

UNIVERSIDADE DO VALE DOS SINOS –UNISINOS
PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA
COMUNICAÇÃO
PPGCCOM

**GamerGirls : As mulheres nos jogos
digitais sob a visão feminina.**

Lívia Lenz Fonseca

São Leopoldo, Fevereiro de 2013

UNIVERSIDADE DO VALE DOS SINOS –UNISINOS
PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA
COMUNICAÇÃO
PPGCCOM

GamerGirls : As mulheres nos jogos digitais sob a visão feminina.

Lívia Lenz Fonseca

Dissertação de Mestrado
apresentada ao Programa de Pós-
Graduação em Ciências da
Comunicação da Universidade do
Vale dos Sinos de São Leopoldo/
RS, como requisito parcial para a
obtenção do título de mestre em
Comunicação.

Orientadora: Prof. Dr.
Adriana da Rosa Amaral.

São Leopoldo, Fevereiro de 2013

Ficha catalográfica

F676g Fonseca, Livia Lenz

GamerGirls: as mulheres nos jogos digitais sob a visão feminina / por Livia Lenz Fonseca. – 2013.

112 f. : il., 30 cm.

Dissertação (mestrado) — Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, 2013.

Orientação: Prof^a. Dr^a. Adriana da Rosa Amaral.

1. Jogos digitais. 2. Cultura. 3. Feminino. I. Título.

Catálogo na Fonte:

Bibliotecária Vanessa Borges Nunes - CRB 10/1556

LÍVIA LENZ FONSECA

“GAMERGIRLS: AS MULHERES NOS JOGOS DIGITAIS SOB A VISÃO FEMININA”

Dissertação apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre, pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos.

Aprovada em 11 de abril de 2013

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Suely Dadalti Fragoso- UFRGS

Profa. Dra. Denise Maria Cogo- UNISINOS

Profa. Dra Adriana da Rosa Amaral- UNISINOS

*“À todos aqueles que jogam
Sejam homens ou mulheres.
Mario ou Peach.
Kratos ou Bayonetta.
De tiro ou espada.
Aventura ou RPG.
Branços, negros, índios ou
asiáticos com uma paixão em
comum.”*

“Aqui ficam meus agradecimentos eternos à todas as pessoas que acreditaram que meu objetivo podia ser concretizado.

Aos meus amigos, colegas e principalmente à minha mãe, minha irmã Isabel e a Adri, que tiveram paciência com minhas incomodações, neuras e que, de modo algum, duvidaram do quão esse tema é importante pra mim. E obrigada também à Capes por investir e tornar esse trabalho possível.”

Resumo

O trabalho tem como objetivo estudar os jogos digitais e sua repercussão em seu público consumidor, mais especificamente nas mulheres gamers. Aqui aborda-se os jogos como artefatos midiáticos tecnológicos e frutos de uma extensa evolução de dispositivos midiáticos de grande importância. Assim como as demais mídias, formou-se ao redor destes uma cultura que estabelece valores e hábitos na sociedade contemporânea envolvendo tecnologia e comunicação. O trabalho aborda como a mulher – público em recente ascensão dentro da cultura gamer- está sendo representada e recebida pelas jogadoras fãs destes produtos.

Para tal, foi feita uma abordagem teórica sobre a relação dos games com as demais mídias recorrentes no mercado, seguido de uma análise do papel da mulher na sociedade e como ela foi representada nas mídias com o passar dos anos. Após há uma pesquisa de campo entrevistando mulheres gamers e também algumas mulheres que não têm hábito jogar para descobrir a opinião destas acerca dos jogos digitais e da figura feminina dentro destes. Essas pesquisas foram feitas através de entrevistas pela internet e pessoalmente, além de uma pesquisa presencial onde são observadas as reações de mulheres frente à jogos propostos.

Com os dados coletados, foi feita uma conclusão de como a figura feminina está sendo mostrada nestes games e também como é recebida e interpretada pelas mulheres contemporâneas.

Palavras chave: Jogos digitais, cultura, feminino.

Abstract

The essay have as objective study digital games and their repercussion on their target consumer public, but specifically on female game players. A formal approach of the games as technological mediatic artifacts as result of an extensive evolution in media devices of great importance. As well as in others medias, around those have formed an culture that establishes values and habits in contemporary society involving technology and communication. This work approaches how woman - public on a recently ascension into the gamer culture - are being represented and welcomed by players fans of those products.

For this, I have made an theoretical approach about the relation between games and others recurrent medias on the market, followed by an analysis of the role of women in society and how she were represented in the media over the years. After that, there is an field research interviewing female game players and also some women who does not have the habit of playing games to find out their opinion regarding digital games and also about the female figure within these. These researches were made through online interviews and in person, besides one research in person where women reactions in front of games were observed.

Using the collected data, I have made an conclusion on how the female figure is shown in these games and also how it is received and interpreted by contemporary women.

Keywords : Digital Games, culture , female.

- **Índice de figuras**

Figura 1. <http://mundodosjogosgt.blogspot.com.br/2010/09/dublacao.html>

Figura 2. <http://www.mobygames.com/images/shots/l/504382-god-of-war-ii-playstation-3-screenshot-when-he-s-not-battling.jpg>

Figura 3.

http://images2.wikia.nocookie.net/___cb20080617210503/metroid/pt/images/7/70/Chozo_Varia_1.jpg

Figura 4. <http://media.comicvine.com/uploads/12/128366/2762420-samus.aran.full.227697.jpg>

Figura 5. http://semtedio.com/wp-content/uploads/2011/05/Lara_Croft.jpg

Figura 6. <http://www.filhosdavizinha.com.br/blog/wp-content/uploads/2012/01/lara-croft-ps3-tomb-raider-1.jpg>

Figura 7. <http://www.gamefront.com/wp-content/uploads/2010/08/soul-calibur-boobs.jpg>

Figura 8. http://images.fanpop.com/images/image_uploads/Heavenly-Sword-heavenly-sword-538258_1280_720.jpg

Figura 9. <http://1.bp.blogspot.com/-g6dkfwlvHUU/TfNvmb26II/AAAAAAAAABm4/x2jqQIC4I0/s1600/heavenly+sword+action.jpg>

Figura 10. <http://2.bp.blogspot.com/-E8RwYd0kvTM/TgH62zSn3gI/AAAAAAAAAqQ/roBsG5WNQj0/s1600/heavenly%2Bsword%2B070828%2B8.jpg>

Figura 11. <http://whatafy.com/storage//2012/05/2012/05/02/mirrors-edge-an-original-video-game/Faith.jpg>

Figura 12. http://omelete.uol.com.br/images/galerias/mirrors_edge/6.jpg

Figura 13. <http://www.thescoreonline.com/wp-content/uploads/2012/07/Mirrors-edge-cutscene.jpg>

Figura 14.

http://3.bp.blogspot.com/WNL2lu1ni3o/Tdp0xsKwExI/AAAAAAAAAPE/ulgndZCgl7I/s1600/BayonettaJeanne--article_image.jpg Acessado em 16/06/2012

Figura 15. <http://3.bp.blogspot.com/>

[JsHT3hny_Qw/TzQ4Ci9OImI/AAAAAAAAAtI/P8NZcKImhVg/s1600/3182698528_cf81cb4656_o.jpg](http://3.bp.blogspot.com/-JsHT3hny_Qw/TzQ4Ci9OImI/AAAAAAAAAtI/P8NZcKImhVg/s1600/3182698528_cf81cb4656_o.jpg) Acessado em 16/06/2012

Figura 16.

http://colunistas.ig.com.br/naturalborngamer/files/2009/09/TGS_BAYONETTA_09.jpg

Figura 17. <http://gallery.techarena.in/data/1/Wet-Game-Pictures.jpg>**Figura 18.** <http://www.gameschasm.com/gameschasm/wet-game-5.jpg>**Figura 19.** <http://www.vgblogger.com/wp-content/uploads/2009/07/31/WetDated.jpg>**Figura 20.** http://pt.best-wallpaper.net/wallpaper/1680x1050/1105/Final-Fantasy-XIII-HD_1680x1050.jpg**Figura 21.** <http://www.bitsgames.com.br/blog/wp-content/uploads/Final-Fantasy-XIII-2.jpg>**Figura 22.** <http://xtremedivider.files.wordpress.com/2012/05/ffxiii1.jpg>**Figura 23.** http://blog.estilodit.com.br/wp-content/uploads/2012/08/lollipop-chainsaw-hero_large_verge_super_wide.jpg**Figura 24.** <http://neobits.files.wordpress.com/2012/02/lollipop-chainsaw.jpg?w=440&h=240&crop=1>**Figura 25.** http://1.bp.blogspot.com/-ehyyf4ZOS1s/UMe9UVNj9xl/AAAAAAAAAKw/La0AmHYLz5c/s1600/image_lollipop_chainsaw-16628-2357_0010.jpg**Figura 26.** <http://gamer-info.com/upload-files/reviews/2012/blades-of-time/blades-of-time-1-big.jpg>

Figura 27. <http://download.xbox.com/content/images/66acd000-77fe-1000-9115-d8024b4e884b/1033/screenlg1.jpg>

Figura 28. <http://2.bp.blogspot.com/-Shz5d-IEMWI/T49IVX8Nh2I/AAAAAAAAAC54/W1hX3ziwyhM/s1600/Blades+of+Time+PC+Game+%25284%2529.jpg>

Figura 29. http://fc08.deviantart.net/fs21/f/2007/241/e/8/BloodRayne_desktop_by_VampiressClaudia.jpg

Figura 30. http://1.bp.blogspot.com/_iL70zHv_XC8/TAxpfKxCqkl/AAAAAAAADBk/EgLvZr7v_Mk/s1600/aya1.jpg

Figura 31. http://1.bp.blogspot.com/-ioN9yHGU7IE/T8GMUzenTNI/AAAAAAAAAZ0/uRsPgtYsFBo/s1600/rumble_roses_wallpaper_by_cepillo16-d3gvlwj.jpg

Figura 32. http://www.xbox-gamer.net/screens/1247_30247_Bullet_Witch.jpg

Figura 33. <http://4.bp.blogspot.com/-Nc5jlr6xmc/TtSjPN3d8UI/AAAAAAAAABMY/O3Uen0lqjgk/s1600/hs-nariko-01.jpg>

Figura 34. <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/thumb/4/40/Chell.png/220px-Chell.png>

Figura 35.
http://images3.wikia.nocookie.net/__cb20100406013835/castlevania/images/2/27/OoE_Shanoa.jpg

Figura 36. <http://www.eldojogamer.com/wp-content/uploads/2011/08/Gravity-Rush-17-08-11-009.jpg>

Figura 37. <http://4.bp.blogspot.com/-yOguGX-YAgw/Tw-5OV81y0I/AAAAAAAAANA/jKY2EtRd2HY/s1600/15%2B-%2Bmirrors-edge%2Bfaith.jpg>

Figura 38. http://www.videogamegirlsdb.com/Images/Bayonetta/Bayonetta/Bayonetta_11.jpg

- Figura 39.** http://www.videogamegirlsdb.com/Images/X-Blades/Ayumi/Ayumi_XBlades_wallpaper_03.jpg
- Figura 40.** <http://community.us.playstation.com/t5/image/serverpage/image-id/65053i2784AF41AC6AA186/image-size/original?v=mpbl-1&px=-1>
- Figura 41.** http://t2.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSrk747Alf4m9QG8Oxsto9VJMOi37ZIQNLjepadD5WFR6-Lfcd_jg
- Figura 42.** <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/thumb/6/62/Lightxiii.PNG/250px-Lightxiii.PNG>
- Figura 43.** http://www.dumaugames.com.br/wallpapers/swf/wallpaper_alice_madness_returns_03_1680x1050.jpg
- Figura 44.** http://t3.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRdAeZ02Z6sPm4Y62SveXhndO_E_flpoyTzKbMgjTahoVqjza
- Figura 45.** http://gamersblock.net/gamefluid/wp-content/uploads/2011/08/ayumi_base_03-3_.jpg
- Figura 46.** http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/thumb/f/fb/Skullgirls_cover.png/250px-Skullgirls_cover.png
- Figura 47.** <http://www.themarriedgamers.net/wp/wp-content/uploads/2012/10/Assassins-Creed-III-Liberation-Aveline-All-Disguises.jpg>

Sumário

1. Introdução	12
2. Os jogos digitais como formas híbridas de entretenimento e os seus públicos	15
3. A mescla de culturas	26
3.1 O hibridismo nos jogos digitais	29
3.2 A importância da recepção para os jogos digitais	31
4. O papel das mulheres no mercado de trabalho e na sociedade atual ...	35
4.1 A representação da mulher na sociedade	38
4.2 A representação da mulher nos jogos digitais	44
4.3 A mulher contemporânea e os jogos digitais	51
4.4 Os jogos unissex protagonizados por mulheres.....	52
5. O Objeto- Definições	54
6. A pesquisa - observação inicial	57
6.1 Resultados	60
6.2 Segunda parte da pesquisa	61
6.2.1 Os jogos utilizados na pesquisa	62
6.2.2 O decorrer da análise	81
6.2.3 Considerações da segunda etapa	85
6.3 Estudo de campo- terceira parte	86
6.3.1 considerações da terceira análise	88
7. Considerações Finais	90
8. Bibliografia	89
9. Anexos	98
Anexo I: Protagonistas de Jogos do séc. XXI	98
Anexo II: Entrevista com as jogadoras- Primeira pesquisa de campo..	103

1. Introdução

Percebe-se que o cenário comunicativo mundial está passando por um período de bifurcações, onde as já conhecidas maneiras de transmissão de informações transformam-se e modificam-se, originando novos meios comunicativos. Estes, frutos de releituras dos antigos métodos criados no século passado e dos avanços tecnológicos evidentes no século XXI, estão também necessitando de novas abordagens teóricas que englobem suas características comunicativas e digitais.

Somadas a esses meios comunicativos, temos uma sociedade em vias de adaptação cultural. Cada dia mais interconectadas entre si, as diferenças das características culturais entre os povos estão se moldando, uma vez que as tecnologias de comunicação permitem uma ligação entre estes, de maneira muito mais fácil e ágil.

Esta interconexão, somada aos avanços tecnológicos e a mescla de culturas, criam uma nova abordagem: a cibercultura¹. Esta, quando estudada em suas características e abordagens teóricas, podem definir padrões encontrados em dispositivos eletrônicos, e entre estes, os objetos de estudo desse trabalho: Os jogos digitais.

Somadas a estas mudanças culturais e tecnológicas, também pode ser vista uma evolução no papel da mulher na sociedade e uma mudança em sua representação nestes dispositivos midiáticos. Sua influência e sua contribuição na sociedade moderna aparecem como pontos importantes para a construção de uma imagem de maior participação e importância nas mídias contemporâneas.

Nos jogos digitais não é diferente. Acompanhando a evolução das mídias e do papel da mulher nessa sociedade durante o passar do tempo,

¹ Algumas definições serão abordadas mais adiante, mas sem muito detalhamento pois não é o foco direto deste trabalho.

estes dispositivos merecem uma atenção especial quando vistos como representantes de tendências da sociedade contemporânea. Assim, enfatizam as características de como a mulher é representada e vista pela sociedade e pela mídia, uma vez que estas mulheres estão a cada dia aumentando em número como público fiel destes jogos.

Considerando essas afirmações, o trabalho a seguir tem como objetivo observar a representação das personagens femininas nos jogos digitais e como estas personagens são vistas pelo público feminino fã e consumidor destes jogos. Assim, os jogos digitais são abordados como frutos diretos dessas mídias e assim reflexo de semelhante representação. Com base nesses dados, foi elaborado um estudo de como o público feminino, cada dia mais inserido como participante e receptor dessa forma de mídia, está se relacionando com a imagem de personagens femininas que é apresentada por eles.

Seguindo o raciocínio de estudo, é visto primeiramente como os jogos digitais se tornaram mídias de grande repercussão no mercado mundial, acarretando lucros gigantescos e movendo toda uma cultura ao redor do mundo. A cultura “gamer” tornou-se objeto de inúmeros estudos por ser um artefato de grande aceitação e comercialização no atual mercado mundial e por englobar inúmeras regiões de diferentes culturas como público alvo. Primeiramente procedemos com um estudo teórico, onde é visto como este produto é criado com base em inúmeras características mescladas de diversas culturas distintas.

Como início dessa pesquisa, adotou-se a premissa de que os jogos digitais são frutos diretos das demais mídias que já estão em circulação há mais tempo, mesclados com características computacionais, remetendo também à cultura digital, bastante estudadas em diversos trabalhos acadêmicos. Para tal é feito primeiramente um estudo teórico englobando as principais características da mídia como representante e atuante na sociedade contemporânea, assim como a influência que recebe e repassa desta sociedade para criar uma imagem da mesma.

Depois, foi analisado como o papel da mulher segundo a mídia através dos tempos e como finalmente chega aos jogos digitais. Como ela é

representada, seus valores gerais e como a mídia dita esses papéis na própria sociedade. Em uma terceira etapa, foi também analisado este papel feminino de acordo com os acontecimentos históricos: a representação dentro das culturas e seus papéis dentro das diferentes sociedades.

Por fim, a pesquisa observa como o público feminino está reagindo a estas representações. Tomando como premissa de que o este está em constante ascensão como consumidor destes produtos, foi realizada uma pesquisa de como estas mulheres estão recebendo à figura da própria mulher dentro dos jogos.

O trabalho foi realizado em três partes: Primeiro, são entrevistadas algumas jogadoras por voz através do programa Skype². Essa primeira etapa serviu para levantar algumas informações relevantes sobre gostos pessoais e frequência em que as jogadoras consumiam estes jogos digitais. Algumas informações sobre gostos pessoais e tendências foram retiradas também nesse processo.

A segunda etapa constou com um grupo focal com algumas mulheres, dentre estas jogadoras e não jogadoras; em frente a jogos com protagonistas mulheres para uma análise de como estas personagens são recebidas e interpretadas pelas mulheres. Para essa etapa foram selecionados alguns dos jogos mais recentes lançados no mercado cuja protagonista é uma mulher e analisados quanto à representação dessas protagonistas, esteticamente e psicologicamente. Essa etapa serviu também para uma discussão de valores visuais e comportamentais apresentados nos jogos e comparados com a vida cotidiana destas.

Finalizando, na terceira etapa foi elaborada uma saída a campo, onde foram feitas entrevistas com jogadoras em um evento temático focado em jogos digitais. Aqui foram abordadas diversas mulheres, algumas jogadoras e outras que apenas estavam lá como acompanhantes e indagado as

2 <http://www.skype.com/pt-br/download-skype/skype-for-computer/>

preferências e opiniões destas sobre as personagens femininas apresentadas nos jogos digitais.

Com os dados da pesquisa teórica somados à pesquisa de campo, foi observado como os games estão sendo observados pelas mulheres, jogadoras ou não, e como estes estão associados às mídias de mais repercussão no mercado e de melhor conhecimento do público feminino. Nesses games são analisadas as representações femininas, que podem ser comparadas com a figura da mulher nas mídias atuais e relacionadas com o papel destas no mercado de trabalho, que atualmente reserva um espaço pequeno para as mulheres como produtoras de jogos.

2. Os jogos digitais como formas híbridas de entretenimento e os seus públicos

A atual sociedade em que vivemos é marcada por constantes atualizações no cenário comunicativo e tecnologia que, por sua vez, aparece como uma forma de auxiliar essa comunicação, agilizando o processo de troca de dados. As mídias tornaram-se mais dinâmicas e rápidas e novos aparelhos são criados com a finalidade de auxiliar na troca de informações. Para que esta troca de conteúdo ocorra de modo mais eficiente, são utilizados aparatos que melhor se adequem à informação que precisa ser passada. A televisão, o rádio e o computador são exemplos de elementos midiáticos que agilizam esse processo, uma vez que não necessitam de deslocamento físico para transmitir a informação.

Briggs & Burke (2002) mencionam o computador como o principal elemento tecnológico que auxiliou na história da mídia. Este aparelho, que foi criado para auxiliar apenas como uma calculadora, logo se tornou um importante instrumento de envio e recebimento de mensagens entre os militares. A partir daí, esta troca de informação começou a abrir diversas novas possibilidades envolvendo diferentes métodos de interação envolvendo som e imagem, além de agilizar o acesso de dados, disponibilizar uma maior quantidade de informação e facilitar o acesso das pessoas a estas. Com a

internet, foi possível também a troca de informações entre computadores, permitindo que diferentes países de diferentes culturas possam usufruir de dados e acessar rapidamente acontecimentos e pessoas de qualquer parte do mundo, proporcionando uma fácil comunicação entre estes.

Estes meios de comunicação com o passar do tempo começaram a se tornar cada vez mais acessíveis à população. Segundo o CETIC (2011)³, mais de 90% da população brasileira já tiveram acesso a computadores em suas casas ou escolas. Um número bastante elevado também possui aparelho celular, ou seja, dificilmente encontramos um estabelecimento ou uma casa onde todas as pessoas que vivem ali não tenham um aparelho que permita a comunicação destas com o ambiente externo; as tecnologias facilitaram- e muito- a interação e comunicação entre pessoas. Essa facilidade tornou-se tão eficiente, que atualmente esses equipamentos proporcionam som e imagem em tempo real para as pessoas que estão se comunicando através deles.

