

Games como Retórica na Representatividade do Gênero Feminino

Paula Casagrande Bristot

Universidade Federal de Santa Catarina
Araranguá, Brasil
paulacasagrandeb@hotmail.com

Eliane Pozzebon

Departamento de Computação
Universidade Federal de Santa Catarina
Araranguá, Brasil
eliane.pozzebon@ufsc.br

Luciana Bolan Frigo

Departamento de Computação
Universidade Federal de Santa Catarina
Araranguá, Brasil
luciana.frigo@ufsc.br

Resumo—A luta das mulheres por espaço, respeito e igualdade acontecem no âmbito social frequentemente. Nos games isso não é diferente, a busca por reconhecimento como um público em potencial e a representação dentro dos games são objetivos a serem conquistados e reconhecidos. O presente artigo tem o intuito discutir quais fatores levam a essas consequências de falta de representatividade e reconhecimento e como o uso da retórica atua nessa representação. Através da literatura foi possível apresentar algumas possíveis causas, como a reflexão de aspectos culturais e uso da retórica de forma intencional ou não. Ao mostrar algumas personagens dos games ficou possível mostrar que a falta de representatividade feminina no game está ligada há hipersexualização, objetificação e falta de desenvolvimento narrativo.

Palavras-chave: games, feminino, retórica, cultura

I. INTRODUÇÃO

Os jogos digitais sempre foram sinônimos de diversão e entretenimento. Com o passar do tempo à indústria de games cresceu e se diversificou muito, tanto em público alvo, tipos de gênero ou com ganho de qualidade gráfica.

Os primeiros games e consoles comercializados chamaram a atenção de todos, porém logo passaram a ser considerados apenas um brinquedo de criança. Diferentemente dos games de hoje que passaram a possuir adeptos de todas as idades que fazem com que a indústria arrecade bilhões de dólares todos os anos com vendas de jogos ou no engajamento que as inúmeras feiras, eventos e competições mobilizam e faturam.

Com a evolução da indústria também veio o questionamento a respeito do potencial dos games, uma vez que eles são jogados por milhões de pessoas no mundo todo e acabam por envolver aspectos culturais em vários níveis. Muitos pesquisadores começaram a perceber a capacidade que os jogos digitais possuem que vão além da diversão e entretenimento, sendo capazes de comunicar mensagens colaterais e o poder persuasivo dos próprios [1].

De acordo com [2] todos os jogos sejam eles analógicos ou digitais podem reproduzir aspectos do seu contexto cultural, assim como possuem o potencial de poder transformar a cultura a qual estão inseridos. Além disso [2] destaca o poder da retórica cultural presente nos games, a qual muitas vezes pode ser pesada e óbvia, sutil ou quase invisível intencional ou não, o fato é que ela envolve a influência de fatores culturais. Sendo assim, podemos afirmar que os games carregam consigo a retórica de muitos valores e crenças que por vez acabam reforçando e refletindo estereótipos negativos principalmente ligados a questões de identidade de gênero.

Em uma sociedade onde a mulher ainda sofre muito preconceito e luta diariamente por reconhecimento, direitos iguais e segurança, é frustrante que algumas mídias como os games ainda reforcem certos estereótipos. Comumente os games quando se

tratam de representação feminina já são marcados pela falta da mesma por possuírem poucas personagens femininas. Quando elas estão presentes no game ainda são estereótipos sejam nos seu design ou na narrativa que estão envoltas [3].

Buscando entender como os games atuam como retórica cultural e seu papel na representatividade feminina e dando continuidade a pesquisa intitulada a Representatividade das Mulheres nos Games publicada nos anais do XVI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital de 2017. Essa pesquisa agora tem um foco maior no uso da retórica e busca analisar mais personagens femininas. Sendo assim, a questão que orienta essa pesquisa é: qual o impacto dos games como retórica cultural na representação feminina?

No decorrer desse trabalho será discutida como se dá a representação feminina nos games, buscando através da literatura entender o papel da retórica cultural nos games, como ela atua no design e narrativa das personagens femininas e como ela pode atuar a favor ou contra a representatividade. Ao final algumas personagens serão analisadas buscando melhor entender como os estereótipos nelas se manifestam.

