioria das vezes é mais sutil que isso, comentando

como eu deveria ser suporte porque eu não posso ser um verdadeiro atirados, muito embora eu tenha bons registros disso. ”

R: Anônimo - “Que eu saiba os únicos traços enquadrados como masculinos -- “cadê suas bolas” ou qualquer coisa do tipo --têm a ver com a suposta *falta* de masculinidade, então ainda é meio que enquadrar feminilidade como ruim.

Eu não fui diretamente assediado, porém dando continuidade à essa discussão, uma das minhas amigas que joga online regularmente mais do que eu recebe muito mais m*rda quando se anuncia como menina do que como menino (o tipo de voz que as pessoas acreditam).

(Quando eu digo que não fui diretamente assediado, o ar constante de tipo...homofobia casual definitivamente me põe pra baixo. Eu chamaria isso de ‘assédio indireto ou algo do tipo? Não tenho certeza, mas com certeza afeta minha experiência de jogo).”

R: Babi Freitas - “Hoje em dia é mais preconceito de tipo ‘por que vc tá jogando? vá lavar louça’, essas ‘brincadeiras’ ou xingamentos que rolam. Antigamente era algo mais tipo ser perseguida no jogo e chegarem em você e perguntar "vc é menina mesmo? duvido, você é shemale* ‘ só isso msm kkkk mas não são todos que se comportam assim. E também tinham as meninas que ‘seduziam’ players em troca de itens e até meninos disfarçados de personagens femininas que faziam isso kkkk.”

R: Lili França - “Não participo desses eventos porque não me sinto à vontade. Só isso diz muito.”

P: O que você acha mais problemático na representação feminina nos jogos? Seja na maneira como elas aparecem dentro dos jogos, dinâmicas de trabalho nas equipes que os produzem e a publicidade que é feita para eles, etc. O que vier à cabeça, abra seu coração!

R: Jackie* - “Eu acho que o mais problemático é que as pessoas ainda se sentem desconfortáveis com o fato de mulheres estarem nos videogames, especialmente jogos triplo A* , há jogos ótimos por aí sobre mulheres fortes mas eles são considerados “artísticos” ou são a “mulher poderosa” então a mulher se comporta como um protagonista masculino mas com o “benefício” adicional de

ser colírio. E eu não quero dizer que mulheres não podem ser fisicamente fortes, e heroínas de ação, E também não estou dizendo que não há esforço sendo feito. Eu acho que isso é resultado de não haver mulheres suficientes trabalhando em videogames, e especialmente não-suficientes mulheres que sejam designer de game e diretoras de criação, que essas personagens femininas parecem irreais em relação ao que é ser mulher. Eu amo jogos de ação e eu amo minhas protagonistas fortes, mas fico curiosa de como as pessoas reagiriam a uma Lara Croft tendo cólicas de menstruação que a fazem se mover mais lentamente. Nunca é sobre a parte ‘feia’ de ser mulher, quando você vê uma mulher em jogos elas são ou intercambiáveis com um homem, ou algum tipo de figura materna. eu amaria saber uma solução para isso, e acho que eu mesma como designer de game exploro maneiras de retratar mulheres, porque fomos alimentados com essas imagens por tanto tempo que é difícil distinguir o que queremos do que aceitamos como padrão só porque estamos acostumadas.”

R: Anônimo - “Acho que partindo do que Jackie* disse, me incomoda muito como haver personagens femininas é considerado tipo... algo ‘extra’, enquanto é simplesmente meio que esperado que você vai ter um monte de jogos sobre caras. Tipo, ah, talvez em uma sequência nós projetamos para que haja uma personagem feminina jogável, e esperamos elogios por isso. Ou talvez nós nem vamos porque programar os modelos de personagens é muito difícil mesmo, deixa pra lá, vejam o demo da nossa tecnologia chique. Então é, o centrismo em um certo tipo de Humano Padrão que faz com que qualquer coisa diferente seja considerada um esforço, um desvio. Isso não é em todos os games, obviamente, mas acontece com frequência suficiente para ser irritante.”