Uma característica bastante evidente quando comparamos o computador com as demais mídias é a ampla quantidade de modos como a comunicação pode ser abordada através dele. Este dispositivo permite a utilização de som, imagem e dispositivos de interatividade em que o espectador pode interferir e modificar o que é apresentado na tela. Graças a essas tecnologias, as pessoas podem comunicar-se por vídeo e voz em tempo real com qualquer parte do mundo.

Os jogos digitais, dispositivos estudados nesse trabalho, têm as funcionalidades produzidas e às vezes comercializadas pelo computador e também absorvem dele algumas dessas características de funcionalidade, principalmente aquelas ligadas à interação. Além do som, imagem e possibilidade de interação direta do usuário com a máquina, podem também oferecer a possibilidade de conversação entre os usuários.

Alguns autores aproveitam a deixa para ressaltar que, de modo algum, as tecnologias aparecem como substitutos dos já conhecidos métodos de troca de informações, mas sim como um complemento. Também é enfatizado que esses métodos não apareceram subitamente na história da comunicação

³ <http://www.cetic.br/usuarios/tic/2011-total-brasil/index.htm>

sendo na verdade frutos diretos de diversos aparatos analógicos, cuja história de sua evolução já vem de longa data. Aqui vale resgatar o texto em que Erick Felinto (Compós 2010) critica a quebra de historicidade que a palavra cibercultura, definida posteriormente, causa na história das teorias de mídia correntes.

O autor utiliza teóricos alemães como Friedrich Kittler e Siegfried Zielinski para embasar seu posicionamento de que as teorias de cibercultura aparecem como uma quebra das teorias de mídias antes apresentadas. Afirmações como “ruptura do passado” “apagamento da dimensão histórica” e “novidade absoluta” aparecem como críticas destas teorias. O autor acredita que estas teorias estariam aqui para causar um maravilhamento exagerado e um desprezo por aquilo que é mais antigo, uma reação que o próprio considera quase “infantil”.

A teoria alemã também é utilizada para o autor definir a mídia como um suporte de memória, que necessita de um meio material para efetivar-se. Tal afirmação pode ser vinculada com outro texto de sua autoria, onde descreve a importância desse suporte na mensagem passada por essa mídia.⁴

“ Nessa reflexão pós simbólica sobre os impactos psíquicos, sensoriais e corporais das mídias, a história não desempenha o papel de mero plano de fundo, mas toma a frente da cena. É tal posicionamento que permite romper com o triunfalismo tecnológico moderno e descobrir os (frequentemente obscuros) elementos da gênese da atual tecnocultura.” ...

“...Não se trata necessariamente apenas (e sempre) de recordar o que foi esquecido, mas também (e talvez prioritariamente) de imaginar o que poderia ter sido, de mapear descontinuidades e saltos” (Felinto, Compós 2010).

Com tais afirmações, o autor propõe que a cibercultura seria um resultado natural das evoluções destas mídias, de acordo com o que estava

⁴ Materialidades da Comunicação: Por um Novo Lugar da Matéria na Teoria da Comunicação. (Felinto, Erick)

pedindo o mercado e a cultura mundial como um todo: o acesso e a facilitada troca de informações entre os diversos povos (pontos) do planeta. O resultado dessa agilização de troca de informações é o acesso das pessoas conectadas à rede mundial de computadores a conteúdos de locais distintos e a outras pessoas de locais também distintos.

O século XX foi marcado por um avanço muito rápido na questão da tecnologia. Este avanço tem se tornado cada dia mais rápido, a prova disso é que não se pode mais adquirir um dispositivo midiático tido como “lançamento de última geração” e tê-lo, assim, por muito tempo; breve torna-se um aparelho “ultrapassado”. Todos os dias são lançados novos produtos, dispositivos eletrônicos cada dia mais cheios de funções e utilizando as maiores e melhores tecnologias do mercado. Os próprios produtos já são criados de modo que durem pouco tempo para que logo o consumidor o substitua por um mais novo, tática utilizada pelo mercado para incentivar a comercialização e circulação do dinheiro dentro desta área.

Tecnologias que propiciaram ao cidadão comum o acesso à internet de qualquer lugar, comunicação por som, imagem e outras diversas funções. Isto influenciou muito na maneira como são transmitidas informações e de que modo estas chegam até seu público. Este acesso às pessoas de características culturais diferenciadas, em diferentes pontos do planeta, assim como sua interligação, mescla e a facilidade com que é feita a comunicação entre os indivíduos envolvidos fez surgir a abordagem prática de interagir entre eles, nomeada cibercultura.

“A aliança entre computadores e redes fez surgir o primeiro sistema amplamente disseminado que dá ao usuário a oportunidade de criar, distribuir, receber e consumir conteúdo audiovisual em um só equipamento. Uma máquina de calcular, que foi forçada a virar uma máquina de escrever há poucas décadas, agora combina as funções de criação, de distribuição e de recepção de uma vasta variedade de outras mídias dentro dessa caixa.” (Santaella, 2008).

Trata-se de uma cultura onde a velocidade de troca de informações e a interconectividade entre seus dispositivos é seu foco principal. Também é característico dessa cultura, “acesso a diferentes lugares-cultura, descentralizada, baseada em módulos autônomos”. (Villares, Fábio; p. 10)

Aqui entende-se que estes produtos midiáticos podem ser caracterizados como “novas mídias”. Estas, mesmo portando características próprias de seu local de origem, levam também com elas algumas características que denunciam um mundo cada vez mais globalizado onde todos os cidadãos se interligam, onde as barreiras das diferenças culturais diminuem a cada dia (Retondar, 2007). Afirmação que ainda precisa ser discutida uma vez que, mesmo quando estamos falando daquelas pessoas que passam muito tempo em volta das tecnologias, percebemos ainda que há uma resistência para manter suas características originais de cultura.

Também vale ressaltar que de modo algum a sociedade interconectada perde suas características de origem para o ambiente virtual. Apesar da rede mundial de computadores disponibilizar informações sobre quase todo o mundo, ainda podemos dizer que as características originais dos lugares ainda prevalecem sobre a globalização acelerada. A vantagem é que dificilmente existirá um lugar totalmente isolado sem acesso a nenhum meio de comunicação ou linguagem em comum.

O presente trabalho foca um tópico relativamente novo na área das novas mídias, que são os chamados jogos digitais. Muitos trabalhos já foram feitos com base no estudo dos valores estéticos e funcionais que englobam sua elaboração, uma vez que são objetos construídos a partir de vários elementos como arte, narrativa, jogabilidade... mas pouco se estudou abordando o jogo como uma mídia cuja importância tem aumentado consideravelmente, como provam os lucros das empresas envolvidas. Sua criação envolve tecnologias computacionais em constante evolução, e sua construção é uma mescla de aparatos tecnológicos, elementos comunicacionais e métodos de interação.

Nele o espectador pode receber uma resposta pré-programada por computador diante de comandos que ele mesmo oferece para a máquina.⁵

Essa maneira como os games utilizam-se de diversos aparatos para sua construção destina a eles uma característica de interatividade muito forte. Trabalhos como o de Letícia Perani (Compós 2012) trazem uma coletânea de autores que identificam esses jogos digitais como importantes referências para a construção e aprimoramento da interligação humano-máquina. Segundo a autora, os games são os objetos que melhor exemplificam como o computador pode traduzir sua linguagem numérica em linguagem gráfica, de modo que o ser humano possa compreender e interagir com ele.

Manovich (2001), apresenta algumas características em comum que identificam esses jogos como as chamadas “novas mídias”. A partir do momento que necessitam de um computador para sua produção e transmissão, estas novas mídias adquirem elementos comuns para que aquele consiga ler e interpreta-las. Dentre essas características, estão a representação numérica, que é a linguagem de computador que o programador utilizará para passar os comandos para a máquina e esta traduzirá em interface gráfica ou ação; a Modularidade ou “Estrutura fractal da Nova Mídia”, onde o próprio computador utiliza-se de módulos para criar um elemento maior; a Automação, onde o dispositivo é programado para entender comandos pré programados, criando a inteligência artificial; a Variabilidade, responsável pelas inúmeras possibilidades de interação dentro do dispositivo e a Transcodificação, responsável por traduzir a linguagem da máquina para a linguagem humana.

Estes dispositivos podem ser criados para consoles (os próprios videogames, que necessitam ligar-se a um monitor externo para sua utilização), computadores ou nas máquinas arcades (máquinas de jogos do fliperama, as quais já possuem um monitor embutido).

A história dos videogames está diretamente ligada à evolução da cibercultura mundial, uma vez que se trata de um dispositivo totalmente

⁵ Esses comandos são feitos através de um dispositivo de entrada como um joystick (controle do videogame), onde o ato de apertar os botões corretos (X, Y, A, B...) correspondem à movimentos dentro do jogo como “confirmar”, “cancelar”, “pular”, “atirar”.

dependente da tecnologia para sua criação. Como mencionado anteriormente, os jogos digitais contam com uma série de características providas de diversos meios de comunicação mais antigos, como a imagem e som; do cinema, tv e rádio; e a mais importante delas, que é a possibilidade de interação humano-máquina. Utilizando um dispositivo de controle analógico, o jogador pode comunicar-se com a máquina através de comandos pré estabelecidos e ordenar ações de acordo com o que a máquina ou programação do jogo propôs. Também é de característica dos jogos de ultima geração a comunicação entre usuários através da rede mundial de computadores, a internet - onde esses podem interagir uns com os outros dentro do mesmo espaço virtual.

Pode-se identificar uma série de características que definem os jogos digitais: Se estudados pelas teorias de programação para computadores, a palavra jogo em si remete a “estruturas organizadas que envolvem conflitos a serem resolvidos a partir de regras pré-estabelecidas” Schell (2008) utiliza-se de vários autores para fazer uma teorização bastante abrangente sobre a definição do que são jogos. Segundo o autor, dentre as principais características dos jogos estão:

- “- Jogos são jogados voluntariamente;
 - jogos têm objetivos;
 - jogos têm conflitos;
 - jogos têm regras;
 - jogos podem levar a derrota ou a vitória;
 - jogos são interativos;
 - jogos têm desafios;
 - jogos podem criar valores internos próprios;
 - jogos envolvem os jogadores;
 - jogos são sistemas fechados, formais.” (Schell, 2008)
-

Unindo essas características gerais ao conceito de Fullerton, Swain e Hoffmann “Um jogo é um sistema fechado, formal, que envolve os jogadores em um conflito estruturado, e resolve-o na forma de um resultado desigual” (ibid. Schell, 2008), é possível associar a definição de jogo como um sistema pré-programado, onde o dispositivo oferece um desafio para que o jogador interaja e resolva esses conflitos, imerso no ambiente virtual que lhes é oferecido.

Culturalmente e socialmente, o jogo aparece como um elemento lúdico utilizado principalmente com a finalidade de diversão, podendo ser material ou virtual. Sepé em sua tese, utiliza Huizinga para exemplificar algumas características definidoras do jogo na sociedade; dentre elas estão a diversão, atividade voluntária, evasão da vida real- todas essas características delimitadas por regras, ou seja, seu “espaço”. A autora ainda completa “a essência do jogo está na capacidade que ele tem de provocar um estado de excitação, de intensidade, de tensão, alegria e divertimento. Aí estaria o não tangível, o não material e o essencial do jogo.” (Sepé, apud. Huizinga).

Pode-se notar que ambas teorias enfatizam a presença do lúdico e da “fuga do real”, uma vez que o jogo, criado a partir de características diversas e mescladas, pode oferecer ao seu espectador a possibilidade de inserção em uma outra realidade. Ambos autores ressaltam a presença dessa nova realidade, sendo possível que nela se mergulhe, crie a situação lúdica, muitas vezes “fuja da realidade”, mas sempre limitados pelas regras que o jogo propõe.

Os jogos digitais aparecem como uma forma virtual destas representações lúdicas. Estes são criados a partir de uma programação estrutural, baseada em um *game design*, ou projeto de jogo, que ditará as regras de como este irá funcionar, e através de códigos em linguagem de computador, onde a máquina transforma essa linguagem em interface gráfica para que o usuário possa interagir com esta.

Jogando sozinho ou em grupo, semelhantemente aos jogos analógicos, os jogos digitais proporcionam essa atividade lúdica. Uma imersão no cenário irreal/virtual, cujas características podem representar tanto aspectos cotidianos

já conhecidos pelos usuários, como objetos totalmente irrealis, criados especialmente para a narrativa do jogo em questão. Nestes também é oferecida a possibilidade de interação e controle do personagem/item em que o jogo é focado, porém sempre delimitados pelas “regras”, que, nesse caso, são definidas pela linguagem de programação que o computador e os profissionais de design e programação propuseram ao criá-lo.

“O que quero reiterar é que, sendo uma prática que integra outras tantas desempenhadas pelo homem, como o trabalho, por exemplo, o jogo deveria ser definido como um construto a que se atribuiriam funções socioculturais muito claras, seja na ordem do sagrado, como Huizinga ilustra, seja na ordem das sociedades primitivas, com seus rituais, ou em qualquer outra que queiramos considerar” (Sepé, 2007).

Estes jogos podem ser reflexos de um imaginário criado a partir de elementos presentes em uma época distinta, mesclado com misticismo e crenças, afetando o modo como o jogador interage e lhe oferecendo possibilidades novas de mundo, servindo como uma espécie de “alienação” da realidade encontrada no cotidiano de seus jogadores, “fazendo com que, enquanto estes jogam, esqueçam dos problemas e preocupações, entrando em um novo mundo, experimentando novas emoções” (Luyten, 2000). Estes games também podem fornecer experiências lúdicas, criando uma “ilusão” daquilo que o jogador gostaria de participar, dando-lhe nova identidade e afetando seu imaginário (Durand, 1993). Para um efetivo desempenho dessa função, há a necessidade de encarar como ponto vital de seu sucesso uma ideal recepção do público (ponto a ser abordado posteriormente) e assim garantir seu sucesso com o público.

Outro ponto essencial a ser avaliado nos jogos digitais é a presença do mundo virtual. Por mundo virtual podemos entender que são aqueles espaços criados para simular um ambiente real. Nos jogos este ambiente aparece de

diferentes maneiras: como o personagem ou avatar que o jogador irá controlar, o cenário onde esse avatar irá interagir⁶, itens que irá utilizar e todos outros elementos presentes. Estes elementos, mesmo não sendo palpáveis para os jogadores, tem uma representação que permite um contato direto, fazendo com que o jogador sinta, de alguma forma, que aquele elemento é realmente atingível. Bartle (2004) especifica afirmando que

“ Mundos virtuais são implementados por computador (ou rede de computadores) que simulam um ambiente. Algumas- mas não todas- as entidades desse ambiente agem perante controle direto de uma pessoa. Por muitas pessoas poderem afetar o mesmo ambiente simultaneamente, este mundo é chamado de compartilhado ou multi-user*. O espaço continua a existir e a se desenvolver internamente (pelo menos de alguma forma) mesmo quando não tem pessoas interagindo com ele; o que significa que é persistente”⁷ (Bartle, 2004, p.1)

Analisando por este modo, mundos virtuais são criados e manipulados por computador a partir da proposta dada pelo designer responsável. Dentro dele, o jogador pode controlar o personagem e a narrativa proposta pelo jogo e desfrutar de sua ambientação. Fragoso (2012) detalha

“ Nos mundos virtuais, além de observar a ordem espacial dos elementos, a interatividade permite agir no espaço: por exemplo, o leitor ou espectador pode ver uma pilha de caixas e pressupor que elas escondam um alçapão; no mundo virtual é possível afastar as caixas, abrir o alçapão e descer ao andar inferior. Caracterizam-se

⁶ “interação é uma “ação entre” os participantes do encontro (Primo 1997, 1998). Nesse sentido, o foco se volta para a relação estabelecida entre os interagentes, e não nas partes que compõe o sistema Global”. (Primo, Alex. 2005)

⁷ Virtual worlds are implemented by a computer (or network of computers) that simulates na environment. Some- but not all- the entities in this environment act under the direct control of individual people. Because several such people can affect the same environment imultaneously, the world is said to be shared os multi-user. The environment continues to exist and develop internally (at least to some degree) even when there are no people interacting whit it; this means it is persistent.

assim as duas principais possibilidades espaciais viabilizadas pela interatividade : a de movimentar-se pelo mundo virtual e a de modificar os componentes do mundo virtual, alterando suas propriedades e a posição de uns em relação a outros (inclusive em relação aos avatares).” (Fragoso, 2012)

Provavelmente as características de interatividade são pontos definidores de maior importância no cenário dos jogos digitais. A própria definição de jogo envolve a participação do jogador ativamente na criação da narrativa que, apesar de pré-estabelecida pela criadora do jogo, é única, pois depende de escolhas do jogador enquanto controla o personagem/avatar. Resgatando Bartle, diz-se que por causa disso é de origem dos jogos digitais muitas das expressões utilizadas para caracterizar ambientes virtuais, como por exemplo a utilização da palavra “jogador” (player). (Bartle, 2004).

A cultura “gamer”, mesmo que no início de sua exploração tenha sido motivo de preconceito, acusada de incentivar seus usuários à violência, logo englobou conceitos referentes principalmente ao entretenimento e educação. Atualmente é ligada também a outras referências, como arte e também cultura pop, responsável por grande influência comportamental na sociedade atual. Também é característico destas, uma mescla de áreas, como publicidade, computação, design, narradologia, ludologia, entre outros. Santaella (2008) afirma:

“ Tem-se aí, de fato, um campo híbrido, poli e metamórfico, que transforma a uma velocidade surpreendente, não se deixando agarrar em categorias e classificações fixas, uma vez que é movido pela inovação tecnológica... Games são híbridos porque envolvem programação, roteiro de navegação, design de interface, técnicas de animação, usabilidade, paisagem sonora”. (Santaella, 2008)

Sendo uma mídia de recente aparição, mas com grande velocidade de evolução e responsável por uma movimentação econômica de grande relevância no mercado mundial, já existem muitos trabalhos abordando seus

diversos aspectos comunicativos e lúdicos, assim como seu papel como representante e até ditador comportamental da sociedade atual. Alguns trabalhos já foram bastante conceituados. No Brasil encontram-se trabalhos importantes como a tese de Marsal Branco (Feevale), que analisa como a linguagem utilizada nos jogos são interpretadas por seus usuários; Tiago Falcão (UFBA), que aborda a interação humano-máquina; Lynn Rosalina Gama Alves, que estuda a ligação destes com a violência; entre outros.

Pesquisando sobre o tema, tem-se uma dificuldade de encontrar trabalhos abordando games como cultura. Assim se gerou o ponto inicial e a proposta principal deste trabalho.

Estes jogos merecem uma atenção especial quando podemos perceber seu potencial como nova mídia. Reconhecidos como fonte de entretenimento e informação, oferecem conceitos altíssimos a empresas voltadas apenas à construção deles, como é o caso da Ubisoft, da Nintendo, Capcom, entre outras.

3. A mescla de culturas

A sociedade atual é dividida entre diversos povos separados por regiões, raças e principalmente culturas diversas. Cada povo tem características que os distinguem das demais sociedades existentes no planeta. Podemos citar os traços físicos, a região onde moram, a língua falada por essas pessoas, hábitos e valores como definidores de uma cultura em comum.

Essas características podem ser chamadas de Identidades Culturais, pois definem traços próprios dessas sociedades e das pessoas que vivem nela. Essas identidades são formadas por hábitos, modos de vestir e outros diversos elementos visuais e valores que julgam importantes. Essas identidades, segundo Hall (2005) estariam entrando em declínio, uma vez que estão ficando cada vez mais “descentradas, isto é, deslocadas ou fragmentadas”.

Essas transformações estão também mudando nossas identidades pessoais, abalando a ideia que temos de nós próprios como sujeitos integrados. Esta perda de um sentido de si estável é chamada, algumas vezes, de deslocamento ou descentração do sujeito. (Hall, 2005, p. 9)

Esses hábitos e características definidores das identidades em questão são atualmente de conhecimento de grande parte da população, uma vez que as mídias e a globalização permitiram a troca de informações e o acesso das pessoas a locais diferentes de onde elas provém. Canclini aponta que as tecnologias são exemplos muito fortes dessas características, afirmando que

“...esses novos recursos tecnológicos não são neutros, nem tampouco onipotentes. Sua simples inovação formal implica mudanças culturais, mas o significado final depende dos usos que lhes atribuem diversos agentes. Nós o citamos neste lugar porque fendem as ordens que classificavam e distinguiam as tradições culturais, enfraquecem o sentido histórico e as concepções macroestruturais em benefício de relações intensas e esporádicas com objetos isolados, com seus signos e imagens.” (García Canclini, 1997, p. 306)

Devido à constante troca de conteúdo e a atual globalização, há uma quebra da “fronteira cultural” existente nestes países, pois são criados produtos para atender um público que engloba todos os países do planeta. Para isso, muitos deles se utilizam de uma mescla bem acentuada de diversas culturas diferentes, atendendo assim a uma gama de espectadores muito maior do que se fosse mantido o foco na cultura de seu país de origem.

Essas identidades são refletidas nas diversas mídias presentes nestes países. Dependendo do foco para onde o produto midiático está sendo destinado, em seu funcionamento são utilizadas características culturais que mais identificam esse público alvo.

Devido à incorporação de hábitos que envolvem a utilização de dispositivos digitais que interligam diversas regiões do planeta, pode-se afirmar

que existe aí uma nova maneira de abranger o estudo de diversos povos, cujo foco principal está na desterritorialização e deslocamento de suas características principais. Estamos falando aqui da cibercultura.