R: Katijah Wellings-Thomas - “Não acho que sexualizar mulheres seja necessariamente um problema - acho que é quando elas são APENAS sexualizadas (e não mostradas de outras formas - forte, inteligente, engraçada, ranzinza, quieta, feia) ou quando apenas certas mulheres (tipos de corpo, tipos de sexualidade) são sexualizadas, ou quando homens especificamente NÃO são sexualizados. Minha visão é fundamentalmente: quando a representação não é igual entre os sexos, sexualidades, etnias etc. e/ou representativas DO MUNDO DIVERSO, então é um problema - é restritivo e ofensivo.

Eu realmente concordo que provavelmente tem muito a ver com a falta de desenvolvedoras mulheres para fazer personagens femininas PARECEREM femininas. Nós de fato temos feias também mas é, isso nunca é representado. Videogames são ótimos para fantasia também - devemos fazer o que gostamos (e idealizamos) mas devemos também fazer o que é verdadeiro e inclusivo!!”

R: Bea Häsing - “Acho que elas são simplesmente muito peladas. Pelo menos em jogos como World of Warcraft etc. Por que diabos eles precisam dar armaduras femininas que não cobrem nem ¼ do corpo? é simplesmente estúpido.”

R: Bárbara Pimenta - “O que me incomoda é o fato de que os jogos parecem ser feitos para homens e por homens e as mulheres neles são apenas mais um objeto na cena. Poucas têm história, autonomia e força. Em poucos jogos personagens femininos tem funções de força e são resumidos a funções apenas de suporte, e isso me irrita muito, como se mulheres não fossem fortes, mas só estão ali para auxiliar os homens na batalha. ”

R: Lili França - “Objetificação no geral, seja por colocar a mulher só como enfeite ou por sexualização sem motivo. Poxa, a nova Lara Croft veio com conteúdo e só isso já enfureceu os mascus. ”

R: Tito Henrique - “Não sei se é meu local de fala, mas a publicidade de jogos mobiles e MMOs é bem problemática.

Tipo, é com roupas illogicamente ultracurtas e apelativas, claramente para apelar para o público masculino. É bem objetificação mesmo que nem propaganda de cerveja. Não são todos, mas esse padrão existe e acho que é mais presente em MMO e RPGs de celular. ”

10.2. Respostas do questionário online

P 1.): Já sofreu algum tipo de assédio em eventos relacionados a jogos (online, convenções, jogando com várias pessoas etc.)? comente sobre a(s) experiência(s):

R: Participante 1 – “Sim. Eventos de campeonatos de jogos onde garotos tentaram tocar meus seios e nádegas. Além de piadas de teor sexual. ”

R: Participante 2 – “Ao jogar com personagens femininas, o assédio é sempre descomunal. Sem contar os xingamentos caso uma mulher, ou uma personagem feminina, joga melhor. Ferindo, assim, a frágil masculinidade de jogadores denominados ‘garotos’. ”

R: Participante 3 – “Não. ”

R: Participante 4 – “Sim, sofro e também pratico muito assédio nos games. ”

R: Participante 5 – “Não. ”

R: Participante 6 – “Não. ”

R: Participante 7 – “Não. ”

R: Participante 8 – “Sim, é algo bem comum suporem que sou mulher e algumas vezes me abordam inapropriadamente, mas não existe frequência. ”

R: Participante 9 – “Eu evito jogos com múltiplos jogadores porque eu tentei jogar *LOL* algumas vezes e foi uma chuva de xingamentos, e guris de 14 anos dizendo que ‘iriam me arrombar’. Daí eu nunca mais joguei. Continuei jogando *CS*, mas só com pessoas que eu conheço. Também evito eventos relacionados unicamente a jogos. ”

R: Participante 10 – “Sim, de maneira bizarra uma garota que venci. Ficou recortada e postou vídeos me xingando no YouTube, consegui remover o vídeo com ajuda de amigos. ”

R: Participante 11 – “Claro, sendo mulher mais ainda. Meu nick na Steam é "odeio machista", então, várias vezes que jogo Dota tem uma galera (homens em sua maioria, raramente mulher: quando são mulheres estão acompanhadas de homens) que zoa. Eu na real simplesmente cago e bloqueio as pessoas do chat. Já me incomodei mais. Não é que eu não me incomode com assédio, mas só tento bloquear nesses momentos porque não vale eu me estressar. ”

R: Participante 12 – “Não. ”

R: Participante 13 – “Não diretamente, mas sempre que escolhia um personagem feminino surgiam frases pejorativas como ‘só quem escolhe ela é boyzinha e/ou gay’; ou de conotação sexual de mesmo nível. ”

R: Participante 14 – “Sim, no SaGa. ”

R: Participante 15 – “Não, geralmente respeito bastante as pessoas que estão no evento. ”

R: Participante 16 – “Apenas dentro do jogo, as vezes por fazer alguma jogada ruim, os caras acharem que dei, só porque eu era menina. ”

R: Participante 17 – “Sim, a questão do machismo costuma ser bem forte. Pessoalmente por ser feminina, notei que tinha que "provar" meu conhecimento constantemente, apesar de não perguntarem pro meu namorado, que estava ao meu lado. ”

R: Participante 18 – “Com certeza. A pesar de não ter conhecido muitos jogos, mas foi o suficiente pra sofrer assédio toda vez que entrava com um personagem feminino. Em um jogo de MMORPG que joguei durante um ano alguns meninos do jogo sempre puxavam assunto no privado ou fora dele, geralmente perguntavam se queria namorar, (nunca entendi porque ja que isso não existe no jogo) e em alguma conversas quando desinteressadamente dava uma chance de conversa, o assunto ia ficando íntimo de mais pro meu gosto... Eu acabava encerrando o assunto mesmo com uma insistência contraria. Fora do Privado acabava lendo xingamentos com ar de soberba por ser uma mulher jogando e não um homem. ”

R: Participante 19 – “Não. ”

R: Participante 20 – “Sim, parece um monte de tarado que nunca viu uma vagina na vida. ”

R: Participante 21 – “Já sim pelo fato de descobrirem que possuo cabelo grande. Jogava em um clã de *Battlefield 3* e tive que deixá-lo por isso pois a perseguição se tornou forte demais. Começaram com comentários homofóbicos, passou pra insultos à minha família, orientação sexual, etc.... Depois de um tempo eles começaram a me excluir do clã, então saí por conta própria. ”

R: Participante 22 – “Nunca notei em jogos, mas já sofri quando em cosplay durante eventos. Coisas pontuais como mão na cintura e abraços um pouco mais forçados. ”

R: Participante 23 – “Não, mas morro de medo. Acho que isso me faz jogar menos jogos online.”

R: Participante 24 – “Não. ”

R: Participante 25 – “Assédio por preferir jogar com personagens femininos em todos os jogos online que iniciei sozinho... Ler coisas como ‘você deveria morrer’, ‘vergonha da família’, ‘viadinho querendo ser mulher’, ‘a mão da lâmpada chega treme’ ”.

R: Participante 26 - “Me disseram que era pra sair do jogo e ir pra cozinha que era ‘meu lugar’.”

R: Participante 27 – “Pequenos demais para serem significativos. Coisas envolvendo xingamentos e depreciação da minha imagem a respeito da ira alheia, etnia e outros motivos fúteis.”

R: Participante 28 – “Nunca.”

R: Participante 29 – “Sim, já fui julgada ter uma habilidade *gamer* inferior aos outros jogadores ou tratada como iniciante.”

R: Participante 30 – “Nunca passou de brincadeiras entre eu e meus amigos na web felizmente.”

R: Participante 31 – “Jogando, piadas de "Mostrar quem é o papai" e insinuações de sexo comigo. Nunca fui a nenhum evento ainda.”

R: Participante 32 – “Não.”

R: Participante 33 – “Não.”

P 2.): Comente sobre sua percepção em relação a representação feminina e de outras minorias no mundo dos jogos:

R: Participante 1 – “Além de extremamente sexualizada e tratada como inferior, o preconceito ocorre muito, desde os games até os *gamers*.”

R: Participante 2 – “Não há representatividade justa. Personagens femininas são objetificadas e estereotipadas. Personagens de outras minorias são ainda mais escassos, principalmente protagonistas ou personagens de grande importância.”

R: Participante 3 – “É de suma importância que as meninas estejam tão presentes no mundo dos games quanto os homens, e que o mercado não seja polarizado por "jogos de menina", pois essa concepção não deveria nem existir e cabe a nós todos lutarmos para que esta construção social mude.”

R: Participante 4 – “Não existe "minorias" na ficção, é apenas ficção!”