Esta pode ser entendida como uma cultura formada pelas características principais apresentadas em um mundo criado pela interligação de diversos pontos do planeta, utilizando como artifício os meios digitais de comunicação. Bauman associa a figura do turista a essas características, uma vez que “Eles realizam a façanha de não pertencer ao lugar que podem estar visitando (Bauman, 2005). Em poucas palavras, pode-se dizer que esta cultura é formada pelos diversos atuantes dos diferentes pontos do planeta, que trazem suas características para o ambiente virtual. Disseminam assim sua própria cultura e compartilham da cultura local.

Considerando que esta cultura pode ser o resultado da mescla de características lúdicas e reflexo dos pontos que mais chamam a atenção do público mundial como um todo, pode-se afirmar também que é formada e formadora de opiniões. Os jogos digitais, sendo produto desta cibercultura, aparecem aí como uma forma de entretenimento gerado por uma ou mais empresas específicas de um país, mas voltadas para um público consumidor no mundo todo. Assim, esses jogos contam com elementos característicos de diferentes culturas, com o intuito de agradar um público cada vez mais crescente e hibridizado.

O trabalho foca nos jogos criados para console, mais propriamente naqueles exemplares “single player”⁸, onde o jogador não tem a possibilidade de interagir com outros usuários. Estes jogos, por possuírem elementos “prontos” fornecidos pelo próprio jogo, apresentam ideais baseados em estudos sobre a concepção do ideal e do lúdico, afim de garantir uma aceitação positiva

⁸ Single Player é uma palavra da língua inglesa que significa em português único jogador e ao contrário do multiplayer, este modo permite que o jogador participe de partidas individuais contra a máquina. O jogador pode controlar apenas um personagem e se houve outros personagens do seu lado é o computador que controla. Exemplo: Em um jogo de futebol, na partida, você controla apenas um personagem que é selecionado, os demais são manipulados pelo computador a fazer alguma ação. Fonte: <http://twjogos.blogspot.com.br/2011/12/o-que-e-single-player.html>

na maior quantidade de culturas possíveis, principalmente naqueles países onde o consumo desses jogos é maior.

Por se tratar de um produto midiático focado no imaginário e voltado principalmente para a área do entretenimento, estes dependem de seu público para que possa ter uma boa aceitação no mercado e lucros para a empresa que o produziu. Para uma recepção positiva no mercado, são trabalhados nestes games elementos para torná-lo mais interessante, como por exemplo, um discurso criativo, uma apresentação de elementos visuais lúdicos e situações onde a própria narrativa proporciona ao jogador uma melhor personalização a fim de deixá-lo mais interessante. Aqui se pode fazer uma ligação com o exemplo da televisão, onde Martín Barbero (2001) afirma que

“... o que importa é o que configura as condições específicas de produção, o que da estrutura produtiva deixa vestígios no formato, e os modos com que o sistema produtivo – a indústria televisiva-semanticiza e recicla as demandas oriundas dos “públicos” e seus diferentes usos”. Martín Barbero (2001)

3.1 O hibridismo nos jogos digitais

Os jogos digitais tendem a utilizar-se de diversas referências para compor sua identidade visual. Estas podem ser baseadas em um lugar, como por exemplo, os jogos do Homem Aranha (Marvel, 1962), que se passa na cidade de Nova Iorque; um acontecimento histórico, como Medal of Honor (ElectronicArts, 1999), durante a segunda guerra mundial, ou até uma mitologia, como God of War (SCE Studios Santa Mônica, 2005), baseado na mitologia grega.

Porém, há também aqueles cuja referência se faz a partir da união de elementos de diferentes locais do planeta. Neste caso pode criar um ambiente híbrido ou até mesmo construir uma narrativa totalmente nova, diferente de qualquer elemento apresentado nas diferentes culturas .

Com as constantes trocas de informação e conteúdo entre os diversos países, há uma forte interferência de elementos culturais que podem ser observados em diferentes momentos da cotidianidade das pessoas. A exemplo disso temos restaurantes de comidas típicas, academias de danças populares de outra culturas, vestimentas e outros elementos culturais que podem ser acessados por pessoas do outro lado do planeta.

Segundo Canclini (1997) “já não há cultura tradicional, autêntica, nem autogerada nos grupos populares”. Com isso o autor afirma que dificilmente são encontradas culturas onde não exista a intervenção das mídias. Essa afirmação critica a forte troca de informações e elementos entre as sociedades, o que causa uma mistura tão grande de culturas, dificultando estabelecer qas fronteiras culturais entre essas. Canclini trabalha três processos fundamentais para explicar a hibridação: “A quebra e a mescla das coleções organizadas pelos sistemas culturais, a desterritorialização dos processos simbólicos e a expansão dos gêneros impuros”. Observa-se uma veracidade nessas afirmações quando podemos ver claramente objetos culturais fora de seu local de origem ou elementos criados a partir destas mesclas, como os próprios jogos digitais.

Os jogos digitais, assim como outras mídias voltadas para o entretenimento, utilizam-se desta hibridação como uma forma de expandir suas possibilidades narrativas e criar elementos mesclados. Estes não precisam limitar-se a elementos ou acontecimentos reais e por isso utilizam-se desta mescla para criar diversas “realidades” que encantem e chamem a atenção do público, modelando-se conforme o foco para quem é destinado o produto midiático.

“...esses novos recursos tecnológicos não são neutros, nem tampouco onipotentes. Sua simples inovação formal implica mudanças culturais, mas o significado final depende dos usos que lhes atribuem diversos agentes. Nós o citamos neste lugar porque fendem as ordens que classificavam e distinguiam as tradições culturais, enfraquecem o sentido histórico e as concepções macroestruturais em benefício de relações intensas e esporádicas

com objetos isolados, com seus signos e imagens.” (Canclini, 1997, p. 306)

A exemplo disso, podemos citar muitos jogos digitais, que apropriam-se de elementos já existentes no mundo para criar uma situação hipotética, como por exemplo, cenários pós apocalípticos (Fallout⁹; Black Isle Studios, 1997), cenários futuristas (Doom¹⁰; Id Software, 1994), ou até uma narrativa e ambientação totalmente inexistente no mundo real, como é o caso dos jogos da franquia Final Fantasy¹¹ (Square-Enix). A criação de um ambiente inédito proporciona ao jogador imergir em uma situação antes inatingível para ele, despertando seu interesse em descobrir esse novo mundo e desvendar os objetivos do jogo. Por isso existe a necessidade de que esta nova ambientação seja composta por elementos que despertem o interesse e uma efetiva recepção para o sucesso do jogo em questão.

3.2 A importância da recepção para os jogos digitais

Os games digitais são um exemplo de produto midiático onde o foco é agradar o público para o qual é destinado. Quanto melhor é a recepção deste, melhores são os valores que servem como espelhamento da sociedade e maiores são as vendas do jogo.

Para compreensão do sucesso dos games, é preciso fazer um estudo aprofundado acerca do imaginário e gostos do público alvo para qual será destinado. Além disso, existe uma preocupação com a questão lúdica e receptiva, visto que se trata de um elemento com enredo muitas vezes totalmente fictício. Assim, os objetos apresentados precisam fornecer uma ambientação e narrativa que, mesmo irreais, despertem interesse e prendam a atenção do jogador e este continue interagindo com o jogo. Aqui entra a

⁹ Jogo pós apocalíptico onde o jogador precisa sobreviver e interagir com os sobreviventes de uma guerra nuclear.

¹⁰ Jogo de ficção/horror futurista, passado em uma missão espacial.

¹¹ Franquia de jogos de RPG cuja história se passa em um cenário fictício.

questão da importância da recepção midiática para que estes jogos tenham um sucesso efetivo de vendas e repercussão com o público.

Recepção, segundo Natansohn (2007), é uma palavra que define “processos conscientes e lógicos de atenção, leitura, inferência, interpretação, compreensão/não compreensão, exposição; processos inconscientes da ordem da adesão ou do desejo, e processos valorativos como a aceitação/rejeição, a acordo/discordância, o gosto/desgosto”. Neste processo, deve ser dada uma importância especial à figura do receptor como principal agente responsável pela eficiência do resultado na disseminação do produto midiático. Entendendo nos jogos digitais, como *novas mídias*, tem-se uma mudança no papel do receptor agora não mais, apenas, como consumidor/público onde a informação é diretamente dirigida, mas sim como um *Interador*, que contribui e modifica, sendo responsável diretamente pela mensagem que está sendo enviada.

Por Novas Mídias, Manovich (2008) propõe que se trata de “uma cultura em que a produção, distribuição e recepção da maior parte do conteúdo são mediadas por software”. Portanto, trata-se de dispositivos que utilizam a linguagem do computador para sua criação e manuseio, e devido a isso, sua interface disponibiliza aos seus usuários diferentes formas de interação e construção da narrativa.

Outra teoria que pode ser acrescentada aqui também é a de hipertextualidade. O conceito, segundo Andrade (2007) define hipertexto como “*uma escrita que se baseia na possibilidade de interconectar conteúdos por meio de links, ou seja, vínculos previamente estabelecidos, que permitem ao usuário direcionar a sua leitura para os pontos de seu interesse, além de abstrair informações complementares que não afetam a compreensão geral do tema.*” O autor continua, afirmando que estes elementos de hipertexto permitem o acesso deste usuário a qualquer momento ao ponto de seu interesse dentro do quadro geral do produto, sendo estes interconectados entre si através de links.

Essa definição pode ser aplicada nos jogos digitais quando podemos notar as inúmeras possibilidades de interação humano- máquina dentro da usabilidade do jogo. Os comandos de confirmar e cancelar, possibilidades de

customização da narrativa e do próprio personagem, menus e itens são exemplos de artifícios que podem ser acessados através dessa possibilidade de ir e vir nos comandos do game. Possibilidades estas oferecidas de acordo com as linhas de código utilizadas para a criação da funcionalidade do jogo.¹²

Essas novas mídias acrescentam mais um fazer ao plano da recepção, uma vez que, além de possibilitar o ver e ouvir normal dispõe do ato de navegar e influenciar no dispositivo, diferindo a experiência de um receptor a outro.

Os jogos digitais tornam-se grande exemplo, quando podemos afirmar que quase nenhuma informação é passada caso não haja interferência do jogador. O próprio jogo é um convite para que a pessoa utilize de seus controladores, no caso, o próprio controle do videogame, para interferir no jogo em questão. Algo como “te disponibilizamos o tempo/espaço, e tu navegas nele como achar mais adequado”.

Estes jogos oferecem ao jogador uma gama de possibilidades limitadas pelas opções de programação de computador, porém estas possibilidades são diversas e necessitam da resposta do jogador para construir sua narrativa. Estas características o posicionam como um elemento que necessita muito do papel do jogador (receptor) para sua construção, tanto para garantir a venda do game quanto, em alguns casos, para garantir uma história para este. Esta mudança no papel do receptor como criador e modificador da mensagem começa a ocorrer nos anos 60, Citelli (2002) lembra que:

“... o crescimento nos anos 60, inicialmente na teoria literária, de concepções leitoras que passaram a posicionar o destinatário como elemento fundamental para a distribuição de uma ordem geral do discurso. Ou seja, o centro de elaboração dos sentidos não se localiza apenas num autor/produtor- tampouco em qualquer natureza abstrata da escrita- senão igualmente na ativa presença do leitor/produtor.” (Citelli, 2002, pg 50).

¹² As linhas de código de programação de um game utilizam da linguagem de computador de acordo com o programa que irão utilizar para a produção do jogo (C, C++, Java...). Esses códigos se agrupam em linhas e estas juntas formam a estrutura do game e, no caso dos links entrelaçados, essas linhas são agrupadas em formato de loopings onde a informação entra e sai através dos links colocados dentro destas. Por fim esses links são acessados através de ícones gráficos dispostos no jogo e acessados através da própria programação.

A partir daí há uma mudança no papel do receptor, que se transforma em um elemento importante na ordem de criação do discurso. Citelli (2002) cita a teoria dos “contratos de comunicação”, criada por Ghiglione, que identifica o receptor como um criador de mensagens. Estas necessitam de um conjunto de signos, sinais e símbolos para a ocorrência de situações comunicativas, e proporcionam ao receptor a opção de “prosseguir ou não com o diálogo, redefinir ou manter linhas propositivas, prosseguir ou suspender sequências discursivas” (Citelli, 2002).

A exemplo disso pode-se citar desde simples jogos de luta, como o Mortal Kombat (Midway Games, 1992), onde o jogador escolhe apertar “X” para pular e “Y” para bater; como também exemplos em que o jogador pode escolher os atos de seu personagem. Exemplificando temos o game Final Fantasy VII (Square-enix, 1997), onde o jogador pode decidir se o personagem beija ou não a mocinha do jogo através de diferentes escolhas ao longo da história e opções que o jogador pode escolher dentro da narrativa.

Têm-se também os jogos online, que oferecem uma interação sustentada por servidores que permitem diálogos e jogabilidade em conjunto com outros jogadores que estão conectados no mesmo game. Aqui se pode citar o game de MMORPG de maior repercussão da atualidade: “World of Warcraft” (Blizzard, 2004). Neste game o jogador pode escolher se quer controlar um personagem do sexo masculino ou feminino, pode escolher sua raça (anão, orc, humano, etc), sua profissão (guerreiro, mago...), escolhe quais missões enfrentar e quais suas prioridades dentro do jogo, entre outras diversas possibilidades que tornam seu personagem e sua jogabilidade únicos. Cada jogador constrói seu personagem como ele quiser e o insere em uma narrativa construída como ele achar mais interessante, tornando sua experiência de jogabilidade única perante seus mais de 12 milhões de jogadores do mundo todo.¹³

¹³Fonte: <http://wow.joystiq.com/2010/10/07/world-of-warcraft-reaches-12-million-players/>

4. O papel das mulheres no mercado de trabalho e na sociedade atual.

A história da mulher ocidental contemporânea pode ser contada como uma grande mudança que necessitou de um período extenso de lutas para chegar ao atual estado de inserção na sociedade e no mercado de trabalho.

Muitos trabalhos já foram e ainda estão sendo feitos com o intuito de abordar a inserção da mulher na sociedade e no mercado de trabalho. Porém a maioria deles, como critica Claude Mossé (1995), apontam que estes trabalhos seriam baseadas em fatos históricos contados apenas pela visão masculina destas representações.

“Escrever um texto sobre mulheres é lidar com sombras, com desejo masculino sobre as mulheres, com o imaginário masculino, com representações. É descobrir que um corpo se produz tanto do imaginário que existe em torno dele, a que ele próprio adere através de seu consentimento, como das variadas práticas que se articulam em espaços definidos, em ritmos, em modos de vestir e utilizar a língua, em leituras, em gestos, em olhares permitidos e proibidos”.
(Colling, Ana. 2004)

O foco da autora no texto é criticar principalmente a falta de reconhecimento das diversas façanhas alcançadas pelas mulheres durante o passar dos séculos. Segundo ela, os homens, que durante muito tempo eram os únicos historiadores, são os responsáveis pela imagem que é passada até hoje da figura feminina. Tal fato teria acarretado estereótipos e ideais imaginários muitas vezes irrealis e preconceituosos.

“As feministas têm, há muito tempo, sustentado a visão de que o papel da mídia é a chave na modelagem das relações de gênero e no reforçamento da opressão das mulheres”. (Roso, 2000 p. 77)

Strey (2000) aponta que a história das mulheres é marcada por grandes picos de submissão e resistência, uma vez que, numa sociedade marcada pelo patriarcado, essas teriam uma voz passiva. Segundo a autora, ainda hoje essas “conquistas femininas ainda são mais aparentes do que substanciais”, fato comprovado quando percebe-se que a maioria das tarefas tem a figura masculina como principal mandante. Essa afirmação pode ser sustentada principalmente pelos exemplos de empresas voltadas às tecnologias da informação, como os próprios videogames. São de autoria masculina grande parte da arte e demais elementos que envolvem a criação dos personagens e narrativa dos jogos digitais.

Fazendo um resumo geral da participação da mulher perante a sociedade e ao mercado de trabalho, este sempre foi associado às tarefas do lar: cuidar dos filhos, preparar a comida e manter a casa em ordem. Quando o homem deixou de ser nômade e instalou-se em um lugar apenas, coube às mulheres cuidar das tarefas domésticas enquanto seus maridos saíam para conseguir comida. Não muito diferente, com a evolução do homem e o aparecimento das diversas funções desenvolvidas por este na sociedade, a mulher continuava mantendo sua posição como responsável pelo lar.

O avanço das tecnologias permitiu que o homem não precisasse mais sair de casa para caçar, mas sim trabalhar em suas diversas funções e conseguir a moeda de troca para comprar comida, vestimentas, utensílios, acessórios e quaisquer coisas que sua família pudesse precisar. Para a mulher, aos poucos, foram delegadas pequenas funções dentro do próprio lar com a finalidade de ajudar nas despesas e trabalho do marido, como, por exemplo, o preparo da comida, a limpeza da casa e a criação de animais domésticos.

A industrialização ocorrida durante o século XIX, promoveu uma mudança na sociedade, agora mais focada na produção e consumo da própria população. Na Europa, principalmente Inglaterra e França, houve uma migração muito grande dos homens para dentro das fábricas. Porém, muitas vezes esta demanda de trabalho e os lucros que estes geravam para a família não eram o suficiente para sustentá-la. A partir daí houve a necessidade do ingresso da figura da mulher neste mercado de trabalho. Muitos casais que

recém tinham tido filhos foram obrigados a trabalhar conjuntamente para sustentar a casa e a família. Os filhos geralmente ficavam com babás e muito cedo aprendiam a se virar sozinhos na ausência do casal. (Lipovetsky, 1997)

O autor descreve também que esta migração da mulher, que aos poucos se retirava de seu lar para ocupar pequenas funções assalariadas fora de casa, ocorreu de forma gradativa. O cenário da sociedade também sofreu uma mudança, uma vez que as meninas passaram a frequentar a escola e os diferentes ambientes de trabalho que antes eram frequentados apenas pelos homens. Porém, a imagem da mulher-mãe, que cuida do lar, da família e do marido prevalecia de maneira muito forte, o que causava certo estranhamento e muitas vezes, recusa da população masculina. A sociedade em si ainda exigia que a imagem da mulher, vinculada à proteção, auxílio e educação da família tivesse maior destaque. Lipovetsy (1997), associa a mulher à ideia de “anjo do lar”. O autor também afirma que

“Reconhecer a mulher como indivíduo autônomo equivaleria a desnaturá-la, a precipitar a ruína de sua ordem familiar, a gerar confusão entre os sexos. Desqualificação do trabalho feminino exterior e da instrução de meninas, exclusão da esfera política, submissão da mulher ao marido, incapacidade da mulher e da mãe: expressões da mesma rejeição da igualdade entre os sexos, da mesma denegação da mulher-sujeito, característica do primeiro momento da sociedade democrática.” (Lipovetsky, 2000, pg. 210).

Estas necessidades de mudanças no comportamento da população potencializadas por uma constante globalização inseriram a mulher no mercado de trabalho e estas, com a já mencionada gradação, estão ocupando papéis importantes dentro dessa sociedade, reivindicando seus direitos e se desapropriando da necessidade da figura masculina para acompanhá-la. Ainda assim, esse papel feminino tende a parecer inferior, quando comparado ao papel do homem. Strey cita Wilkinson (1996) para afirmar que as diferenças naturais da mulher e do homem, que deveriam ser utilizadas para vangloriar seu papel de mãe e esposa, são utilizadas para propor inferioridade, confinar essas mulheres dentro de casa e negar a elas papéis importantes na carreira profissional.

Nos games digitais esta situação não é diferente. Estes, inicialmente criados com o foco no público masculino, propondo que este seria o público consumidor e trabalhador da área, aos poucos estão ganhando mais a atenção das mulheres que, acompanhadas por esta tendência em acompanhar lado a lado a evolução da globalização e sua inserção no mercado de trabalho, tornaram-se público fiel destes jogos.

“Tomemos a maternidade como uma símbolo de feminilidade por estar ligada á fertilidade, gestação, continente, atributos do feminino que na mulher se dão de forma concreta; e o trabalho ou a escolha e realização profissional como símbolos do masculino, por estarem ligados à conquista, à realização externa, atributos estes que na nossa cultura estão marcadamente ligados ao homem. Temos, então a mulher contemporânea vivendo ativamente o feminino e o masculino e tendo como tarefa a integração dos dois universos.” (Baptista, 1995, pg, 52)

4.1 A representação da mulher na sociedade.

O papel da mulher na sociedade mundial passou por diversas modificações no decorrer dos anos. A atual supervalorização do corpo e a definição do “belo sexo” que Lipovetsky (1944) trata em seu livro, teve que passar por mudanças de definição e estereótipos, da subvalorização à supervalorização, associado, muitas vezes, a significados distintos.

A maioria dessas representações foi repercutida e representada em diversas mídias e podemos afirmar que essas representações, na maioria dos casos, refletia a situação da figura feminina na época em que este produto foi produzido. Segundo Strey (2008) a mulher nos meios midiáticos estaria não apenas reproduzindo uma imagem vista no dia- a- dia da sociedade, mas sim influenciando diretamente nos valores ideológicos e culturais das mesmas.