R: Participante 5 – “Acho super válido, não só no mundo dos jogos como em qualquer mundo.”

R: Participante 6 – “A maioria dos jogos que jogo possui participação significativa de personagens femininos protagonizando o enredo. Nesses jogos vejo que além da presença de personagens femininos que atraem o público feminino, o mesmo elenco atrai também diversas pessoas do público masculino. Alguns exemplos de jogos: Project Diva, Hyperdimension Neptune, *Kingdom Hearts Birth by Sleep*, *School Idol Love Live/Sunshine*, *BanG Dream Girls Band Party*, *Final Fantasy (X, X-2, XIII, XIII-2, Lightning Returns)*, *Shantae*, *NieR Automata*, *Tomb Raider*.”

R: Participante 7 – “Mundo dos jogos está apenas em crescimento. Naturalmente há uma tendência maior de homens a jogar jogos, especialmente os competitivos. Mas deveria haver mais espaço para essas minorias mostrarem seu potencial! O mundo virtual é moderno e na modernidade não existe espaço pra preconceito e diferenciação de gênero. ”

R: Participante 8 – “Dependendo do estilo de jogo temos uma representividade baixa, mas em muitos MMORPG's a representividade é bem alta e ter mulheres/trans/entre outros em guildas e entre outros é comum. ”

R: Participante 9 – “A maioria dos jogos online (onde eu tenho mais experiência), tem uma boa quantidade de personagens femininas, porém, todas em um certo padrão de aparência que acaba agradando mais o público masculino. Sobre minorias, eu ainda não vi um jogo que eu pudesse chamar de representativo, porém isso pode ser encontrado em jogos de rota, como *Life is Strange* e os jogos mais recentes tem trazendo uma maior diversidade na aparência dos personagens. ”

R: Participante 10 – “Acredito que continua crescendo, vi alguns dados que apontam que aqui no Brasil, inclusive, elas estão até um pouco a frente em número, entretanto, mais em jogos mobile. Todavia, não é difícil encontrar jogadoras, porém as vezes alguns homens se passam por mulheres e isso deixa as coisas mais difíceis para reconhecer. Só o Discord salva nesses casos kkkk”

R: Participante 11 – “Hiperssexualização de personagens femininas é sempre presente. Personagens negros eu, nos jogos que jogo não são tão mal representados (não posso falar muito pois sou branca) PORÉM sempre há o preconceito dos jogadores com esses personagens (por mais que usem o personagem negro, se referem a eles com dizeres racistas, as vezes).”

R: Participante 12 – “Em grande maioria, personagens femininas são hiperssexualizadas, tirando todo o foco da construção do personagem/história, isso quando a mesma existe. ”

R: Participante 13 – “Sinceramente, nunca me atentei para isso. No entanto é perceptível que existe um apelo muito grande quanto à sexualização dos personagens femininos ou como um ser que precisa ser resgatada. Quando ocorre o contrário, as pessoas estranham, acham que é algo desproporcional à realidade.”

R: Participante 14 – “É uma quebra de paradigmas, uma vez que na cultura machista meninas que são gamers sonda causam estranhamento.”

R: Participante 15 – “Acredito que as mulheres estão bem representadas nos jogos.”

R: Participante 16 – “Eu penso que tem pouca representação, por ter pouco interesse do público feminino. Digo isso porquê sou a unica entre minhas amigas que gosta disso e tenho dificuldades de conhecer meninas que gostam do mundo de jogos.”

R: Participante 17 – “Definitivamente tem melhorado bastante. Pessoalmente não tenho muito problema com aparências femininas em jogos onde a roupa faz sentido com o contexto da história (deuses, fadas, etc geralmente são representados com pouca vestimenta), mas em jogos onde o tema é mais realista, queria que a vestimenta também fosse. Já sobre minorias raciais, definitivamente há um déficit. Muitos produtores evitam comentários negativos ao jogo colocando um personagem de etnia não anglo-saxã no jogo; porém no mundo existem MUITAS mais pessoas de outras etnias. Gostaria de ver também mais visibilidade pro grupo LGBTQ+, não necessariamente como uma parte crucial do jogo, já que não queremos um elitismo. Só como uma opção.”

R: Participante 18 – “A presença de mulheres em jogos é estereotipada, geralmente é vista como a "menina macho", aquela que gosta de jogos que geralmente é estimulado para o sexo oposto.”

R: Participante 19 – “Estão melhorando de tempos para cá as representações de personagens, mas ainda há abismos.”

R: Participante 20 – “Mulheres são minorias nos jogos. A parte boa é que me dão muitos itens rrsrrs então vc tem que saber se aproveitar da sua condição.”

R: Participante 21 – “Dentro de jogos FPS, que são os que eu mais jogo, conheço poucas mulheres. Percebo que algumas se escondem com *nicks* masculinos pra evitar perseguição. Conheço 3 garotas, em especial, que utilizavam seus próprios nomes ou *nicks* femininos. Elas rebatiam bastante os comentários preconceituosos ou assediosos.”

R: Participante 22 – “São poucos os jogos onde me sinto representada. Jogos como *Mirror’s Edge* (onde a personagem é feminina e se confunde com você na jogabilidade) ou como *Child of Light* onde entramos em um conto quase infantil são os que me animam mais ultimamente. Cansei de jogos online, onde jogo solo pra evitar palavras tóxicas quando em missões com grupo (e principalmente se percebem que você é mulher) e de jogos onde as personagens femininas são muito irreais (já deu de peitos grandes e armaduras que na verdade são biquínis). Qd jogo quero me sentir como o personagem, seja ele feminino ou masculino, mas que seja bem desenvolvido. Mas não posso falar de outros tipos de minorias, já que não faço parte delas e não tenho tanta experiência com jogos assim. ”

R: Participante 23 – “Os personagens femininos são escassos e quando existem são tratados como fetiches e/ou são secundários. Claro que existem exceções à regra, porém se dão apenas em jogos do cenário *indie*. ”

R: Participante 24 – “Há uma grande parcela de jogos com personagens femininos rasos e com figurinos bem *fan-service* sexual e nada usuais. ”

R: Participante 25 – “Pouca e sexualizada no caso das mulheres. Dos LGBT são bem caricatos ou com grande expressão de gênero estereotipada. ”

R: Participante 26 – “Atualmente está tendo várias mudanças e está melhorando um pouco, mas ainda tem muito que melhorar. ”

R: Participante 27 – “Há muitas comunidades tóxicas e hostis por aí, inclusive, alguns chegam a se infiltrar em algumas comunidades amigáveis. Geralmente não duram dentro delas (vide as de *Planetside 2*, famoso por ter uma *userbase* bem receptiva e amigável). ”

R: Participante 28 – “O mundo dos jogos é majoritariamente para o universo masculino, tendo as personagens femininas e a parte relacionada ao público feminino muito sexualizada: são, na maioria, mulheres ‘gostasas’ e frágeis. ”

R: Participante 29 – “Em jogos, normalmente as personagens femininas são retratadas ou belas como bonecas (como a Yennefer e Triss do *The Witcher*, jogo inclusive onde o jogador como Geralt pode ter relações sexuais com praticamente todas as mulheres dos reinos já que quase todas se oferecem a ele) ou seminua (a exemplo Ivy Valentine, personagem de *Soul Calibur*). Não há muita inclusão dos personagens homossexuais, quando aparece alguns jogadores reclamam ou comentam mal do personagem (mas curiosamente apenas dele, de uma série de

personagens do jogo). Personagens afrodescendentes e latinos são uma minoria que também pouco aparece na mídia, e se sim, não costumam ser o protagonista. ”

R: Participante 30 – “Por enquanto acho em sua maioria forçado e mal feito, existe muita empresa que não sabe como representar nada, acaba fazendo personagens chatos e descartáveis, às vezes acertam e dá um resultado ótimo.”

R: Participante 31 – “Na maioria dos jogos as mulheres não estão muito presentes ou não se sentem à vontade pra falar que é mulher. Alguns jogos punem por preconceito, porém isso não impede as pessoas de serem preconceituosas online. Os jogos estão tentando incluir mais diversidade nos seus personagens, porém as comunidades ainda precisam ser trabalhadas. Além de machista uma boa parte também é racista e preconceituosa com LGBTQ+.”

R: Participante 32 – “O público feminino é relativamente menor dentro do mundo dos jogos pois desde a infância meninas são influenciadas a praticar outras atividades, isso acarreta uma diminuição da propagando voltada para mulheres e da sua representatividade dentro do cenário.”