“Os estereótipos, como resultantes do processo de manipulação simbólica do objeto-mulher, diferem na medida em que se reportam a posições de classe diferenciadas, linguagens e condições sociais e histórias diferentes. Aproximam-se na medida em que reproduzem a perspectiva masculina na manipulação psicológica, cultural, no trato do objeto do desejo-mulher.” (Costa, 2006 apud. Strey, 2008)

A televisão, principalmente com as novelas, os produtos midiáticos voltados para o público feminino, as músicas e os demais produtos midiáticos começaram assim a ditar, de modo gradual e implícito, estereótipos para que a mulher se adequasse a características padrões de interesse principalmente masculino. A autora cita alguns exemplos em que essas mídias instigam a mulher a aceitar valores como a ênfase na beleza, fidelidade e amor ao marido e dedicação ao lar. Essas características podem ser observadas também na publicidade, quando utilizam a imagem da mulher para vender seus produtos “para casa” ou quando se utilizam desta para demonstrar valores de beleza e dedicação/acompanhamento ao seu companheiro homem.

Apesar de ainda serem comuns essas práticas no meio midiático, há também uma visível incorporação da mulher em atividades e funções que antes eram atribuídas unicamente aos homens. Pode-se afirmar isso uma vez que encontramos mulheres em praticamente todas as profissões existentes atualmente. Sendo assim, levando em consideração sua importância no mercado de trabalho e entendendo-as ainda como um público fiel e numeroso dessas mídias, há a necessidade de representá-las de acordo com o atual estado de importância, não apenas na situação de dependentes e submissas à figura masculina.

A mudança na representação pode ser explicada historicamente. Lipovetsky (1944) exemplifica as diferentes manifestações e os significados da figura feminina durante os séculos. Analisando os livros de história, aprende-se que algumas das primeiras representações femininas constam com imagens como as vênus estereotípicas ou seja, figuras que valorizavam as características da mulher como símbolo de fertilidade. Dentre estas características estavam seios e ventres fartos, em contraponto com cabeça, braços e pernas pequenos, cuja função era de menor importância.

O autor continua relatando sobre esta representação que valoriza principalmente a imagem reprodutiva da mulher, deixando os valores morais e intelectuais para os homens, conceito que a acompanha ainda durante o passar dos anos. Este fato pode ser comprovado na Grécia antiga, onde o

homossexualismo era uma prática constante, pois se acreditava que o amor verdadeiro existia apenas entre homens e que a figura da mulher era apenas para continuar a perpetuação da espécie. Neste período, pode-se também verificar que o corpo masculino era identificado como a representação da perfeição, época em que foram feitas muitas estátuas e esculturas que evidenciavam as curvas e músculos do corpo masculino. Até o corpo da mulher era representado com tais formas. Estes corpos masculinos, eram admirados também em eventos como torneios e competições, totalmente nus.

Essa imagem foi sendo invertida com o passar do tempo. A partir do séc IX o corpo feminino começou a ser valorizado e virou símbolo de beleza e perfeição, retratado em pinturas e desejado pelos homens. Isso acabou estabelecendo uma relação destes corpos com práticas diabólicas e símbolos do pecado. (Lipovetsky, 1944)

Pesquisando acerca da representação da mulher contemporânea nas mídias, encontram-se diversos trabalhos acadêmicos como a pesquisa da atual doutora em comunicação e professora Nádia Senna (São Paulo, 2007). A pesquisadora vem em uma linha de raciocínio explorando a representação feminina nas mídias impressas (quadrinhos, HQs), importantes referências para a construção destas nas mídias digitais.

Em sua dissertação de mestrado, a autora resgata algumas das principais características das mulheres nos quadrinhos ocidentais do séc. XX, importantes cânones para a construção de personagens voltadas principalmente para o público fã da cultura nerd e geek¹⁴. Público este que a

¹⁴ Geek é uma gíria da língua inglesa cujo significado é alguém viciado em tecnologia, em computadores e internet.

O conceito de geek é algo semelhante ao conceito de nerd: aquele que tem um profundo interesse por assuntos científicos e tecnológicos, gosta de estudar, é muito inteligente, pouco sociável e não se importa com a aparência pessoal. (cont.)

(cont.) A subcultura geek se caracteriza como um estilo de vida, no qual os indivíduos se interessam por tudo que está relacionado a tecnologia e eletrônica, gostam de filmes de ficção científica (Star Wars, Star Trek e outros), são fanáticos por jogos eletrônicos e jogos de tabuleiro, sabem desenvolver softwares em várias linguagens de programação e, na escola, se destacam dos outros colegas pelos conhecimentos demonstrados.

A diferença apontada entre nerd e geek é a aceitação social e as conotações positivas atribuídas aos geeks, pessoas com atitudes “peculiares”, atraídas por todas as novidades no mundo da tecnologia e apaixonadas pelo que fazem.

autora também aponta ser constituído tanto em sua produção de conteúdo como em seu consumo alvo para o público masculino.¹⁵

A autora em seu trabalho faz um apanhado das principais personagens femininas no decorrer do século e as classifica de acordo com alguns estereótipos e padrões que acredita serem interessantes. Como mencionado, esses quadrinhos, inicialmente voltados ao público masculino, mostrava a personagem feminina em segundo plano e esta foi aos poucos sendo incorporada na narrativa até chegar ao ponto de desempenhar papéis realmente importantes.

Acompanhando ainda o trabalho de Nádía Senna, vemos que a autora faz sua classificação dividindo as mulheres da seguinte maneira: primeiro vem as mães, personagens fortes que aparecem como uma forma de acolhimento e proteção do protagonista, papel fundamental desde o início da história feminina onde a maternidade era a questão mais enfatizada. Logo após essas personagens ganham espaço próprio na categoria “Menina” onde as mulheres protagonizam suas histórias reivindicando um papel mais importante dessas na sociedade. Movimento este que ocorre juntamente com o movimento feminista antes citado que incorpora a mulher nos estudos e mercado de trabalho.

“A imagem da menina com uma identidade própria surge por volta do séc. XIX. A publicidade para vender trajes, brinquedos e principalmente a literatura descobre as juvenzinhas; é a partir desta época que há um maior investimento na educação das meninas. Elas passam a freqüentar a escola pública ou privada, concluindo o básico, comum aos dois sexos, e o complementar específico para moças, com o ensino de economia doméstica, corte e costura, bordado, aquarela, música e outras habilidades úteis na futura vida doméstica.”
(SENNA, 1999)

Originalmente, pelos anos 1870, os geeks eram conhecidos como “bobos” e “idiotas”, pois eram os artistas de rua que praticavam atos bizarros em suas apresentações, por exemplo: comiam vidros ou arrancavam a cabeça de uma galinha com os dentes.

Com a popularização da internet nos anos 1990, o termo adquiriu conotações positivas, definindo um novo estilo de vida no qual os indivíduos se identificam e se sentem mais confortáveis. Fonte: <http://www.significados.com.br/geek/>

¹⁵ Considerando que a pesquisa foi feita com base em dados referentes ao século XX.

Continuando com o trabalho, a autora a seguir classifica aquelas que seriam a base forte para os personagens principais. As *namoradas* aparecem aqui como símbolos de beleza e companheirismo, auxiliando a demonstrar um lado afetivo e humano dos homens protagonistas destas histórias. Essas personagens geralmente são frágeis, encantadoras e necessitam da ajuda dos protagonistas em momentos de perigo.

Próxima definição é das personagens sedutoras e vilãs. Aqui há uma ligação importante e direta com acontecimentos históricos citados anteriormente, quando as mulheres eram consideradas símbolos do pecado e práticas diabólicas. As personagens sedutoras, assim como as vilãs, geralmente são representadas com ênfase principalmente voltados ao seu corpo. Lindas e cheias de curvas, essas personagens tornam-se um perigo para o personagem principal por utilizarem-se de suas artimanhas sensuais para vencê-los. Em sua pesquisa de campo a autora seleciona personagens lindas e sedutoras, mas com características que demonstram o perigo com que os homens estão lidando.

“Vem desde a Antiguidade a crença na mulher maléfica, dotada de poderes sobrenaturais destruidores. A mulher canibal que voa de noite para cometer as suas perversidades, as vampiras, as feiticeiras e a própria morte provem do rico imaginário popular que vincula a natureza feminina às forças ocultas.

A "magia" exercida pelas mulheres estava ligada à prática de uma medicina empírica. O conhecimento das ervas e de alguns segredos simples advindos da observação era passado oralmente de mãe para filha, formando um campo do saber tradicionalmente atribuído às mulheres. Das parteiras, curandeiras e adivinhas para a bruxaria foi só um passo, reforçado pela ideologia cristã no final da Idade Média, com os tenebrosos tribunais de inquisição.” (Senna, 1999)

Por fim, a autora chega nas super-heroínas. Mulheres fortes, dotadas de músculos e habilidades sobre humanas que protagonizam histórias que antes eram voltadas focadas apenas nos personagens masculinos. Com o tempo, essas personagens foram garantindo o seu espaço nas HQs e quadrinhos em geral, fazendo justiça com as próprias mãos. Apesar de serem em sua maioria originadas de personagens masculinos (como a Super Girl, aparecendo primeiramente nas histórias do Superman¹⁶), essas personagens não precisam mais da proteção e nem estão na sombra do homem, sendo auto suficientes. Aqui pode-se notar novamente a valorização das curvas das mulheres, mecanismo que defende que sua feminidade não seja perdida dentre os músculos e habilidades masculinas que estas adquirem.

“Neste final de século, as filósofas, psicólogas, médicas, sociólogas, pedagogas, antropólogas e historiadoras são responsáveis pelos estudos que têm como objetivo compreender a mulher, conduzindo suas investigações através da história de suas antepassadas, situando o seu lugar, sua condição, seus papéis, seus poderes, sua forma de ação, as relações entre os sexos, enfim, analisando o "ser mulher" sob múltiplos aspectos. Finalmente, as mulheres tomam nas suas próprias mãos a construção de sua história.” (Senna, 1999)

Esta última classificação abre portas para a descrição da mulher contemporânea e para o que será tratado a seguir no trabalho. As mulheres contemporâneas e independentes, imagem do séc. XXI, pode ser espelhadas nessas personagens, principalmente nos quesitos emocionais e psicológicos. E os games digitais aparecem de modo a transmitir essa imagem da mulher de acordo com a época, podendo ser comparados historicamente com os casos dos quadrinhos que foram descritos.

¹⁶ <http://www.dccomics.com/superman>

4.2 A representação da mulher nos jogos digitais.

Assim como todas as mídias analógicas e digitais, os games também se tornam representantes e produto de grande consumo pelo público feminino. Há uma preocupação nestes games em definir como estas mulheres serão representadas nas narrativas propostas pelo jogo. Inicialmente produzidos como uma forma de entretenimento voltada principalmente para o público masculino, as mulheres apareciam apenas como complementos da história do personagem principal, desempenhando apenas papéis secundários ou simplesmente não apareciam nos jogos. Em um dos grandes sucessos dos anos 80, o Super Mario Bros (Nintendo, 1985), o jogador controla um personagem para salvar a princesa, que é seqüestrada pelo vilão.¹⁷ Hoje, podem ser encontrados jogos em que a mulher desempenha papéis fundamentais, podendo inclusive assumir a posição de protagonista, igualmente aos quadrinhos descritos anteriormente.

Porém, na maioria dos casos, a figura masculina ainda assume o papel principal dentro da trama e a personagem feminina acaba por ficar com papéis secundários e menos importantes. Dentre estes papéis, estão aqueles que valorizam principalmente a figura presencial delas como símbolos de fertilidade e inferioridade, como citado anteriormente. A mulher aparece principalmente como mãe de família, cujo objetivo é cuidar do bem estar e da casa do homem, como símbolo sexual responsável pela reprodução e como um agrado aos desejos masculinos ou como mera acompanhante. Também podem ser representadas como moças indefesas que necessitam da figura masculina para salvá-las, sendo muitas vezes o foco da história, como é o caso do jogo Mario Bros (Nintendo, 1983), onde a missão principal é controlar o protagonista Mario em uma aventura para salvar a princesa Peach, do vilão Bowser. Os atributos sentimentais e as personalidades mais desenvolvidas nestes casos são atribuídos aos personagens masculinos.

¹⁷ http://www.mariowiki.com/New_Super_Mario_Bros.

Exemplificando, temos um dos jogos de maior repercussão no mercado mundial, o God of War (Santa Mônica, 2001). O jogo, baseado na mitologia grega, tem como protagonista um homem chamado Kratos. As mulheres no game aparecem em dois momentos: como prostitutas, mulheres vulgares sem maiores importâncias na narrativa do jogo e como deusas e mães, que estão ali representando a família e a proteção.



Figura 1: Athena, deusa da guerra na mitologia grega e no game God of War.

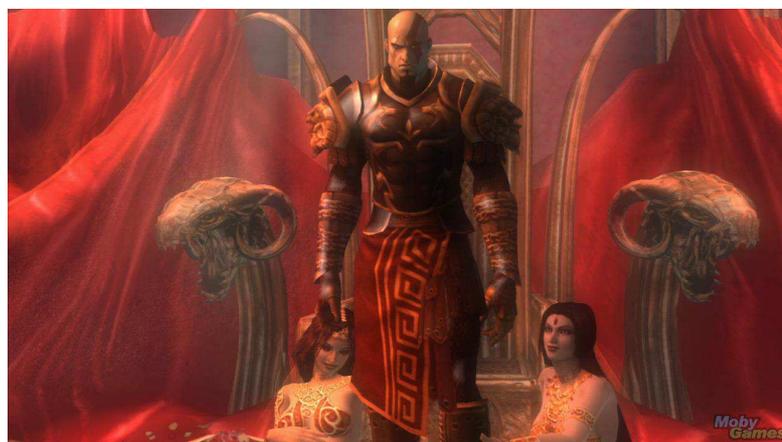


Figura 2: Protagonista "Kratos" e as prostitutas no jogo.

Nos jogos digitais, assim como aparecem nas demais mídias, as personagens criadas para suas narrativas raramente apresentavam atributos, aspectos comportamentais e personalidades elaboradas. Sua representação era muito parecida com a imagem da mulher no decorrer da evolução de seu

papel dentro da sociedade. São abordadas imagens principalmente enfatizando a mulher como esposa/dona de casa e também como símbolo sexual, com a valorização extrema do seu corpo, muitas vezes representado quase nu.

Com a inserção da mulher no mercado de trabalho e nas demais atividades cotidianas, há também um evidente consumo de jogos digitais por parte destas. Esta prática requer certa modificação no imaginário e na narrativa presente nestes jogos, para que estes possam atender de modo mais eficiente este novo público, consumidor de seus produtos. É um trabalho ainda em construção, pois se percebe um significativo preconceito com relação as mulheres, o que pode ser comprovado por questões estéticas e imaginárias ainda presentes que reforçam esta ideia primitiva de mulher como símbolo sexual, familiar e de menor importância perante a figura masculina. Esta imagem ainda está presente em diversos aspectos da sociedade contemporânea. Aqui podemos citar as diversas mídias correntes em que a mulher sempre aparece com diversos atributos físicos que valorizam a imagem exterior e possuem apelos sexuais (como corpo esbelto, seios fartos, rosto e cabelos impecáveis) ou apenas desenvolvendo papéis secundários na narrativa do jogo, deixando para os homens os aspectos racionais, lógicos, emotivos e intelectuais.

Fazendo uma análise dos jogos digitais atuais, percebe-se que esta representação vem sendo modificada aos poucos quando podemos observar a existência de muitos games onde a figura feminina aparece como protagonista. Nos anos 80, temos a aparição de uma personagem importante entre as figuras femininas dos games: Samus Aran, protagonista do jogo Metroid. O jogo, criado para a plataforma Nintendo em 1986, foi uma grande surpresa para os jogadores, pois durante o decorrer do jogo, acreditava-se controlar apenas uma máquina ou armadura que, ao final, revelava-se ser uma mulher. Atualmente é conhecido como um dos jogos mais populares da franquia

Nintendo (Nes, Snes, Game cube, Wii, NDS) e até hoje rende sucesso com as continuações da série.¹⁸

Outro game de sucesso, criado nos anos 90, foi Tomb Raider. Desta vez, claramente aparecendo como uma mulher sensual e aventureira, o game teve considerável repercussão mundial, sendo outra referência importante para a história dos jogos digitais¹⁹. Alguns outros nomes mereceram destaque, como Resident Evil,(1996, Capcom) onde pode-se jogar tanto com o personagem homem quanto a mulher; Dino Crisis (1999, Capcom), controlando a personagem Regina; AyaBrea, de Parasite EVE (1998, Squareenix); Terra, no Final Fantasy VI (1994, Squareenix); entre outros.



Figuras 3 e 4: Samus Aran, inicialmente mostrada como apenas uma armadura e revelada como uma mulher apenas no final do jogo.

¹⁸Metroid (GBA re-release); Metroid II: Return of Samus; Super Metroid; Metroid Fusion; Metroid Prime; Metroid: Zero Mission; Metroid Prime 2: Echoes; Metroid Prime Pinball; Metroid Prime Hunters; Metroid Prime 3: Corruption; Metroid Prime: Trilogy;Metroid: Other M.

¹⁹Tomb Raider: Atlantean Scion (1996) ; Tomb Raider Gold: Unfinished Business (1997); Tomb Raider II: The Dagger of Xian (1997); Tomb Raider II Gold: The Golden Mask (1998); Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft (1998) ; Tomb Raider Gold: The Lost Artifact (1999); Tomb Raider: The Last Revelation (1999); Tomb Raider: Chronicles (2000); Tomb Raider: The Nightmare Stone (2000) ; Tomb Raider: Curse Of The Sword (2001); Tomb Raider: The Prophecy (2002) ;Tomb Raider: The Angel of Darkness (2003); Lara Croft Tomb Raider: Legend (2006) - Lara Croft Tomb Raider: Anniversary (2007) ; Lara Croft Tomb Raider: The Action Adventure (2007) ; Tomb Raider: Underworld (2008); Tomb Raider Underworld: Beneath the Ashes (2009) ;Tomb Raider Underworld: Lara's Shadow (2009) ; Lara Croft and The Guardian of Light (2010); Tomb Raider (2013).



Figuras 5 e 6: Lara Croft em dois jogos diferentes da saga: Tomb Raider I: Atlantean Scion (1996) e Tomb Raider Legend (2006).

No século XXI, percebe-se que o número de personagens e protagonistas femininos aumenta. Aumenta também o trabalho em cima das características pessoais das personagens e sua autonomia perante a figura masculina. Dentre alguns jogos de destaque, podemos citar Heavenly Sword (2007, Ninja Theory), Bayonetta (2009, sega) e Final Fantasy XIII (2009, squareenix).

Entretanto, ainda são notadas que as características que evidenciam atributos físicos de imagem de preferência do público masculino ainda são mais evidentes, pois as personagens, agora mais do que antes, aparecem com roupas insinuantes e atributos extremamente sensuais. Seria uma tendência do século XXI mostrar as mulheres cada vez mais nuas?



Figura 7: Sophitia: personagem do game de luta “Soul Calibur”²⁰.

Outra questão a ser avaliada neste estudo é a influência do consumo de jogos digitais na cultura gamer. Toma-se por verdade que, segundo o estudo de Livia Barbosa (2010), que o consumo estaria se tornando o principal foco da sociedade contemporânea, que o utiliza não apenas para suprir suas necessidades básicas, mas para saciar vontades pessoais. Vontades essas que, segundo a autora, estariam diretamente ligadas com valores sociais, ou seja, valores estabelecidos por intermédio de vínculos com outras pessoas a fim de criar laços e relações com estas.

Esse consumismo seria também responsável por ditar o modo como a sociedade contemporânea se desenvolve. A autora também afirma que o consumo tende a ligar-se diretamente com questões de identidade e estilo de vida e assim pode-se inclusive associar-se a termos como *sociedade do consumo*, *cultura de consumo* ou *cultura de consumidores*²¹.

“... para alguns autores, a sociedade do consumo é aquela que pode ser definida por algum tipo específico de consumo, o consumo de signo ou “commodity sign”, como consumo de massas, alta taxa de consumo e de descarte de mercadorias per capita, presença da moda, sociedade de mercado, sentimento permanente

²⁰ www.soulcalibur.com/

²¹ Tema abordado pela visão de alguns autores, segundo Barbosa, 2010. Existem outras abordagens questionando a intensidade do consumismo e motivos que levam a sociedade a consumir determinados produtos.

de insaciabilidade e o consumidor como um de seus principais personagens sociais” (Barbosa, 2010)

“Temas como materialismo, exclusão, individualismo, hedonismo, lassidão moral, falta de autenticidade, desagregação dos laços sociais e decadência foram associados ao consumo desde o início do século XVII e ainda hoje permeiam as discussões, dificultando e misturando conceituação e análise sociológica com moralidade e crítica social” (Barbosa, 2010)

Mais adiante, continuando com a autora, há a afirmação de que é este consumo que dita mecanismos de reprodução social de qualquer sociedade e que este ato de consumo pode ser considerado cultural. Ato simples do dia a dia, como comer, vestir-se ou trabalhar são ditadas de acordo com o que consumimos e assim mantém um padrão de estruturas e significados onde identidades são formadas. Além dessas relações regionais, estão também regras de produção e circulação de bens, que ditam padrões de vida e desigualdades sociais.

Os jogos digitais se adequam à afirmação da autora sobre o apego da sociedade atual aos bens materiais. Seu consumo e circulação baseiam-se na premissa de que essa sociedade é marcada por um investimento grande na área do lazer e bens supérfluos por parte da população de renda favorável para isto. Sua imagem possibilita também a comercialização de outros produtos com sua marca, como revistas, camisetas, bonecos e assim por diante.