R: Participante 33 – “Frequentemente as mulheres são inseridas nos jogos para mais tarde serem um produto de *fan-service*. Vejo personagens femininos e personagens que remetem à minorias inseridos de forma meio forçada as vezes, como se de certa forma as produtoras quisessem "evitar problemas", muitas vezes até sequestrando causas sociais para promover seus jogos.

Acredito que é possível representar ‘minorias’ com uma boa narrativa sem necessariamente colocar um foco desnecessário nelas.”

P 3.): Comente sobre alguns personagens e jogos que você considera bons em relação a isso e por que:

R: Participante 1 – “A Ellie (The Last Of Us) poderia ser uma personagem fraca e atrapalhar o jogo inteiro, foi subestimada e se mostrou totalmente contrário disso, lutou no jogo inteiro e surpreendeu. Claire (Resident Evil) personagem forte, inteligente e estrategista.

Infelizmente mal aproveitada nos jogos.”

R: Participante 2 – “Tomb Raider, Diablo. Protagonista feminina FORTE e bem representada, e personagens femininos e masculinos com igual desenvolvimento, no segundo caso.”

R: Participante 3 – “Jill Valentine (Resident Evil), Claire Redfield (Resident Evil), todas as personagens femininas do Overwatch. Todas essas personagens são importantes para mostrar que

a força feminina não tem nada de inferior a masculina e que não utilizam da sexualização para obter ganhos ou mais publicidade. Outra personagem importantíssima é a Lara Croft da nova geração, que foi totalmente dessexualizada e construída como uma personagem forte apenas pela sua garra, astúcia e força. ”

R: Participante 4 – “Bons em relação a quê? Representação de minorias ?? ”

R: Participante 5 – “Lara Croft é a rainha dos games. ”

R: Participante 6 – “Aproveitando os jogos citados acima, Project Diva, todos os personagens, carisma. *Hyperdimension Neptune*, Neptune engraçada e proativa e descontraída. Ela é responsável por maior parte da comédia do jogo, além de ser a protagonista da serie. *Kingdom Hearts Aqua*, responsável, empática, disciplinada. *Aqua* passa por muitas provações, é uma personagem importante e muito poderosa. *Final Fantasy XIII Lightning*, Séria, focada, poderosa. A vontade de salvar sua irmã me fez gostar muito da personagem, vê-la seguir esse objetivo com o foco que ela tem, a faz uma personagem admirável. *Love Live Nozomi* descontraída, proativa, conselheira, protetora. Nozomi na série é responsável por impulsionar a formação do grupo de idols, além de sempre ouvir e aconselhar as meninas. Na minha opinião a personagem mais madura do grupo. ”

R: Participante 7 – “O *League of Legends*, jogo que eu jogo atualmente e acompanho bastante, ja há uma representatividade bem grande. Há muitos jogadores profissionais, alguns uns dos melhores em sua posição, que são Gays declarados. Na Twitch existem muitos streamers também fazendo muito sucesso. ”

R: Participante 8 – “*Black Desert Online*, *MapleStory* (experiência antiga), *Tree Of Savior* foram jogos que em todos encontrei uma quantidade considerável de representividade feminina. ”

R: Participante 9 – “Eu gostei bastante da diversidade étnica de *Overwatch*, as personagens femininas têm caracterização bem aceitável. E tem *Life Is Strange*, onde há a possibilidade de um relacionamento LGBT dependendo da rota escolhida. Porém é um jogo solo e de rotas. ”

R: Participante 10 – “Gosto de criar um personagem do zero, talvez por jogar RPG de mesa gosto de dar uma identidade aos personagens que eu crio. E assim dar a eles "vida" mas respondendo sua pergunta, gosto de jogos retro, *Mega Man X* é meu favorito, pois na época que jogava ele fez crescer em mim um negócio chamado "empatia" você começa fraco, sem poderes e conforme vai evoluindo no jogo com armas e peças da armadura, você sente crescer não só em poderes, mas na jogabilidade, já que você se aprimorar a cada chefão, ao final do jogo você

sente que saiu de um lugar e chegou em outro completamente diferente, o Mega Man cresceu, está mais forte, e você também está.”