Pode-se afirmar que no Brasil a cultura do consumo de games sofre grandes dificuldades, uma vez que os altos impostos e a desvalorização da moeda nacional dificultam a obtenção de jogos e consoles pelo alto valor atribuído a eles e a baixa renda da maioria da população. Somado a este fato, a maioria das empresas produtoras de games situa-se fora do país, o que obriga alguns jogadores a utilizar-se de métodos como a importação de produtos, o uso da internet e até mesmo mecanismos de pirataria para obtenção de alguns títulos.

Por se tratar também de uma ferramenta de cunho tecnológico, serve como um dispositivo de troca de ideias e interatividade entre os usuários, seja dentro do próprio jogo, de maneira cooperativa, ou buscando utilizar-se de outros dispositivos, como a internet, para descobrir e trocar informações sobre estes.

4.3 A mulher contemporânea e os jogos digitais

Junto à mudança no papel desempenhado na sociedade, a mulher contemporânea tende também a acompanhar atividades anteriormente desempenhadas somente por homens. Concentrando o foco nos jogos digitais, tem-se, além de uma migração de um público definido por homens de pouca idade para um campo bem maior -uma gama maior de diferentes faixas etárias bem como a incorporação da figura feminina como público alvo.

Diante de uma nova visão da sociedade, pode-se dizer que os jogos, assim como as diversas mídias, tendem a diminuir a limitação de características próprias de um público alvo para atender a demanda desse novo público agora mesclado. Sendo assim, há uma maior incorporação da figura feminina, não apenas como uma peça coadjuvante, mas de grande importância na narrativa do game, remetendo à situação da mulher contemporânea.

Vista agora como forte atuante e consumidora no mercado, a mulher gamer, cada dia mais evidente, busca por uma inserção de igual importância nesse cenário protagonizado em grande parte pela figura masculina. Em virtude disso, as empresas cada vez mais buscam atribuir papéis importantes para personagens do sexo feminino, com o intuito de atrair esse público.

As personagens aparecem com suas representações femininas bastante evidentes e grande destaque na narrativa. São mães, esposas, mocinhas, vilãs, entre outras definições que as situam como figuras importantes na história e peças que ajudam na missão do personagem principal. Além disso, têm-se

também as personagens que aparecem com importância tão grande e/ou igual aos personagens masculinos dentro da história.

Situando-se no extremo dessa visão contemporânea feminina, tem-se um estudo focando em jogos digitais unissex (ou até podemos dizer que alguns deles são mais apreciados por homens do que pelas próprias mulheres) que são protagonizados por mulheres. Estas, independentes, fortes, determinadas, mas ainda com suas características femininas muito evidentes.

4.4 Os jogos unissex protagonizados por mulheres

Na tentativa de suprir a necessidade de balancear a importância feminina dentro da narrativa gamer e chamar o público feminino para este campo, muitas empresas apostaram no desenvolvimento de jogos protagonizados por mulheres.

Esta oferta pode ser apreciada em alguns jogos conceituados, mas está em número muito inferior se comparado aos games protagonizados por homens. Segundo uma pesquisa da empresa Activision, estes jogos não renderiam tantas vendas. Seria por causa do ainda conservador público masculino, fixado na ideia de mulher-família ou mulher –objeto?²²

Para um melhor entendimento de como foi a repercussão destes jogos para o público, atentou-se a escolher cinco jogos de maior repercussão no mercado mundial que contam com uma personagem feminina como protagonista para fazer uma análise minuciosa de suas características físicas e comportamentais.

Por jogos unissex²³ podem ser entendido aqueles jogos com tema e narrativa que não englobem características ou atividades únicas de algum sexo em questão. Dentre estes, os principais tipos são:

²²Fonte: <http://meiobit.com/?s=jogos+protagonizados+por+mulheres>

²³ adj. unissex, que combina com os dois sexos

- Plataforma: São jogos em que o jogador, controlando o personagem principal, deve guiá-lo através do cenário desviando de obstáculos, pulando entre eles e derrotando inimigos. Dentre os principais jogos estão: Super Mário e Sonic, ambos da empresa Nintendo.
- Corrida: Jogos em que o jogador controla um dispositivo eletrônico de mobilidade (carro, moto...) através dos cenários, a fim de chegar no ponto final antes de seu adversário, que pode ser outro jogador ou mesmo o videogame. Ex: Need for Speed (Electronic Arts, 1994) e Mario Kart (Nintendo, 1992).
- Luta: O jogador precisa controlar um personagem para que agrida o outro até sua “energia” acabar, chutando, batendo e defendendo através dos comandos certos. Ex: Soul Calibur (Namco, 1998) e Street Fighter (Capcom, 1987).
- Esporte: Jogos que simulam esportes conhecidos pela sociedade, como futebol, basquete, vôlei, tênis...Ex: Pro Evolution Soccer (Konami, 2010) e Gran Turismo (Sony, 1997).
- Simulação: Jogos que simulam situações em que o jogador precisa resolver problemas cotidianos ou normais em que ele geralmente não está acostumado. Ex: Simulador de vida, The Sims (EA games, 2000); simulador de voo, Flight Simulator (Microsoft, 2010).
- Musical: São jogos em que o jogador simula participar da composição de músicas. Ex: Guitar Hero (Harmonix Music Systems, 2002) e Rock Band (Harmonix MTV Games, 2007).
- Estratégia: Jogos que enfatizam o uso de habilidades de pensamento para resolver problemas táticos ou logísticos. Ex: Age of empires (Ensemble Studios, 1997) e Final Fantasy Tactics (Squareenix, 1997).
- Eróticos/romance: são simulações onde os parceiros submetem-se a regras, jogos de perde-ganha, onde o perdedor retira peças de vestuário ou paga uma prenda caso não consiga cumprir uma determinada tarefa. Ex: True Love (Software House Parsley, 1995).
- Tiro: Jogos onde o jogador, controlando seu personagem, precisa acertar o inimigo com arma de fogo enquanto circula e tenta chegar

ao objetivo final do jogo. Ex: Residente vil (Capcom, 1996) e CounterStrike (Valve Software, 1999).

- Aventura: Jogos com ênfase maior na narrativa, onde o jogador precisa desvendar mistérios para chegar no objetivo final do jogo. Caracterizado pela exploração de cenários, enigmas e quebra cabeças. Ex: Castlevania (Konami, 1986) e God of War (SCE Studios Santa Monica, 2005).
- Ação: é um gênero de jogos eletrônicos que desafia a velocidade, reflexo e raciocínio rápido do jogador. Jogos de ação geralmente incluem conflitos estratégicos, desafios de exploração e necessidade de solucionar quebra-cabeças. Engloba outros gêneros como aventura, luta e tiro.

Para uma análise mais precisa, foram pesquisadas dentre as principais categorias de jogos existentes e escolhidos, cinco jogos de diferentes estilos/empresas , onde serão analisadas as características físicas, comportamentais e emocionais das personagens e sua relevância dentro da narrativa do game.

5. O Objeto- Definições

Para um melhor estudo de como ocorre esta recepção por parte do público feminino perante essas personagens, cada vez mais presentes no cenário gamer mundial, foram escolhidos alguns jogos.

Considerando que cada game é ofertado dependendo da sua proposta de venda e com a finalidade de não expandir demais a pesquisa, devido à inúmeras variedades de opções disponíveis no mercado, trataremos aqui apenas de games criados especialmente para consoles²⁴ e sem disponibilidade de interação entre usuários do mesmo jogo. A interconectividade não está na

²⁴ Assim limita-se o objeto, uma vez que os personagens são criados pela própria empresa produtora do game sem a intervenção dos jogadores.

possibilidade de interação entre os usuários, mas sim na criação de dispositivos que estão sendo produzidos e comercializados para um público híbrido, de diferentes culturas, mas de semelhantes aspectos lúdicos proporcionados por esse interesse em comum e presente na maioria dos pontos do planeta. Além, obviamente, da conectividade do usuário com a máquina.

Outro ponto a ser criado como “filtro” na escolha dos jogos, é a incapacidade de criação e/ou modificação do personagem proposto pela narrativa. Alguns jogos oferecem a possibilidade de customizar o personagem de acordo com os gostos pessoais do jogador, o que acaba por criar uma identidade própria de acordo com cada pessoa. Atentemos aqui apenas àqueles jogos onde os personagens propostos já aparecem prontos, com aparência visual e personalidade já criados pela empresa responsável e assim disponibilizados para o jogador.

Assim, os elementos criados são de responsabilidade total da empresa/produtor, cabendo ao usuário interagir, receber e processar as informações pré-prontas da máquina. Dentre estes consoles, podemos citar alguns mais comuns, vinculados com empresas de grande capital como Nintendo (Nintendo, Super Nintendo, Game Boy /color/advance; Nintendo 64, Game Cube, Nintendo DS), Sony (Playstation /2/3/portable), Microsoft (X-Box /360), entre outras.

Quanto à escolha dos jogos, parte-se do pressuposto de que a imagem da figura feminina sofreu mudanças significativas de modo muito acelerado. Sendo assim, atentemos a analisar basicamente personagens criadas a partir do início do século XXI, excluindo aquelas que, mesmo possuindo jogos criados após esta data, tenham sua criação feita antes. Pesquisando em sites relacionados sobre o assunto foram encontradas as seguintes personagens:²⁵

Personagem	Jogo	Tipo	Ano	Produtora	Plataforma
Rayne	Bloodrayne	ação	2002	Terminal	Pc,

²⁵ www.gamespot.com; www.gamevicio.com, br.playstation.com, www.nintendo.com.

				Reality	PlayStation 2, Xbox 360
Aya	Onee Chanbara	Hack and Slash	2004	Tamsoft	Playstation 2, Xbox 360, celular
<ul style="list-style-type: none"> • Reiko • Dixie • Aigle/Great Khan • Makoto Aihara • Becky/Candy Cane • Aisha/Show Biz • Judgment • Miss Spencer • Noble Rose/Evil Rose • Anesthesia/ Dr. Cutter 	Rumble Roses	luta	2004	konami	Playstation 2
Alicia Claus	Bullet Witch	Tiro	2006	Cavia	Xbox 360
Alicia	Valkyrie Profile 2: Silmeria	RPG	2006	Square-enix	Playstation 2
Nariko	Heavenly Sword	Hack and Slash	2007	Ninja Theory	Playstation 3
Chell	Portal	Puzzle	2007	Valve Corporation	Microsoft Windows, Xbox 360, PlayStation 3, mac
Shanoa	Castlevania: Order of Ecclesia	Plataforma	2008	Konami	Nintendo DS
Kat	Gravity rush	RPG	2008	SCE	PS vita
Faith	Mirror's Edge	Simulador/ ação	2009	EA Digital Illusions CE	Microsoft Windows, PlayStation 3, Xbox 360
Bayonetta	Bayonetta	Hack and	2009	Sega	PlayStation 3,

		Slash			Xbox 360
Ayumi	X-blades	Ação/ plataforma	2009	Top Ware	Microsoft Windows, PlayStation 3, Xbox 360
Rubi Malone	Wet	Tiro	2009	Artificial Mindand Movement	PlayStation 3, Xbox 360
Sheva	Resident Evil 5	Tiro	2009	Capcom	PlayStation 3, Xbox 360, Microsoft Windows
Lightning	Final Fantasy XIII	RPG	2010	Square-Enix	PlayStation 3, Xbox 360
Alice	Alice Madness Returns	Aventura	2011	Spicy Horse	Microsoft Windows, PlayStation 3, Xbox 360
Juliet	Lollipop Chainsaw	Hack and Slash	2012	Kadokawa Games Warner Bros. Interactive Entertainme nt	Playstation 3, xbox 360
Ayumi	Blades of time	Hack and Slash	2012	Gaijin Entertainme nt	Playstation 3, Xbox 360, windows, Mac
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Filia ▪ Cerebella . ▪ Peacock ▪ Parasoul ▪ Ms. Fortune ▪ Painwheel . ▪ Valentine ▪ Double ▪ Bloody Marie 	Skullgirls	luta	2012	Autumn Games Konami	Playstation 3, Xbox 360
Aveline	Assassin's Creed	Ação/	2012	Ubisoft	PSVita

	III: Liberation	aventura			
--	-----------------	----------	--	--	--

Tomou-se o cuidado de não selecionar personagens que tenham sido criadas antes do século XXI. Vale lembrar que alguns nomes conhecidos, já citados acima, continuaram tendo seu espaço no cenário gamer. É o caso da série de jogos do Tomb Raider e Metroid, cujo sucesso rendeu uma coleção de jogos que se estendeu desde sua criação até o fim de 2012.

Vale lembrar também alguns títulos como Resident Evil (Capcom): anteriores a Sheva e outras personagens que aparecem algumas vezes como protagonistas, continuando a participar da série, posteriormente, como coadjuvantes. Jill Valentine, uma das protagonistas do primeiro jogo, aparece novamente em outros jogos da série com um visual renovado. Também são personagens dessa série Ada Wong e Claire Redfield.²⁶

Logo de saída, foi observada a necessidade de limitar ainda mais o objeto de estudo, visto que a vasta gama de jogos disponíveis para estudo acarretaria um volume de trabalho além do possível nesta fase da pesquisa.²⁷ Para tal refino, foi utilizada primeiramente a ideia de que um estudo mais preciso da contemporaneidade seria feito utilizando as tecnologias mais recentes e com os últimos jogos propostos. Considerando as últimas novidades em termos de tecnologia, foi escolhido o sistema Playstation²⁸ 3 como segundo refino da pesquisa, uma vez que é responsável pelos gráficos e técnicas mais sofisticadas de jogabilidade até então propostas pelo mercado.

²⁶ http://residentevil.wikia.com/Resident_Evil_Wiki

²⁷ Vale salientar aqui que apesar do grande número de games que apresentam uma mulher como protagonista, este número é consideravelmente reduzido se comparado à quantidade de jogos digitais produzidos no séc. XXI. Segundo o site <http://www.vgchartz.com>, pode-se observar a existência de mais de 2 mil títulos apenas para o console Playstation 3.

²⁸ www.playstation.com

6. A pesquisa- observação inicial

Para auxiliar no ponto de partida, antes mesmo de definir o objeto, foi feita uma primeira pesquisa abordando jogadoras fiéis aos jogos digitais, que utilizam redes sociais e fóruns da internet para trocar informações e discutir sobre o assunto. Através desses fóruns e do programa Skype²⁹ foram feitas algumas perguntas a essas jogadoras a fim de descobrir quais seriam os pontos importantes a serem levados em consideração para a elaboração da pesquisa principal.

Foram entrevistadas cinco mulheres, dentre estas estavam jogadoras de diferentes idades e classes sociais. Foi observado que a maioria destas entrevistadas já estão pelo menos cursando o Ensino Superior, o que servirá também de “refino” na escolha das entrevistadas posteriormente, desmistificando a ideia do jogo digital como atividade apenas para crianças e adolescentes. Dentre estas mulheres estão seis estudantes de Graduação, duas estudantes em nível de Especialização, uma Doutoranda e outra que já concluiu os estudos e está trabalhando como Assessora Financeira.

As perguntas feitas foram:

- Quais os jogos preferidos?
- Quais personagens mais interessantes ?
- Qual tua opinião acerca das personagens femininas dentro dos jogos?

²⁹ Software que permite comunicação pela Internet através de conexões de voz sobre IP. <http://www.skype.com>

6.1 Resultados

- Quanto ao estilo de game preferido, foram citados em sua maioria, jogos de aventura, RPG e games de luta, ou seja, games para ambos os sexos. Foram citados também simuladores de tiro, de dança e o The Sims³⁰.

- Quanto aos personagens favoritos, foram escolhidos na grande maioria personagens masculinos, cujas características mais marcantes seriam a personalidade forte, imperfeição, (às vezes vilão, às vezes mercenário), força e perseverança. Isto demonstra que, apesar de os jogadores procurarem personagens que se adéquem às suas preferências lúdicas, preferem aqueles que não são perfeitos tanto fisicamente quanto psicologicamente. Assim, estes personagens mais “humanos” causam um reconhecimento, pois os jogadores veem neles defeitos e imperfeições parecidos com os seus, despertando uma afeição por eles.

- Quanto às personagens femininas, algumas mulheres, principalmente aquelas que foram entrevistadas por skype se mostraram pensativas para a escolha de uma personagem que lhe parecesse interessante. Chegaram a afirmar que “sinceramente é difícil lembrar-se de uma personagem feminina legal.”, pois quase todas estariam à sombra dos personagens masculinos. Enfatizaram uma preferência por personagens de caráter forte, na sua maioria (aproximadamente 50% das personagens citadas) eram de jogos de RPG japoneses, onde as personagens femininas praticam muitos dos valores que a própria sociedade japonesa tem como importantes: a humildade, a necessidade de ajudar o próximo, de sacrificar-se por ele, a bondade, lealdade, entre outros.

Reforçaram também a importância feminina como suporte para o personagem masculino, que o apoia na busca de seu objetivo. Uma entrevistada falou sobre a questão “família”-o homem vai à luta enquanto à

³⁰ Jogo de simulação. Criação de personagens, cenários, amigos e família.

mulher cabe a tarefa de cuidar de seu bem-estar oferecendo-lhe apoio incondicional.

A outra metade das entrevistadas citaram personagens de jogos de ação, luta e aventura. Enfatizavam características de personalidade forte, com propósitos definidos, ambições e força para lutar por seu objetivo, sendo auto-suficientes, sem precisar de personagens masculinos para ajudá-las.

6.2 Segunda parte da pesquisa

Com os resultados apresentados na primeira parte, decidiu-se que limitar o objeto apenas a jogos cuja personagem principal é do sexo feminino auxiliaria em uma melhor análise de como estas são recebidas pelo público feminino e se há alguma identificação dessas jogadoras com as personagens estudadas. Também observamos como os próprios jogos são recebidos, quais características se assemelham com os pontos fortes da mulher contemporânea e quais são apenas referências masculinizadas traduzidas em forma da figura da mulher.

Algumas questões importantes foram analisadas, como a afinidade com o jogo proposto, as observações feitas sobre este jogo, a aceitação do mesmo e da personagem principal. Levando em consideração as respostas, será relatado como são percebidas essas personagens pelo público feminino, como elas são recebidas por este público e o sucesso dessas personagens, levando em consideração de que são criadas como elementos lúdicos para o jogo.

Para esta segunda etapa, foram selecionadas cinco mulheres, entre 16 e 26 anos, com pouco conhecimento acerca dos jogos digitais em geral e com os jogos propostos. Elas foram reunidas no mesmo ambiente em frente à um console para que pudessem, uma a uma, experimentar cada jogo e tirar as próprias conclusões acerca do game propriamente dito e das personagens que ele apresenta. Assim, pode ser observado seu comportamento e recepção dos sujeitos diante destes jogos.

O console escolhido foi o Playstation 3, por ser considerado o videogame mais atual e com melhores gráficos. Diante da lista colocada anteriormente, infelizmente não puderam ser experimentados todos devido à indisponibilidade e ao número excessivo de sugestões. Os jogos apresentados no trabalho de pesquisa foram: Heavenly Sword, Mirror's Edge, Bayonetta, Wet, Final Fantasy XIII, Lollipop Chainsaw e Bladef of Time respectivamente, respeitando a ordem cronológica de lançamento no mercado.

Nada foi falado a respeito da pesquisa em si. As meninas foram colocadas em uma sala diante de uma televisão e videogame, apenas com a instrução de que cada uma jogaria um dos jogos e que poderiam fazer observações sobre eles no decorrer da pesquisa.

6.2.1 Os jogos utilizados na pesquisa

Os jogos selecionados foram produzidos a partir do ano de 2007, oportunidade em que ocorreu seu estouro em vendas.

- **Heavenly Sword**

O primeiro jogo a ser analisado foi o Heavenly Sword, da empresa . Trata-se de um jogo estilo Hack and Slash, do subgênero aventura, onde o jogador controla a personagem Nariko.

O jogo acontece em um cenário fictício que lembra muito a China antiga. Durante a história, o povo de Nariko é atacado por um comandante de um exército que pretende roubar um artefato sagrado, a Heavenly Sword, para utilizá-la com o objetivo de obter poder divino. A partir daí acontecem diversas situações onde Nariko precisa salvar seu povo para futuramente conseguir utilizar a Heavenly Sword.

O jogo utiliza comandos básicos de ataque e esquiva, não sendo possível a utilização de itens e vestimentas diferenciados. A protagonista veste-

se com roupas brancas e curtas, inadequadas para o cenário de frio onde se passa a história. Com o desenrolar da narrativa, percebe-se que a personagem foi muito bem trabalhada em seu lado emotivo, uma vez que as animações entre as “missões” do jogo demonstram como esta está encarando as diferentes situações que ocorrem com seu povo.

Sentimentos de raiva, culpa, desejo de vingança e o compromisso de proteger as pessoas que ama são situações que aparecem frequentemente na narrativa, demonstrando uma personagem de personalidade forte, mas com sentimentos muito puros e sinceros em relação aos seus familiares e amigos.



Figura 8- Nariko e sua irmã mais nova, Kai, em uma cena do game.



Figura 9- O jogo é marcado por movimentos de combo, de curto e grande alcance.



Figura 10- Nariko utilizando a Heavenly Sword para atacar os inimigos com golpes de curto alcance.

- **Mirror's Edge**

Mirror's Edge é um jogo desenvolvido pela EA Digital Illusions CE (DICE) e publicado pela Electronic Arts. O jogo foi lançado para PlayStation 3 e Xbox 360 em novembro de 2008 e para Microsoft Windows em janeiro de 2009. Trata-se de um gênero esportivo com elementos de tiro, com perspectiva de primeira-pessoa.

O jogo se passa em uma cidade fictícia, onde o regime autoritário se instalou há décadas. Um time de pessoas denominadas “corredores” são recrutadas para transmitir mensagens, evitando a vigilância do governo. Controlando Faith Connors, filha de ativistas, o jogador precisa passar pelos obstáculos e chegar no objetivo final da fase.

Assim, o jogador precisa vencer uma série de obstáculos, que variam desde grades de proteção até abismos, fazendo uso somente do ambiente para vencê-los. Sobem paredes, canos e cordas, pulam e escorregam por pequenos vãos entre os prédios utilizando muitos movimentos de Le Parkour³¹. O objetivo é evitar o confronto direto com os policiais, mas muitas vezes isso não é possível, fazendo com que seja preciso confronto face a face com estes.

Faith é uma mulher jovem e independente, se torna corredora por detestar a forma como a cidade dita a vida de seus habitantes e assim torna-se uma “runner” (corredora). Viu sua mãe morrer esmagada e seu pai virar alcoólatra. Cresceu nas ruas e acabou por começar a roubar para sobreviver.

³¹ O Parkour (conhecido antigamente no Brasil como "Le Parkour" - abreviação: PK) é uma disciplina física de origem francesa, em que o participante, chamado de "traceur" no masculino, ou "traceuse" no feminino, sobrepõe obstáculos de modo mais rápido e direto possível, utilizando-se de diversas técnicas como saltos, rolamentos e escaladas.

O Parkour moderno surgiu quando David Belle e os irmãos Yahn, Frederic e Hnautra e David Malgogne se encontraram nas ruas de Lisses, em Paris e decidiram colocar naquela paisagem Urbana os conhecimentos de movimentação natural estudados e desenvolvidos. Perceberam que tinham muito em comum, tanto no prazer pela busca da forma física plena como no desejo de vencer desafios e superar obstáculos.

Fonte: <http://www.lepartanos.com/>

Possui cabelo curto, pinturas no rosto e corpo, traduzindo uma mulher independente e revoltada, que não se importa com valores como sensualidade e feminidade. Suas vestimentas são semelhantes às utilizadas por pessoas que andam de skate, praticam Le Parkour e outros esportes de rua, remetendo principalmente às vestimentas masculinas, pois não enfatizam as curvas do corpo. Apesar disso, pode-se observar pequenos detalhes que demonstram que se trata de uma mulher, como, por exemplo, seus olhos com maquiagem e seu olhar.

O cenário do game é atual, envolvendo prédios, encanamentos, tubulações, grades, carros e outros elementos encontrados atualmente, focando principalmente naqueles que a personagem pode interagir. O game não teve muita repercussão no mundo dos jogos, uma vez que pouco se ouve falar dele e aparecem algumas queixas quanto a erros de funcionamento.



Figura 11- Imagem promocional mostrando a protagonista Faith deslizando pelos edifícios.



Figura 12- Visão em primeira pessoa do game. Cena de combate do próprio jogo.



Figura 13- As cutscenes apresentam-se em forma de animação 2D estilo vetor.

- **Bayonetta**

Bayonetta é um jogo do gênero ação/aventura criado pela Platinum games e distribuído pela empresa SEGA (2009). Trata-se de um game estilo

Hack and Slash, um subgênero do estilo de jogo “aventura” onde a característica principal são combates próximos, com armas de ataques curtos. Diferente da maioria dos jogos de mesmo estilo, como God of War (SCE Studios Santa Monica, 2005), Devil May Cry (Capcom, 2001) e Castlevania (Konami, 1986), a protagonista deste jogo é uma mulher. Nele o jogador controla uma bruxa mística de mesmo nome que o jogo que utiliza armas e magia para combater seus inimigos.

Neste estilo de jogo são trabalhados movimentos onde o personagem aniquila inimigos utilizando armas e poderes especiais, segundo comandos previamente programados para responder ao movimento do jogador (botão “x” atacar, e “y” defender...). Por se tratar de movimentos de certa agressividade na sua jogabilidade, estes jogos em sua maioria contam com personagens de extrema força e habilidade físicas, atributos que geralmente são ligados à figura masculina.

Outra personagem importante dentro da narrativa é sua colega e principal rival, que possui igual poder de fogo e é umas das mais poderosas personagens do jogo. São focados ambos os estados (mocinha e vilã) na figura feminina.

O jogo dá uma ênfase bastante grande quanto à agressividade e poderes que a personagem principal possui, o que, se comparado com o fato de que se trata de uma personagem feminina, causa um certo impacto em algum jogador desavisado. Ao mesmo tempo, Bayonetta não deixa de lado sua sensualidade e trejeitos femininos, ao seu maior estilo “femme fatale”.

A jogabilidade, personagens e efeitos exagerados geram um clima quase que de “comédia”, visando destacar principalmente os extremos da personagem, lembrando seu precursor, Devil May Cry (Capcom, 2001). Neste game o jogador controla um garotão convencido que faz diversas piadas enquanto luta contra demônios vindos do inferno e contra sua origem demoníaca.

O visual de Bayonetta engloba paisagens do mundo real, objetos e seres mitológicos, muitos deles ligados a seres bíblicos. A protagonista é uma bruxa de uma ordem milenar que desperta depois de 500 anos de sono profundo,

com a memória apagada, onde tudo que sabe é que precisa exterminar anjos (a ordem inimiga) antes que estes levem-na para o inferno.

Apesar de englobar esse tema angelical, o jogo utiliza-se de um visual extremamente macabro para representar os diversos elementos que formam a sua identidade. Os inimigos são monstros enormes, os cenários são escuros e sombrios e os poderes especiais utilizados pela protagonista para matá-los são de extrema violência. Caixões com espinhos, guilhotinas e dragões que comem a vítima viva, fazendo-a explodir em muitos pedaços, espirrando sangue e seus fluidos gosmentos por todo o cenário, tornando o visual do game semelhante a um filme de terror.

Quanto à figura de Bayoneta, temos uma personagem extremamente sensual, utilizando roupas de couro coladas no corpo que potencializam suas curvas. Durante as batalhas, a protagonista fica nua e nota-se que sua roupa na verdade é feita com o próprio cabelo. O jogo atribui à personagem extrema sensualidade e elementos de apelo sexual que a caracterizam.



Figura 14- Bayonetta e Jeane, sua colega e rival.



Figura 15- A protagonista usa armas de fogo e faz poses insinuantes.



Figura 16- Cena do gameplay de um dos golpes para “mutilar”o inimigo.

- **Wet**

Wet é um jogo de tiro em terceira pessoa (onde o jogador controla o personagem bem como a mira da arma) .Produzido pela Artificial Mindand

Movement e publicado pela Bethesda Softworks para os consoles PlayStation 3 e Xbox 360 em 2009.

No game, o jogador controla a personagem Rubi Malone, uma caçadora de recompensas contratada para resgatar uma maleta para um homem poderoso. Logo a protagonista descobre que seu “cliente” foi enganado e cai em uma armadilha, sendo assassinado a sangue frio. O sentimento de culpa a faz ir atrás dos responsáveis e cumprir seu dever.

O jogo é marcado por animações em Slow Motion durante o gameplay, quando o jogador acerta a ordem de botões para acionar um “golpe”. Caso erre o botão certo, a personagem é acertada e a jogabilidade de luta continua. Há também as animações que ocorrem contando a trajetória da personagem enquanto segue o assassino e procura os responsáveis pelo caso. Mais uma vez, contamos com uma personagem que, apesar de possuir um corpo aparentemente frágil e feminino, possui uma gama de habilidades além da capacidade humana e uma personalidade forte e de auto estima elevada. Além das habilidades, mais marcantes que as de todos os homens do game, a personagem conta com uma sensualidade e charme feminino em todos os momento do jogo. São mostrados movimentos impossíveis, como pulos gigantescos acima de prédios e veículos em movimento, cenas típicas de filmes de ação.

O foco em mostrar principalmente as super habilidades da protagonista deixa quase invisível seu lado emocional e feminino de agir. Mesmo quando capturada e acuada, a personagem age de forma dura e grosseira, utilizando linguagens de baixo nível e agressiva. Pode-se associar estas cenas, e até o próprio jogo, com filmes de ação famosos que contam com um homem como protagonista.



Figura 17- Custscene mostrando as habilidades da protagonista.

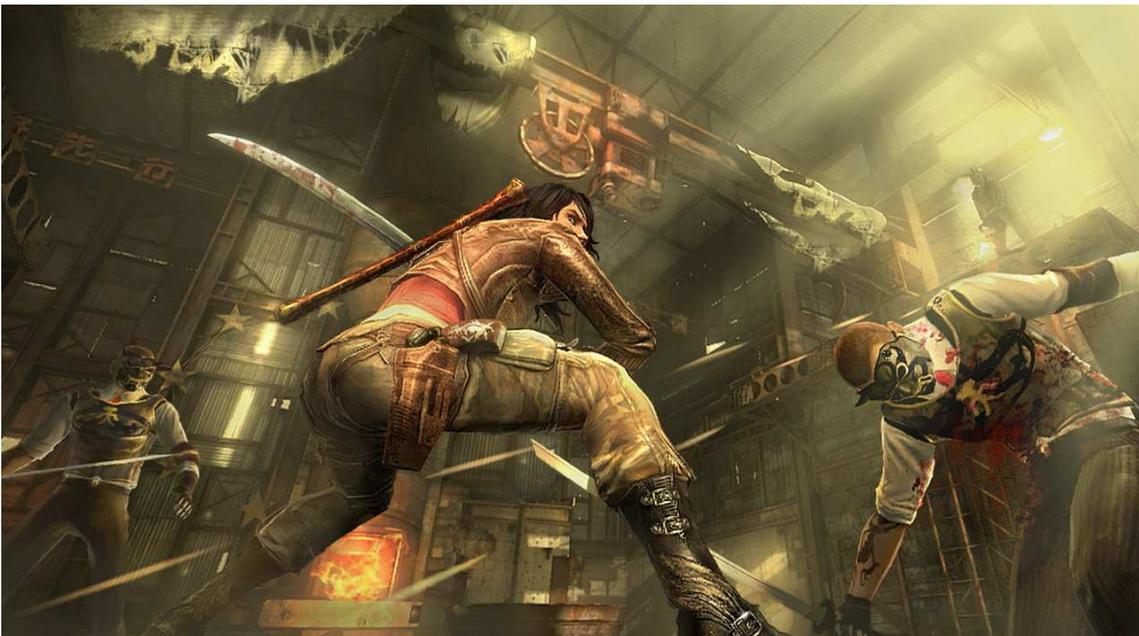


Figura 18- Gameplay utilizando a espada.



Figura 19- A personagem desafiando a gravidade, saltando sobre carros.

- **Final Fantasy XIII**

Final Fantasy XIII é um jogo de RPG³² desenvolvido e publicado pela empresa Square Enix em 2009. Diferentemente da maioria dos jogos da franquia (Final Fantasy I ao V e VII ao XII), este game conta com uma protagonista mulher, sem envolvimento amoroso com nenhum outro personagem na história.

A narrativa gira em torno de Lightning, uma mulher séria e muitas vezes arrogante que começa a história indo salvar sua irmã de uma “maldição” que algumas pessoas, tidas como “sagradas” na história, jogaram sobre ela. Mais adiante, a própria personagem adquire as habilidades e a “maldição”, unindo-se a outros personagens para salvar o mundo em que vivem.

Como a maioria dos jogos da série, o foco da narrativa está principalmente na história do jogo, desenvolvido nos mínimos detalhes e trabalhado, personagem por personagem, para criar um ambiente o mais real possível. A protagonista,

³² Role Playing Game

cuja missão principal ,que acredita ser proteger a irmã mais nova, desenvolve um lado arrogante e independente, ao mesmo tempo em que parece se preocupar e manter um sentimento muito forte. Com o desenvolver da história, ela e os outros personagens percebem que precisam salvar todo o mundo em que vivem.



Figura 20- A protagonista (centro) e os demais personagens jogáveis do game.



Figura 21- Zoom no rosto dos personagens durante uma custscene.



Figura 22- Gameplay do jogo.

- **Lollipop Chainsaw**

Lollipop Chainsaw é um jogo de hack and slash produzido e distribuído pela Grasshopper Manufacture para os consoles Playstation 3 e Xbox 360. Neste jogo, o player controla Juliet, uma adolescente de 18 anos líder de torcida, que é caçadora de zumbis. A história começa em seu aniversário de 18 anos, quando seu colégio é atacado por vários zumbis e a personagem precisa salvar seu namorado antes que ele seja atacado.

O jogo começa mostrando a personagem contando como é sua vida, quase estereotipada de uma menina adolescente americana. Logo após já é iniciada a jogabilidade, onde aparecem duas visões extremas de estereótipos: a primeira, da protagonista utilizando roupas curtas, cabelos presos por lacinhos laterais, mini saia e pirulito na mão, jogando beijinhos e corações; e a segunda, de zumbis cobertos de sangue destruindo tudo pelo caminho. O jogo continua demonstrando momentos de extremo humor e caricaturas, onde visivelmente percebe-se o tom de satirização com a história.

Apesar deste tom humorístico, o jogo conta com momentos em que a personagem demonstra muitos sentimentos por seu namorado e seus familiares. A missão torna-se mais séria quando ela precisa salvar suas irmãs e seu pai dos monstros que os sequestram e carregar consigo a cabeça do seu namorado (por um ritual ela o mantém vivo) , demonstrando o tempo todo seu sentimento de amor por ele.



Figura 23- Imagem promocional da protagonista com seu “namorado”.



Figura 24- As cenas do game frequentemente mostram a protagonista por ângulos ousados.



Figura 25- Gameplay: Mistura das cores vivas da roupa da personagem com as cores escuras dos inimigos.

- **Blades of Time**

Blades of Time é também um jogo de Hack and Slash e aventura. O game foi desenvolvido pela empresa Gaijin Entertainment e publicado pela Konami para os consoles Windows PC, PlayStation 3 and Xbox 360. Trata-se de uma continuação do jogo X-Blades, produzido e comercializado pela mesma companhia e para os mesmos consoles, dois anos antes de Blades of Time.

O game conta a história de Ayumi, uma caçadora de recompensas que viaja até uma ilha misteriosa atrás de um tesouro grandioso. Chegando lá, descobre que a ilha é assombrada por magia negra e cheia de criaturas que a protagonista precisa derrotar para chegar até seu precioso tesouro.

Para sua aventura, Ayumi utiliza-se de alguns artefatos como uma bússola, em que o jogador pode pesquisar qual melhor caminho a ser tomado para chegar em seus objetivos; espadas longas, armas de fogo e algumas magias especiais que ela vai adquirindo ao decorrer do jogo. Conta também com a ajuda de alguns seres místicos que vai encontrando no decorrer da

história, que concedem a ela algumas habilidades mágicas especiais para conseguir chegar até o seu destino final. Dentre as principais habilidades estão alguns movimentos de ataque especiais e a possibilidade de controlar o tempo, daí o nome do jogo.

Apesar do game contar com muitas animações de conversação entre os personagens e a voz da protagonista aparecer em muitos momentos explicando sobre as etapas de sua aventura, pouco se fala sobre a origem e sentimentos pessoais da mesma. Sabe-se apenas que se trata de uma caçadora de recompensas muito habilidosa com suas armas. O estilo de jogo e a própria personagem lembram em muitos aspectos a famosa Lara Croft, já citada anteriormente.

A protagonista chama a atenção em dois aspectos, logo que começa a jogabilidade do game: O primeiro, trata-se novamente das habilidades especiais da personagem. Seu desempenho com armas de fogo e espadas, além de seus movimentos acrobáticos especiais estarem muito acima das capacidades humanas normais.

A segunda característica diz respeito a imagem da personagem; não é preciso muita análise ou procura intensa de informações sobre o jogo para observar que a figura da personagem chama muita atenção por causa de sua vestimenta inadequada. Seios quase à mostra, roupas justas que simulam materiais como couro, sapato de salto alto... vestimentas que valorizam muito o corpo e a sensualidade da personagem, porém dificultariam ou até impediriam os movimentos desta, caso estivesse no mundo real.



Figura 26- Foco na protagonista segurando uma arma de fogo que dificilmente uma mulher agüentaria segurar com apenas uma mão.



Figura 27- Habilidades não- humanas

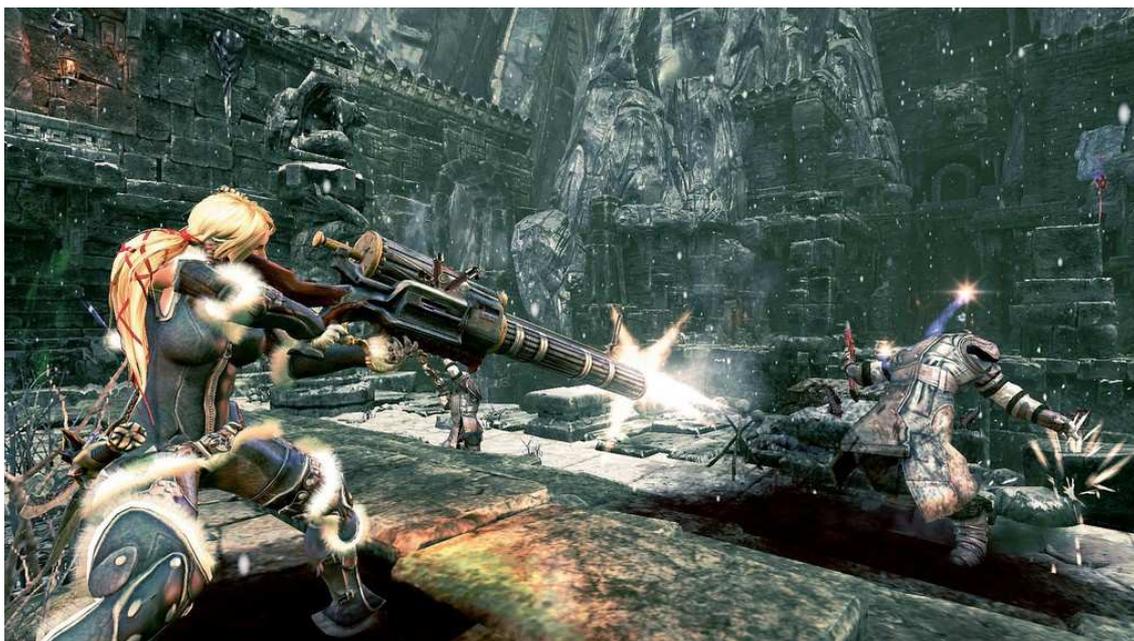


Figura 28- Novamente a protagonista portando uma arma de difícil manuseio para um humano normal.

Analisando essas personagens diante das especificações mostradas anteriormente, percebe-se algumas semelhanças bastante evidentes com as representações anteriores da mulher na mídia, tanto na questão visual quanto comportamental destas personagens. Se comparadas com as personagens dos quadrinhos do trabalho de Nádia Senna (1999), a mulher continua com seus traços de feminilidade, mas agora aparece com características da mulher do século XXI, mais forte, – inclusive, mais forte do que a estrutura corporal humana permite – assumindo papéis principais e de independência, não necessitando sequer da presença da figura masculina na narrativa destes games.

Comparando-se com alguns jogos anteriores à estes, percebe-se inclusive que os papéis se invertem, uma vez que o homem passa a ser a figura secundária da narrativa. Nos games *Heavenly Sword*, *Final Fantasy XIII*, *Mirror's Edge*, *Wet* e *Bayonetta* por exemplo, esses personagens aparecem como familiares e ajudantes das personagens principais, sem muita força física, sendo facilmente alvos dos inimigos e precisando ser salvados em alguns momentos. Em *Lollipop Chainsaw* essa situação é mais evidente quando o namorado da protagonista é alvo principal dos vilões do jogo e é carregado

durante todo o jogo para que no final seja salvo, tornando-se a missão principal da aventura. Já em *Blades of Time*, a participação desses personagens resume-se apenas em coadjuvantes ou ajudantes que tem quase nenhuma importância na narrativa destes jogos, em contraponto com os games anteriores de mesmos estilos, onde a personagem feminina aparecia somente em pontos minúsculos dos jogos, como a maioria dos demais jogos de *Hack and Slash*.

6.2.2 O decorrer da análise

Nesta etapa, foram escolhidas cinco mulheres, entre 17 e 26 anos, e reunidas no final de 2012 para uma observação de suas reações diante dos jogos. Tomou-se o cuidado para selecionar entrevistadas que pouco tinham conhecimento sobre a maioria dos jogos digitais, tendo contato com estes muito esporadicamente, e quase nenhum conhecimento sobre os jogos selecionados.³³ Essas entrevistadas foram colocadas em contato com os jogos citados acima sem muitas explicações acerca de como a pesquisa seria feita. Essas foram posicionadas em frente aos jogos e, enquanto jogavam, foram comentando suas opiniões acerca destes.

Começando pelo jogo *Heavenly Sword*, logo que foi anunciado o primeiro jogo a menina que começou jogando fez a observação: “Vamos jogar com essa pelada?”- referindo-se à protagonista na capa da caixinha do jogo. Continuando a jogar, foram feitas algumas observações referentes às habilidades não humanas da personagem, forte e ágil demais para uma mulher com aquele porte. Foi observada a questão da missão da personagem dentro da narrativa do jogo, que é carregar a espada sagrada, sua personalidade forte e os sentimentos dela em relação ao que estava acontecendo na história. Outra personagem feminina, que contracenava frequentemente com a

³³ Essa seleção foi feita afim de que os conhecimentos prévios das selecionadas sobre os jogos digitais não interferissem na opinião ou comparação destes com outros jogos, talvez de melhor repercussão ou afinidade com elas.

protagonista, também foi observada enquanto elas jogavam. “ Ela é muito fofa, mas muito estranha”, disse uma das meninas.