R: Participante 11 – “*Overwatch* é um recente que eu acho maneiro. Várias personagens femininas com corpos não muito sexualizados (tinha até uma pose da D.va que excluíram por reclamações de jogadores).”

R: Participante 12 – “Jogos mais recentes, como os dois últimos *Tomb Raider*, *Horizon Zero Dawn* e etc. apresentam uma personagem feminina não fragilizada e não sexualizada, mas sim com personalidades fortes e foco em sua história/desenvolvimento durante o jogo, e não só a aparência.”

R: Participante 13 – “Os novos jogos como *Horizon Zero Dawn*, “*Uncharted* e *Hellblade* nos apresentam temáticas diferentes, onde o foco é uma boa mistura de enredo e aventura sem que ocorra uma apelação de cunho sexual das personagens. Observa-se uma demanda mais preocupada em vender uma história, do que um simples "agradar" de um público machista. Muito provavelmente, jogos assim surgiram já cientes do contexto atual da sociedade diante da realidade e dos debates que envolvem os gêneros, inclusive, no caso do jogo *Hellblade*, chamam a atenção para a esquizofrenia”

R: Participante 14 – “Lina do *Dota*.”

R: Participante 15 – “Lara Croft (*Tomb Raider*), Allys (*Phantasy Star*), Aloy (*Horizon Zero Dawn*), Velvet (*Tales of Berseria*), Alice (*Alice: Madness Returns*), Samus Aran (*Metroid*), Jill Valentine e Claire Redfield (*Resident Evil*), Aya Brea (*Parasite Eve*), Terra/Tina (*Final Fantasy VI*), Yuna (*Final Fantasy X / X-II*), Bayonetta (*Bayonetta*), entre outras.”

R: Participante 16 – “No jogo *League of Legends* é um jogo onde vejo interesse ao público em geral e tem muitas personagens femininas boas (não que eu veja isso como relevante).”

R: Participante 17 – “*Life is Strange* representa bem temas LGBTQ+, lutas raciais e estereótipos. É um dos melhores jogos pra descrever esse ponto, eu diria. Já Catherine mostra como encaixar temas LGBTQ+ sem ser o tema principal do jogo, no caso com uma personagem secundária sendo transexual, e sem seguir estereótipos preconceituosos.”

R: Participante 18 – “Não lembro.”

R: Participante 19 – “Alguns de *Mortal Kombat X* como Cassie Cage, uma liderança feminina de grupo e Jaqui Brigs. Além dos personagens masculinos como Bo' Rai Cho serem uma quebra

de expectativa, já que ele é gordo e sua aparência não limita o personagem em nenhum aspecto, sendo muito competitivo jogar com ele. ”

R: Participante 20 – “Não entendi a pergunta. ”

R: Participante 21 – “Bom, em jogos FPS não se encontra tantas figuras femininas, não pelo menos nos que eu costumava jogar. Ultimamente eu estou jogando *War Thunder*, onde você pilota os veículos da 2ª guerra, também não possuem "personagens". Porém no *War Thunder* eles tentam ter um certo rigor com a historicidade dos fatos, então dentro do jogo existem decalques para os veículos, ícones de piloto (a) e eventos específicos para os esquadrões aéreos e terrestres femininos que existiram na vida real.”

R: Participante 22 – “Gosto muito de *Mirror's Edge*, a personagem é feminina e asiática, com proporções reais e objetivos com os quais consigo me identificar. É o jogo imersivo permite que você se coloque no lugar dela seja você quem for (homem, mulher, homo, negro, branco, etc.). “ Também curto *Alice: Madness* onde os problemas psicológicos da personagem não são colocados como culpa dela e mais do que elementos para o clima do jogo são peças chaves para entender sua história. ”

R: Participante 23 – “Como disse anteriormente, são poucos os jogos que escapam do lugar comum de tratar as mulheres como objetos que vivem em função dos homens. O único jogo que me lembro, no momento, que rompe esse padrão estúpido e machista é *Life is Strange*. Lamento não lembrar de outros agora. ”

R: Participante 24 – “Elizabeth (*Bioshock Infinite*) e Alice: *Madness Returns* (a própria). Ambas não possuem *fan-service* sexual e são personagens extremamente profundas.