Ao final dessa primeira sessão, algumas observações foram feitas.

“ O que eu achei interessante é que ela não depende dos caras pra nada, vai pra cima de todo mundo e bate em quem aparecer”.

“ E o pai dela, que critica, fica escondido enquanto ela defende todo mundo”.

Logo após, começam a observar a roupa da personagem.

“ É típica personagem de jogo, pelada e tal...”

“ O que eu não entendo! Ela é uma guerreira, deveria usar uma armadura! E eles estão no meio da neve, como que ela não passa frio?”

A discussão abriu espaço para as entrevistadas lembrarem de algumas ideias que já tinham a respeito das personagens de jogos em geral. A mais evidente dessas ideias era a afirmação de que, na maioria das vezes, as personagens aparecem com vestimentas que não estão de acordo com a narrativa e a ambientação proposta na história.

“ Vocês perceberam que é uma roupa chinesa rasgada?”

“ Pois é, Ela é uma guerreira e não protege a barriga, facilmente seria acertado o rim, o fígado...”

“ Mas dificilmente uma personagem de jogo se cobre, no máximo tem uma ombreira ou joelheira... como se tivesse apenas pontos fracos ali”

Há, durante a jogabilidade e discussão do jogo, a interferência de uma das meninas, que já conhece a personagem. Ela faz questão de enfatizar características fortes, principalmente na questão da personalidade e força, que são pontos bastante trabalhados no jogo.

No segundo jogo apresentado, Mirror’s Edge, teve pouca aceitação por ser um jogo mais difícil. Por não aparecer a personagem durante a jogabilidade, pouco se falou dela.

“ O jogo é ruim e a protagonista é feia, sem graça.”

O terceiro jogo apresentado foi o Bayonetta. Primeiramente foram demonstradas várias críticas pois o excesso de informações na tela da TV dificulta a identificação da personagem e dos inimigos. Logo que a tela fica mais limpa e a personagem aparece com mais clareza, foi notado que ela utiliza óculos, prática pouco comum em personagens em mídias no geral. Enquanto se passava a introdução, foi bastante comentado, novamente, sobre as habilidades acima de um humano normal que a personagem possui. Foram feitas diversas piadas por causa do ar “descontraído” e de ironia que o jogo passa enquanto a personagem luta com seus inimigos.

“ Achei muito legal que ela caminha desfilando e manda beijinhos para os inimigos antes de derrotar eles”

“ Ela se transforma que nem a SailorMoon³⁴!! E anda de salto alto!”

No final do jogo, fizeram algumas observações bem interessantes, ressaltando que foram utilizados estereótipos de modo muito exagerado.

“ Foram homens, que fizeram um jogo para mulheres, e exageraram no estereótipos, achando que era o que as mulheres iam gostar”

“ Se pensar no jeito como é o jogo, de apertar todos botões enlouquecidamente, tem tudo a ver com o jeito que a mulher joga”

Nos jogos Wet e Final Fantasy XIII, apesar dos jogos não terem agradado muito em jogabilidade no geral, as personagens chamaram bastante atenção. O fato de serem auto suficientes e não precisarem dos homens para ajudá-las nos objetivos do jogo fez com que fossem consideradas personagens bastante interessantes. Uma das entrevistadas fez uma comparação com os jogos anteriores.

“Somente essas e a guria do jogo de pular (Mirror's Edge) são normais, o resto usa umas roupinhas curtas pra chamar a atenção...”

O próximo jogo foi o Lollipop Chainsaw. Diferentemente dos jogos anteriores, este game foi muito criticado devido à apresentação da protagonista. Logo no início do jogo, há uma narrativa sobre a vida de uma líder de torcida

³⁴ Desenho japonês dos anos 90 onde as personagens “transformavam-se” em guerreiras para combater os inimigos. O símbolo principal utilizado é a lua.

americana, cujas preocupações se voltam em torno de pensamentos supérfluos, como o peso e aparência da mesma, namorados e preocupações em que geralmente se envolve uma adolescente.

A ideia negativa piorou quando a personagem apareceu com seu cabelo preso por lacinhos, blusa apertada e saia minúscula. Auxiliando ainda mais a imagem da personagem, ela aparece chupando um pirulito e carregando uma motosserra.

“ Jura que ela ia conseguir carregar essa motosserra com esse corpinho magro”

“ Que jogo horroroso, odiei” – disse uma delas.

Logo adiante foram criticadas outras coisas do jogo, como a ideia de lutar com pompons de torcida e o fato de a personagem ser realmente vulgar, a ponto de fazer observações como “ não seja tarado, não olhe debaixo da saia”. Surpreendentemente, com o decorrer da jogabilidade, este jogo acabou agradando um pouco.

“ O jogo é legal, a personagem que é insuportável”

“ Envolve mulher gostosa, colegial e sangue. É jogo pra homem –nerd retardado- jogar.”

“ Vocês reclamam mas continuam jogando” - disse uma delas.

No ultimo jogo, Blades of time, primeiramente foi observado como o jogo se apresentava de modo bonito. As paisagens, movimentos, tudo foi levado em consideração. Com o decorrer da jogabilidade, houve momentos em que a câmera chegou perto da personagem, quando também foi constatado que esta era muito “forçada”, ou seja, aparecia de modo muito vulgar mesmo quando a narrativa não abria espaço para isto.

“ Os peitos dela pulariam pra fora dessa roupa se ela fosse de verdade”

“ Essa roupa não tem nada a ver com a história, não tem como ela correr desse jeito com esse shortinho...”

“ É aquela apelação que toda personagem feminina de jogo tem”

“ Nem todas, essas aí podiam ser menos manjadas”- lembrando dos exemplos dos jogos Mirror’s Edge e Final Fantasy XIII.

6.2.3 Considerações da segunda etapa.

No final da sessão de jogos, foi feito um apanhado geral de todos games apresentados. A característica que mais chamou a atenção foi que as personagens não eram apenas umas “ princesinhas inúteis que esperam o cara pra salvar elas” e sim mulheres de personalidade forte e objetivos traçados, donas de uma força e habilidades sobrenaturais que as ajudam a alcançar seus objetivos.

Chegaram à conclusão de que estas personagens seriam um incentivo para os homens jogarem com personagens femininas, afinal, “ porque eles iriam querer jogar com mulheres se elas não estivessem com o corpo à mostra?” A maioria delas não apresentou grande constrangimento por causa da pouca roupa das personagens, desde que a idealização e as características de personalidade tivessem maior força dentro da narrativa.

As duas entrevistadas que já tinham conhecimento anterior de alguns jogos fizeram questão de defender de modo muito enfático as personagens de cujos jogos elas gostavam, ignorando totalmente a quantidade de roupa e aparência das protagonistas. Todas concordaram que, salvo a Lightning do Final Fantasy e a Faith do Mirror’s Edge estavam com vestimentas desapropriadas para a situação.

Foi constatado que o jogador precisa se agradar principalmente dos valores morais e força espiritual do personagem, independente de se tratar de mulher ou homem. Há aqui ainda uma adaptação para que essas personagens agradem também visualmente, proporcionando um agrado a mais para o jogador. Na maioria das vezes essas personagens se apresentam de modo quase vulgar; fato pouco lembrado pelas jogadoras que, mesmo condenando o ato de uma mulher contemporânea se vestir assim; acham completamente normal para uma personagem de jogo.

Continuando com a discussão, uma das meninas chegou à conclusão de que o jogador precisa se identificar com o personagem para que haja um interesse no jogo. Sendo assim, o personagem homem já teria as características de ser mais forte e habilidoso que a mulher, que acaba por parecer “anormal” quando levanta um barril cheio de líquido e atira nos adversários – o que ocorre no início do jogo Heavenly Sword. E, para a mulher, a personagem precisaria ser bonita e passar uma ideia de perfeição física para que a jogadora queira se espelhar nela. Seriam esses valores físicos algo implicitamente imposto pela sociedade como sinônimo de “melhor”?

“Os “guris” querem ser fortes como os personagens homens e as mulheres querem ser bonitonas que nem as personagens mulheres!”

“ E como a mulher não passa essa ideia de espelhamento, as empresas fazem as personagens peladas para que os homens queiram ficar olhando pra elas!”

Foi observado também que, apesar da discussão, a maioria das personagens agradou muito por causa das habilidades e força que demonstram.

“São todas lindas e poderosas. E, principalmente, não necessitam de nenhum homem para ajudá-las em nada”.

As vestimentas- ou falta delas- pouca importância foi dada. A explicação para isto seria “que é normal um jogo apresentar as personagens deste jeito pois são produtos criados para homens”. Uma das meninas ainda completa “ Jogos são feitos de homens para homens e eles não pensam na gente”.

6.3 Estudo de campo-terceira parte

A terceira parte da pesquisa consistiu em uma ida ao campo, onde foi visitado um evento focado em games em Porto Alegre, RS. O evento, denominado Gamezzone, ocorreu nos dias 8 e 9 de dezembro; que contou com a participação de cerca de 600 pessoas, englobou atividades como torneios de

jogos de luta, competições de cosplay, entrevistas e venda de jogos e utilitários focados no tema em questão.

Do público, percebeu-se que a quantidade de mulheres visitantes presentes era muito inferior ao de homens. Apesar das estatísticas que demonstram o número crescente de mulheres gamers, nota-se que esta constatação ainda não pode ser aplicada ao Brasil. O evento foi escolhido também porque comportava algumas jogadoras hardcore, com amplo conhecimento em games e personagens apresentadas.

Foram abordadas cerca de 15 meninas, entre 14 e 26 anos dentro do evento. A maioria delas afirmou estar lá para acompanhar o namorado e que não tinham o hábito de jogar. Para estas foram feitas algumas perguntas como:

- Você prefere jogar com personagens masculinos ou femininos?
- Você vê diferença entre jogar com personagens masculinos e femininos?
- O que você acha das personagens femininas apresentadas nos jogos digitais?

Foi observado que as que pouco jogam não têm muitas queixas e/ou não veem diferença entre jogar com as personagens femininas e os personagens masculinos. A ênfase começou a aparecer nas meninas que têm por hábito jogar mais frequentemente. Algumas afirmaram que preferiam jogar com as mulheres por uma questão prática

“...são mais ágeis e mais fáceis de manusear”

Essa afirmação certamente estaria ligada ao hábito de jogar principalmente jogos de luta ou jogos onde a escolha do personagem protagonista são de múltipla escolha.

Porém, as entrevistadas que afirmaram ter o hábito de jogar frequentemente, ou de modo “hardcore”, fizeram bastante ênfase na escolha do personagem masculino.

“Gosto muito de escolher os personagens pela estética, e os homens são muito melhores!”

Algumas tiveram ainda uma dificuldade em lembrar das personagens protagonistas e apenas levaram em consideração alguns nomes clássicos no cenário dos games, fazendo com que criticassem a participação da personagem dentro da narrativa.

“Elas geralmente são personagens sem muita proatividade. Sempre interpretam o papel da menina indefesa que precisa ser salva pelo protagonista”.

6.3.1 Considerações da terceira análise

Foi observado também aí duas representações básicas das mulheres como gamers:

- Aquelas que têm o costume de jogar games cuja narrativa e criação do personagem envolvem o desenvolvimento do lado afetivo e emocional, assim como a personalidade e valores do personagem em questão.

- Jogadoras que costumam jogar jogos mais casuais, como jogos de luta, onde os personagens aparecem brevemente e suas características visuais são de maior importância que suas características de personalidade. Nessa definição também entram as jogadoras menos assíduas.

Percebeu-se que no primeiro caso essas jogadoras criticaram de forma mais intensa o papel das personagens mulheres dentro dos jogos. A falta de iniciativa e o papel secundário, sempre dependente da figura masculina para salvar e protegê-las é o fator mais relevante para essas constatações. Nenhuma delas lembrou de citar os jogos protagonizados por mulheres como seus favoritos por estes ainda serem pouco divulgados e de pouca aceitação no mercado.

Na segunda distinção, as entrevistadas apresentaram melhor aceitação pelas personagens. A maioria delas afirmou escolher as personagens mulheres

quando possível por “serem mais ágeis” em jogos de luta e, principalmente, por se identificarem com as mesmas por causa do gênero.

As vestimentas e comportamento sensual apenas foram lembrados pelas entrevistadas do primeiro caso. Analisando esteticamente (onde são apresentadas quase a total característica dos personagens) ambos os gêneros aparecem com parte do corpo descoberto fato que pode ter influenciado no relato destas jogadoras. Já as jogadoras mais “hardcore” reconheceram a representação “vulgar”, com apelo sexual apresentado na maioria dessas personagens.

Considerando que participação da mulher na sociedade também sofreu mudanças no decorrer da história humana, faz-se uma ligação direta da representação destas nas mídias; ou mais precisamente, nos games; com sua história delas na construção destas mídias. É de conhecimento que a participação da mulher no consumo e produção dos jogos digitais é recente, uma vez que o mercado de trabalho e a cultura voltados às tecnologias da informação ainda possuem um certo preconceito quanto à figura feminina nesta área.³⁵ Com esta evolução lenta porém constante da intervenção da mulher nesta área, têm-se também a evolução da representação das personagens mulheres dentro destes jogos, assumindo agora papéis importantes que antes eram concedidos apenas aos homens.

Também é notado que essas mudanças são apontadas de forma gradual de acordo com a participação das próprias mulheres nessa cultura. Isso significa que, quanto mais consomem e interam-se pelos assuntos desta área, ou seja, quanto mais fãs de games estas se mostram, mais aparentam se importar com o papel da mulher nestes. A análise serviu também para concluir que aquelas mulheres que não possuem muita afinidade com o tema pouco se importam com a representação da mulher dentro destes, pois como observado de uma das entrevistadas da segunda etapa *“jogos são feitos por homens e para homens, então eles representam as mulheres do jeito que eles quiserem”*.

³⁵ Afirmação feita diante de experiência pessoal, onde a própria autora pode comprovar em seu curso de especialização em jogos que suas idéias e conceitos não eram tão facilmente recebidos pelos demais colegas por se tratar de uma mulher que, teoricamente, não deveria estar inserida no ramo “masculino” dos jogos digitais.

Seria isso um reflexo de uma sociedade em que as próprias mulheres ainda insistem em separar o “feminino” do “masculino” e que ainda tem muito a superar no quesito de machismo?

7. Considerações finais

Retomando o andamento do trabalho, em um apanhado geral conclui-se que foram descritos alguns aspectos importantes da representação da figura feminina dentro do contexto do surgimento dos jogos digitais. Apesar de diferentes países interpretarem a figura e o papel da mulher de diferentes maneiras, há ainda uma padronização quando deferimos à estes valores ligados ao corpo e a práticas sexuais.

Basta uma pequena observação de noticiários televisivos sobre alguns países mais conservadores que, mesmo quando não abordam tal assunto, mostram a mulher com o corpo totalmente coberto. Prática que acreditam preservar a boa imagem da mesma.

Semelhante a isso, os países ocidentais também apresentam uma grande história vinculada à figura da mulher. Sempre ligada à reprodução e maternidade, essa figura acaba sendo também posicionada como de um ser mais frágil e incapaz, cuja finalidade é apenas da reprodução humana. Daí pode-se dizer que foram tiradas as referências da mesma como objeto sexual, onde seu corpo conduz o homem a desejos e assim possibilitando a reprodução humana.

Tais representações acarretaram situações de desigualdade e preconceito perante as mulheres e estas acabaram por ter que lutar por seus direitos e aos poucos começaram a ocupar funções importantes que antes eram ocupadas apenas pelos homens. Assim também estas mulheres acabaram por ocupar um lugar importante como consumidoras e responsáveis pela economia e cultura mundiais.

Tal fato reflete-se nos jogos digitais. Como mídia em constante ascensão, teve de passar por algumas mudanças ao acompanhar essa

modificação do papel da mulher na sociedade. E estas, como consumidoras, aparecem também como críticas desta representação dentro dos jogos e dos próprios jogos digitais como estimuladores de valores na cultura contemporânea.

Com estas premissas, o trabalho de pesquisa, utilizando as análises teóricas e a pesquisa de campo, auxiliou a entender como se dá a representação da mulher contemporâneas nas personagens de games e até onde essa representação influencia na imagem da mulher contemporânea. Também foi observado o que essas podem absorver dessas informações passadas pelos jogos digitais; aqui pressupõe-se que o público feminino- ainda bastante inferior- está em constante ascensão dentro da cultura dos jogos digitais.

Analisando os dados adquiridos pelos estudos de campo, pode-se afirmar que ainda há uma certa idealização de que os jogos digitais são elementos criados para o público masculino. Podemos analisar este fato pelo número de jogos, ainda muito superior, protagonizados por homens. Porém, existem alguns títulos importantes que parecem, à primeira vista, serem voltados ao agrado do público feminino.

A maioria destes jogos, cuja autoria em grande parte se deve a homens, apresenta características similares entre si quanto ao tipo físico e representação de seus personagens. Homens sempre malhados e impecáveis, dotados de inteligência, personalidade e força além do normal e mulheres que, quando protagonizam seus jogos, possuem habilidades de igual intensidade. Há visivelmente uma tendência de apresentar os personagens como super-humanos, com habilidades e poderes que dificilmente uma pessoa possa ter, por mais exercícios e treinamento que façam. Fato este que é mais evidenciado quando a personagem é mulher, sendo que é já de conhecimento implícito que a mulher não possui força física igual ao homem devido à anatomia muscular em desvantagem. Além disso, é notado que as personagens utilizam vestimentas que dificultariam tais habilidades, fato bastante notado pelas jogadoras que participaram da pesquisa.

Somadas a estes atributos, é de conhecimento geral de que estas personagens possuem características de sensualidade e sexualidade bastante evidentes em sua composição. Dentre as personagens analisadas, quase todas tinham pelo menos uma parte do corpo à mostra, ou roupas que valorizam suas curvas. Características principalmente notadas em jogos de aventura e luta. Quando não possuem papéis importantes, no caso de npc³⁶, ou coadjuvantes, essas características são ainda mais fortes, pois enfatizam as ideias apresentadas anteriormente por Lipovetsky, onde podem ser as mulheres “prostitutas” ou as mulheres “mãe”.

Estes atributos físicos e psicológicos incorporados nas personagens de games parecem não causar grande incomodo por parte das jogadoras de games casuais, uma vez que estas associam essa imagem às já presentes imagens da mulher contemporânea apresentadas nas demais mídias. Essa seria aquela mulher que, além de forte, inteligente e auto suficiente, possui características físicas e atributos visuais para atrair qualquer homem.

Pode-se levar em consideração o comentário de dois jogadores, que afirmaram que homens se sentem atraídos por beleza e características sexuais evidentes e que as mulheres se atraem por homens fortes e bem sucedidos. Analisando pelo lado dos games, esses personagens precisam ter algumas dessas características para chamar a atenção do jogador propriamente dito.

Somados a isso, foi concluído que a imagem da mulher, desnuda ou coberta, não importava tanto para o público feminino, desde que esta personagem tivesse as características de personalidade e atributos como força e coragem mais evidentes.

Há também uma separação evidente da ideia da personagem na mídia com a mulher cotidiana. Apesar da aparência ser algo pouco notado pelas mulheres- que aparentemente sentem-se acostumadas a ver mulheres semi-nuas na televisão, cinema e nos próprios games- essas condenam a ideia da mulher adquirir o hábito de vestir-se assim no dia a dia. Talvez por essas

³⁶ Non-Player Character. Personagem não- jogável dentro de um game de RPG. Fonte: <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=NPC>

mulheres reais não conseguirem, do modo como são apresentadas nas mídias, serem dotadas de tantas habilidades.

De um modo geral, pode-se dizer que a maioria dos “gamers” focam suas preferências e analisam os personagens principalmente pelo seu valor interior. Características marcantes, principalmente no caso das mulheres, que precisam cada vez mais mostrarem-se independentes e tão ou mais forte do que os homens, são pontos que definem preferências e agrado ou não pelo personagem. Características de beleza aparecem como pontos a serem somados para que esses personagens sejam apreciados e agradáveis de jogar principalmente nos jogos protagonizados pelas mulheres que, por uma imposição da sociedade da renascença até os dias atuais-, é o sinônimo da beleza.

Ainda faltam algumas definições por parte de regionalização das características das personagens. Sem dúvidas pode-se afirmar que a história da mulher nas diferentes sociedades possuem algumas diferenças bastante marcantes, principalmente se compararmos o ocidente com o oriente. Diferenças estas que estão começando a se reduzir, uma vez que a globalização proporciona à esta cultura gamer acesso a praticamente todos os lugares. Porém, falta ainda um estudo aprofundado afim de tentar compreender se essas culturas diferenciadas despertam diferenças nas personagens criadas em empresas situadas em diferentes países (Japão e Estados Unidos por exemplo, os maiores produtores de jogos digitais).

Outro ponto que seria interessante ser estudado seria a criação dessas personagens por parte das mulheres. Prática que pode ser feita nos jogos online, onde as inúmeras opções de jogabilidade proporcionam ao jogador a possibilidade de criar um personagem com as características que acha mais interessante. Depois disso, analisar quais valores são mais presentes nos personagens criados por estes. Proposta a ser analisada e discutida em trabalhos posteriores.