Há também uma deusa trans chamada Gwyndolin em *Dark Souls*, mas não sei se cabe nesta pesquisa. ”

R: Participante 25 – “Shiranui Mai (*The King of Fighters*): a ninja, a cada versão do jogo que é lançada é colocada com menos roupa cobrindo o corpo e os seios são aumentados. Poison (*Street Fight/Final Fight*): quando lançada, as pessoas criticaram por uma mulher fazer parte de um jogo de luta enquanto lutadora, mas os criadores disseram ‘ah, pode bater porque é um homem que quer ser mulher’... ”

R: Participante 26 – “Não sei. ”

R: Participante 27 – “*Planetside 2*, pelos motivos citados acima. Jogos da *Chucklefish* (de preferência *Stardew Valley*), que possuem comunidades muito dedicadas aos seus jogos,

inspiradora e unida (tirando o que se vê no *deviantart*), e seus maiores jogos costumam promover coisas positivas sobre mulheres e minorias. A franquia *Assassin's Creed* também costuma ter uma *fanbase* com uma certa abrangência feminina (desculpa, eu n sei mais a fundo sobre isso, só sei que é bem comentado esse aspecto, e o como a *Ubisoft* também promove representatividade de vários grupos). ”

R: Participante 28 – “*Last of Us*, a personagem Ellie é uma menina forte que luta igualmente para sobreviver, sem sexualização da personagem, a Lara Croft, apesar de ser uma personagem de garra, já é mais sexualizada. ”

R: Participante 29 – “Em *Mass Effect* existe muitas personagens femininas fortes e independentes, como por exemplo Miranda, Samara e Jack. Existe no *Mass Effect 2* Jacob, um personagem negro membro de sua equipe que é um bom comandante e uma pessoa de boa índole e respeitável, e em ME 3 existe um latino bem forte e corajoso. Em *Dragon Age* existe uma série de personagens com personalidades distintas, mas as personagens Morrigan, Isabela, Aveline, Sera, Vivienne e Cassandra conseguem a seu modo mostrar um lado forte, independente e destemido, ao mesmo tempo que são elegantes e cativantes. Em *Dragon Age: Inquisition*, terceiro jogo da série, existe um personagem transgênero, Krem, e quando questionado no jogo o líder de seu bando o apoia e diz que ele é um homem, apenas nasceu, infelizmente, em um corpo errado. Tanto ME quanto DA são jogos em que você molda seu personagem, então o protagonista pode ser negro/asiático/ latino/ caucasiano e ambos os jogos os personagens tem sua orientação sexual diferente. Existem héteros, bissexuais, homossexuais e assexuados. Em DA 2 inclusive todos os personagens possíveis de romance são bissexuais. ”

R: Participante 30 – “*Tomb Raider* é um jogo que nos últimos anos passou de um mero *fan-service* para um bom jogo representativo. ”

R: Participante 31 – “*Overwatch*, um jogo da *Blizzard*, a maior parte da comunidade respeita as diferenças, ainda existem os tóxicos, mas bem menos, e o próprio jogo tem personagens de várias etnias, sexualidades e etc.”

R: Participante 32 – “Gosto do Geralt de Rivia (*The Witcher*), o machismo continua presente nesse jogo porém se deve ao contexto histórico da época em que se passa, entretanto, as mulheres têm papéis de representatividade e extrema relevância em toda a trama. ”

R: Participante 33 – “Alguns jogos mais recentes da franquia *Final Fantasy* têm dado um certo equilíbrio ao papel da mulher nos jogos. Em jogos mais antigos da mesma franquia mulheres

sempre ocupavam personagens de suporte como magos e curandeiros. Hoje, além de protagonistas femininas (que não estão lutando exclusivamente por homens), são bem mais comuns.

O jogo online *Overwatch* tem uma série de personagens femininas que com diferentes perfis em cada uma das funções do jogo. *Overwatch* abre espaço para vários tipos de personalidades para mulheres, desde personagens com aspectos masculinos (Zaria) até personalidades ultra-femininas (D.V.A) e uma personagem homossexual (Tracer) onde sua sexualidade não influi em nada na sua aparência, fala ou personalidade. *Overwatch* também ganha pontos por não ter uma sexualização excessiva de suas mulheres através dos trajes não convencionais”.