8. Bibliografia

- ANDRADE, Antônio Luis Lordelo. **Usabilidade de interfaces Web: avaliação heurística no jornalismo online/** Antonio Luis Lordelo Andrade. Rio de Janeiro: E-papers, 2007.
- BAPTISTA, Sylvia Mello Silva. **Maternidade e profissão: oportunidades de desenvolvimento.** Casa do Psicólogo, 1995.
- BARBOSA, Livia. **Sociedade do Consumo.** 3 ed. Rio de Janeiro, 2010.
- BARBOSA, Livia; CAMPBELL, Colin. **Consumo e Identidade.** Rio de Janeiro, editora FGV, 2006.
- BARTLE, Richard A. **Designing Virtual Worlds.** New riders publishing, 2004.
- BAUMAN, Zygmunt. Identidade : **entrevista a Benedetto Vecchi / Zygmunt Bauman ; tradução: Carlos Alberto Medeiros.** Rio de Janeiro : Zahar, 2005.
- CITELLI, Adilson. **Comunicação e Educação. Linguagem em movimento.** Editora Senac, São Paulo, 2002.
- COLLING, Ana. In STREY, M.N.; CABEDA, S.T.L.; PREHN, D.R. **Gênero e cultura, questões contemporâneas.** EDIPUCRS, 2004.
- DURAND, Gilbert. **As Estruturas Antropológicas do Imaginário.** São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1997.
- FELINTO, Erick. **Sem mapas para estes territórios: a cibercultura como campo do conhecimento.** Em Novos rumos da cultura da mídia. Mauad Editora, 2007.

_____. **EM BUSCA DO TEMPO PERDIDO: O Sequestro da História na Cibercultura e os Desafios da Teoria da Mídia.** Compós 2010

_____. **Materialidades da Comunicação: Por um Novo Lugar da Matéria na Teoria da Comunicação.**
<http://www.uff.br/mestcii/felinto1.htm>

GARCIA CANCLINI, Néstor. **Culturas Híbridas: Estratégias para entrar e sair da modernidade.** São Paulo, 1997.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós modernidade.** Rio de Janeiro, 2005.

LUYTEN, Sonia M.. **Mangá – O Poder dos Quadrinhos Japoneses.** São Paulo: Hedra, 2000.

LYPOVETSKY, GILLES. **A terceira mulher : permanência e revolução do feminino.** São Paulo : Companhia das Letras, 2000

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media.** Cambridge: MIT Press, 2001.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Os métodos: dos meios às mediações.** UFRJ, 2001.

MOSSÉ, Claude. **Leitura crítica do tomo 1 da História das Mulheres.**In. DUBY, G; PERROT, M. *As mulheres e a História.* Lisboa, 1995.

NATANSOHN, Graciela. **Estudos de recepção nas novas mídias.** Grupo de Trabalho “Recepção, Usos e Consumo Midiáticos”, do XVI Encontro da Compós, na UTP, em Curitiba, PR, em junho de 2007.

PERANI, Letícia. **JOGANDO POR UM IDEAL: breves notas sobre a influência dos games na história da interação humano-computador**. Compós 2012.

PRIMO, Alex. **Conflito e cooperação em interações mediadas por computador**. Contemporanea: Revista de Comunicação e Cultura, v. 3, n. 1, p. 38-74, Jun. 2005. Disponível em: <<http://www.contemporanea.poscom.ufba.br/2aprimo%20j05w.pdf>>.

RETONDAR, Anderson Moebus. **Sociedade de consumo, modernidade e globalização**. Annablume, 2007

ROSO, Adriane. In STREY, M; MATTOS, F; FENSTERSEIFER, G; WERBA, G. **Construções e perspectivas em Gênero**. Editora UNISINOS, 2000.

SANTAELLA, Lúcia. **O impacto das novas mídias sobre a cultura**. Em **Novas mídias digitais (audiovisual, games e música): Impactos políticos, econômicos e sociais**. Rio de Janeiro, e-papers, 2008.

SHELL, Jesse. **A arte de Game Design: o livro original**. Elsevier editora, 2008.

SENNA, Nádida da Cruz. **Deusas de Papel -A trajetória feminina na HQ do ocidente I Nádida da Cruz Senna** - Campinas, SP.1999.

_____. **Donas da Beleza: A imagem feminina na cultura ocidental pelas artistas plásticas do século XXI**. São Paulo, 2007.

SEPÉ, Claudia Presser. **Navegando na rede de interações de um rpg online: Um estudo de caso do game *Erínia***. Unisinos 2007.

STREY, Marlene Neves. In STREY, M; MATTOS, F; FENSTERSEIFER, G; WERBA, G. **Construções e perspectivas em Gênero**. Editora UNISINOS, 2000.

VILLARES, Fábio. In VILLARES, F. **Novas mídias digitais (audiovisual, games e música): Impactos políticos, econômicos e sociais**. Rio de Janeiro, e-papers, 2008.

9. Anexos.

Anexo I: Protagonistas de Jogos do séc. XXI



Figura 29- Rayne, do game Bloodrayne



Figura 30- Aya, do game Onegchanbara



Figura 31- Personagens do game Rumble Roses



Figura 32- Alicia Claus, do game Bullet Witch



Figura 33- Nariko, do game Heavenly Sword



Figura 34- Chell, do game Portal



Figura 35- Shanoa, do game Castlevania Order of Ecclesia



Figura 36- Kat, do game Gravity Rush



Figura 37- Faith, do game Mirror's Edge

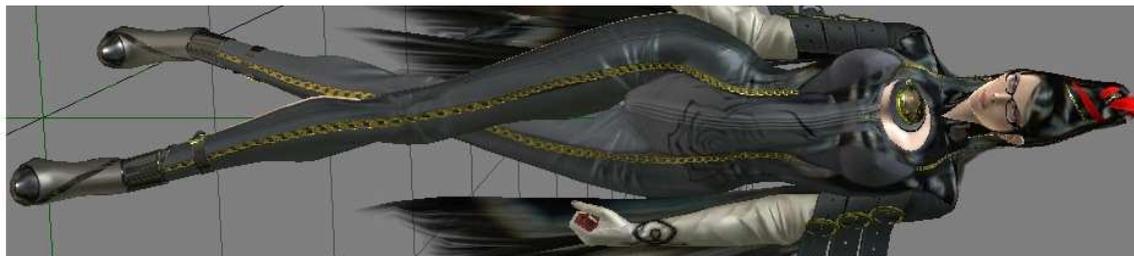


Figura 38- Bayonetta, do game Bayonetta



Figura 39- Ayumi, do game X-Blades



Figura 40- Rubi Malone, do game Wet



Figura 41- Sheva, do game Resident Evil 5



Figura 42- Lightning, do game Final Fantasy XIII



Figura 43- Alice, do game Alice Madness Returns



Figura 44- Juliet, do game Lollipop Chainsaw



Figura 45- Ayumi, do game Blades of Time



Figura 46- Personagens do game Skullgirls



Figura 47- Aveline, do game Assassin's Creed III: Liberation

Anexo II: Entrevista com as jogadoras- Primeira pesquisa de campo.

Para preservar a identidade das entrevistadas, elas serão identificadas por nomes fictícios. As demais informações serão mantidas.

Entrevistada 1:

Ao ser indagada sobre sua idade e ocupação, a entrevistada 1 responde:

-“ *Meu nome é **, tenho 20 anos e estudo e estou começando a trabalhar*”

- em quê?

-“ *com meu irmão em programação de jogos*”.

- E o que estudas?

-“ *Tecnologias digitais na UCS*”

Sobre seus jogos favoritos, a entrevistada 1 responde:

-“ *Hmm. Acho que eu fico com Kingdom Hearts Birth by Sleep, Final Fantasy IX e Final Fantasy X*”.

- Três RPG?

-“*Sim*”

Sobre os personagens que mais gosta, a entrevistada 1 responde:

-“*Acho que o Zidane eu admiro um monte, por que ele consegue sempre alcançar o objetivo dele, se esforça um monte para conseguir aquilo. Mesmo que pareça meio “largadão” ele sempre tem um foco principal que ele quer. A Yuna, pelos mesmos motivos e também por ela ser sempre querida, sempre educada com todo mundo não importa o que façam com ela. Acho que o Ventus, pelos mesmos motivos basicamente, os três sempre querem completar o objetivo deles basicamente ...*”

- São persistentes?

-“*Isso*”

Foi explicado o objetivo da pesquisa. Indagou-se sobre por que foi citado apenas uma personagem feminina e pedido pra citar mais duas personagens mulheres. A entrevistada 1 responde:

-“ Acho que a Aerith, por que ela meio que se sacrifica para tentar ajudar os outros, morrendo no primeiro cd do jogo. E a outra personagem é a lorda, de Ico, ela não demonstra quase nenhuma expressão durante o jogo, mas no final ela mostra que é super carente e se importa com os outros”

- Tu poderia me dizer que as características que mais te chamam a atenção são pessoas carinhosas que se sacrificam pelos outros?

- “Sim com certeza”

Quando indagada sobre a participação das mulheres nos jogos digitais atuais, a entrevistada 1 responde:

-“Na verdade eles sempre acabam mostrando como se fosse uma família né? O homem é o principal, mas a mulher ta junto dando um apoio grande. Se não fosse ela não teria tanto...?”

- Tu achas que a mulher ajuda o personagem, mas não de forma material, mais emotiva?

-“ Sim, mas depende do jogo também. Tem jogos em que o personagem principal é uma mulher”

Entrevistada 2:

Ao ser indagada sobre sua idade e ocupação, a entrevistada 2 responde:

-“ Entrevistada 2, tenho 24 anos e faço medicina, me formo este ano”

Sobre seu estilo de jogo preferido:

-“ RPG, com certeza”

Sobre seus jogos favoritos, a entrevistada 2 responde:

“ Final Fantasy, toda a série principalmente o 7. Kingdom Hearts, gosto bastante dos jogos da Square e Shadow of Colossus”

- Os três giram em torno desse estilo RPG?

-*“Sim”*

Sobre os personagens que mais gosta, a entrevistada 2 responde:

-“ Ahn... bom como eu sou uma Final Fantasy maníaca, minha personagem favorita é a Tifa do Final Fantasy 7. Ela é uma personagem muito carismática, acho que de todos Final Fantasy ela é a personagem mais carismática. Outro personagem que posso citar é o Sephiroth, também do Final Fantasy 7 que pra mim é o melhor vilão com a melhor história de background e pra diferenciar de todos esses eu poderia falar talvez do Kratos, do God of War. Ele é um personagem que é bem marcante e que consegue passar todas as emoções dele para os jogadores.”

Foi explicado o objetivo da pesquisa. Indagou-se sobre por que foi citado apenas uma personagem feminina e pedido pra citar mais duas personagens mulheres. A entrevistada 2 responde:

-“ Além da Tifa, eu poderia falar da personagem que me apresentou para os jogos, que foi talvez um dos primeiros jogos que eu joguei no computador que foi a Lara Croft, do Tomb Raider. Ela é uma personagem que é super feminina, mas tem pontos fortes e é a protagonista, que foi uma coisa que me marcou bastante por que não era uma coisa comum na época. E a outra personagem que eu posso citar seria a Beatrix do Final Fantasy IX, que apesar de ser uma personagem secundária, ela tem uma história muito forte porque ela é uma general e o jogo, quando é jogado na parte dela sempre bate a ambigüidade entre a parte forte dela como general e mulher forte no comando

e a parte dela como mulher que quer ser amada e quer ter um lado frágil também.”

- Pelo que vi, o que te chama a atenção são personagens de personalidade forte?

-“Sim, são as que eu mais gosto”

- Tem alguma característica dessas personagens que tu acha que pode levar para a tua vida?

-“Bom, eu acho que marca mais nessas personagens é a gente conseguir se transferir pro jogo e enxergar um pouco da gente nessas personagens. A gente tem que ser várias coisas ao mesmo tempo, a gente tem que ser namorada, aluna, trabalhar, ser filha, irmã... e as personagens fortes costumam sempre ter vários pontos, sempre tem algo no fundo, seja uma história ou talvez sejam fortes por causa de outro personagem que elas precisam apoiar. Eu acho que o que eu mais levo dessas personagens é o fato de precisar ser forte e as vezes ter que ignorar o que a gente sente pra tentar ajudar as pessoas que a gente gosta, é a coisa que mais me marca.”

- Uma coisa que a gente percebe é que dificilmente encontramos uma personagem que não esteja á sombra do personagem masculino, a Lara Croft é uma exceção...

-“Sim, exatamente por isso as personagens femininas costumam ser uma base de apoio para o personagem masculino, colocando de lado seus anseios para ajudar eles”

Entrevistada 3:

Ao ser indagada sobre sua idade e ocupação, a entrevistada 3 responde:

-“Tenho 29 anos e sou doutoranda do programa de pós graduação em letras na UCPEL, onde também dou aula de inglês na extensão”

Sobre o estilo de game favorito, a entrevistada responde:

-“ Bom, eu gosto basicamente de jogos de aventura e principalmente aqueles que possuem algum tipo de puzzle. Gosto também de alguns FPS (First Person Shooter) e alguns de luta, como Street Fighter.”

Sobre seus jogos favoritos, a entrevistada respondeu”

-“ Se eu tivesse que escolher, ficaria com a franquia do God of War, Prince of Persia e Uncharter .”

- Você definiria todos como jogos de aventura?

-“ Todos são jogos de aventura, jogos com mapas grandes. Aquela coisa de vai em um cenário, vai em outro. Tem que utilizar elementos do cenário para resolver alguns puzzles, vai desenvolvendo uma história interessante de cutscenes... esse tipo de jogo que eu gosto, eles tem um mistério que tu vai resolvendo ao longo da trama e os personagens são super carismáticos também”

Sobre seus personagens favoritos de games, a entrevistada 3 responde:

-“ Bom, o Kratos é a paixão eterna, ele e o Príncipe (Prince of pérsia?). Tem um bonequinho que também mora no meu coração que é o Sack Boy, do Little Big Planet , ele é muito fofo”

Foi explicado o objetivo da pesquisa. Indagou-se sobre por que não foi citado nenhuma personagem feminina e pedido pra explicar o por quê de não escolher personagens mulheres. A entrevistada 3 responde:

-“ Olha, não tenho aversão, quem parece ter aversão à personagens femininas são os criadores de jogos. Dificilmente se encontra personagens femininas iguais a esses personagens que tu escolhe jogar. Claro que lá no início a gente teve a Lara Croft, mas eu paro por ai. Teve a Lara Croft, a Jill Valentine do Resident Evil... mas se for pensar a grande maioria são homens. Mulher aparece ou como opção para o player 2, ou quando muito ta ali só pra ser a mocinha do jogo, ta ali pra ajudar ele. Nesse Prince of Persia a personagem mulher está o tempo inteiro contigo, mas tu não tens a opção de

jogar com ela, ela só é teu suporte. Acho que isso ainda tem um pouquinho do “mundo de cueca” dos videogames.”

- Tu acha que isso é uma característica dos games mesmo e não tanto de preferência dos jogadores?

-“ Sim, considerando que os games são feitos para os jogadores. Seria hipócrita dizer que estes jogadores são em sua maioria esmagadora homens, mas posso dizer que há uma espécie de domínio masculino na questão dos protagonistas. Talvez não se crie uma personagem mulher com lâminas e esse comportamento por que não é o estereótipo que o público espera ver.”

Quando questionada sobre as três mulheres de games que mais gosta, ela responde:

-“ Bom deixa eu pensar. Eu sempre gostei da Claire, do Resident Evil , a Sheva do Resident 5 também é bem legal. Tem também as musas, a Chun li e a Cammy (Street Fighter), mas eu não consigo sinceramente lembrar de personagens femininas. Claro que tem jogos como o da Square Enix que sempre tem uma “guriazinha” no grupo, mas não é o tipo de jogo que eu costumo jogar então não conheço muito.”

- Bom, percebo que tens uma dificuldade em encontrar mulheres interessantes dentro de games.

-“ É que normalmente elas aparecem nesta questão secundária, não no papel da protagonista. A Claire que eu citei que gosto bastante de jogar, ela aparece no início do jogo.”

- E você pode citar algumas características que te chamariam a atenção nessas personagens que citou?

-“ O que eu gostei delas é o fato de que parecem ser mulheres que são donas do próprio nariz. Elas são independentes, vão atrás do que elas precisam e querem, sem se esconder atrás de marmanjos. As outras que citei são personagens de jogos de luta, elas não tem uma história bem desenvolvida.”

- Uma coisa interessante sobre jogos de luta é que eles tentam passar uma personagem destemida mas as personagens continuam com características bem atraentes para o público masculino.

-“ Ah mas isso é um padrão para todas né, é só perceber pela Lara Croft, a roupa foi diminuindo ao longo do tempo. O short diminuía e o peito aumentava. E eu acho que jogo de luta é muito mais focado no público masculino do que para o feminino, então tem muito essa questão do apelo, do fetiche, do que seria o ideal de beleza masculino”

- Segundo estudos o público feminino é quase igual em número ao masculino, mas você acha que ainda há este foco de produção para o público masculino?

-“Eu concordo, ainda há muito dessa questão fanservice da coisa, a um tempo eu joguei um jogo pra Playstation, o Wet. O jogo parecia um filme do Tarantino³⁷ e a protagonista era uma mulher, a Rubi. Só que a personagem é um fetiche ambulante, é roupa colada, ela tem armas e espadas e armas de fogo mas ela é bonitona, ta bem arrumada e é sedutora e sensual. Então acho que ainda tem muito esse apelo da mulher objeto.”

-“ E outra coisa, eu nunca vi uma mulher em um FPS”

Entrevistada 4:

Ao ser indagada sobre sua idade e ocupação, a entrevistada 4 responde:

-“ Tenho 24 anos e faço Design de Produtos na UFRGS.”

Sobre seus jogos favoritos”

-“ Samurai Spirit, todos da série; Devil May Cry e Soul Calibur”

Sobre as personagens que mais gosta:

³⁷ <http://www.imdb.com/name/nm0000233/>

-“ Gosto muito de todos personagens de Samurai Spirits, são os primeiros que me vêm à cabeça. Shiki, Azura... o Dante (Devil May Cry) gosto muito também.”

Foi explicado o objetivo da pesquisa. Indagou-se sobre por que foi citado apenas uma personagem feminina e pedido pra citar mais duas personagens mulheres. A entrevistada 4 responde:

-“ Tem a Hilde de Soul Calibur, ela tem um código de conduta, é uma personagem bem forte. A Shiki é legal mas ela é possuída, não tem personalidade muito forte... Tem a Lightning do Final Fantasy XII, eu não joguei muito mas ela parece uma personagem bem legal.”

- O que você pode apontar como característica que mais te chama a atenção nessas personagens?

-“ Gosto daquelas personagens que não são aquelas bobinhas... tipo a Mai, de Kof, ela é legal mas é aquele tipo de personagem bem bobalhona sabe, então eu não gosto muito desses, prefiro aqueles personagens que são mais fortes tipo a Hilde ou a Lightning”

Sobre a opinião dela sobre as personagens femininas nos atuais jogos digitais:

-“ Tipo, os jogos que eu mais jogo são os de luta, então nesse tipo de jogo as personagens costumam ser mais “gostosas” e com pouca roupa. Acho que esse tipo de jogo é mais direcionado para o público masculino, então é o estereótipo das personagens. Tem por exemplo o Soul Calibur, que tira muito a roupa dos personagens”

- Tu acha que os jogos de luta faz um arquétipo de personagens para o público masculino?

-“ Acho que sim, para agradar o público masculino. Mesmo as personagens mais novinhas e bonitinhas são para outro grupo masculino”

- E tu achas que os jogos em geral tem acompanhado essa tendência?

- *“Acho que sim, embora alguns jogos tenham mudado um pouco ultimamente, como o Final Fantasy XIII.*

Entrevistada 5:

Ao ser indagada sobre sua idade e ocupação, a entrevistada 5 responde:

-*“ Tenho 29 anos, sou programadora e curso especialização em Jogos Digitais”*

Sobre os games que mais gosta”

-*“Sonic, The Sims e Call of Duty”*

- São jogos de que estilo?

-*“ O primeiro é de aventura, o segundo de simulação de vida e o terceiro é de guerra”*

Sobre os personagens que mais gosta:

-*“ Sonic com certeza, Duke Nukem e Mega Man”*

Foi explicado o objetivo da pesquisa. Indagou-se sobre por que não foi citada nenhuma personagem feminina e pedido pra explicar o por quê de não escolher personagens mulheres. A entrevistada 5 responde:

-*“ É que não tem muitas personagens relevantes do sexo feminino, não acha?”*

- Tu acha que não tem muita personagem legal?

-*“ Não é que elas não sejam legais, é que o estereótipo delas é meio forçado”*

- *“A Samus do Metroid, Rouge do Sonic, a Blade do Speed of*

Sobre as características que mais chama a atenção

-“ As personagens valentes e audaciosas”

Sobre a preferência sobre os personagens masculinos

-“ Eles são mais bonitos, poxa.”

Sobre os personagens masculinos prevalecerem

-“Se tu pegar jogos online como World of Warcraft, muito homens preferem fazer personagens femininas e mulheres preferem fazer personagens masculinos”

- E por que tu acha que isso acontece?

-“Por causa do visual. Os homens gostam de ficar olhando as mulheres.”