II. METODOLOGIA

Escrever sobre a representação feminina nos games é apresentar fatos concretos quanto à forma como ela é mostrada, fazendo refletir com essa pouca representatividade é retratada e impacta não somente a comunidade gamer, mas a sociedade no geral. As metodologias utilizadas, serão a pesquisa exploratória e bibliográfica de forma narrativa. A primeira visa compreender o universo dos games e a participação feminina nele. Com a pesquisa bibliográfica pretende-se utilizar referências selecionadas a partir de documentos diversos que abordam e proponham a discutir a temática da relação da representação feminina nos games e de forma não sistemática sem a preocupação de esgotar as fontes de informação. Primeiramente foi realizada uma fundamentação teórica com o intuito de familiarizar a problemática e conceituar o assuntos abordados. Logo após forma escolhidas alguma personagens para serem analisadas para melhor ilustrar a representação feminina nos games. Quanto a abordagem da pesquisa, esta é classificada como dedutiva e indutiva. A partir desse levantamento de informações é possível pensar, refletir e criar hipóteses a respeito das questões levantadas sobre como se dá a representatividade feminina nos games e por que é importante minimizar os estereótipos femininos presentes nas personagens femininas nos games através do uso da retórica.

III. REFERENCIAL TEÓRICO

A. Games como Retórica

O termo retórica surgiu com os filósofos antigos, primeiramente com Górgias e logo com Platão e Aristóteles que muito

também discorreram sobre o assunto em suas obras [1]. Surgindo assim na Grécia antiga, a retórica tinha por significar a arte de bem falar ou comunicar de forma persuasiva. Contudo, como destaca [4] a retórica muitas vezes é vista negativamente por parecer um discurso vazio a qual tem a intenção de manipular o ouvinte. Porém, essa ideia sobre a retórica muito tem haver pelo fato de no seu início ela ser usada de forma oral e pública e estar associada para fins sociais e políticos [4]. O que segundo [1] levou Platão e Aristóteles chegarem a consensos diferentes sobre como os elementos da retórica eram delineados, porém isso não impediu que a mesma se propagasse.

De acordo com [1] a retórica ainda é usada em sua forma clássica na política, mas se expandiu nos mais diversos meios de expressão e nas mídias em geral e não somente de forma oral. Sendo assim necessário compreender como tal mídia faz a transmissão da informação e como argumentos podem ser montados de acordo a suas características. Novas abordagens do uso da retórica tem sido exploradas como, por exemplo, retórica visual e digital que tomam como base o uso de imagens, filmes, desenhos e fotos e a maneira como são dispostas por meio digital que possibilitam a interatividade [1]. O uso desse tipo de retórica é muito utilizada na publicidade e visa passar mensagens através do uso de imagens procurando passar uma leitura imediata e impactante, o que possibilita uma reação emocional instintiva.

Os games além de imagem utilizam regras, processos, construções de modelos dinâmicos e possuem como fator principal a interatividade. Dessa forma Bogost [4] utilizou desse elemento para criar e explorar mais a fundo a retórica procedural definida por ele como a prática de criação de argumentos por meio de processos, ou seja, ela utiliza da retórica clássica a persuasão, e da forma contemporânea com a expressão, para transmitir ideias de forma eficaz utilizando da autoria de regras de comportamento e construção de modelos dinâmicos através de códigos pela programação de computadores. Nos dias atuais os hardwares, softwares e videogames fazem parte do nosso cotidiano e constantemente estamos interagindo com eles os quais muitas vezes nos transmitem informação e conhecimento. No caso dos games eles nos possibilitam simulações do mundo real emitindo conteúdo expressivo e cultural.

No entanto como salienta [4] por mais que alguns games expressem em sua jogabilidade e em seus conceitos a ideia de liberdade que possibilite "fazer o que você quiser dentro do jogo", você ainda está preso a algumas regras do próprio jogo e limitado ao o que o código lhe permite fazer.

Como a retórica vai ser utilizada dentro do jogo depende muito da proposta dos criadores do jogo, por exemplo, que mundo ele vai explorar? É um mundo de fantasia ou real? Se for real, está dentro de algum contexto histórico? Pretende-se passar alguma mensagem com este jogo? Expressar algum problema social? Ou pretendesse somente utilizar da retórica como persuasão a imersão ao mundo do jogo? De uma forma ou de outra o uso da retórica está presente dentro games de forma sutil ou pesada, intencional ou não [2]. Como afirmam [2] ao uso dos jogos como retórica cultural como sendo uma linguagem de expressão que incorporam e propagam valores e crenças particulares. Diversas retóricas podem ser encontradas nos games, mas uma que facilmente é encontrada é a retórica cultural de gênero (no sentido de sexo) que tende a reforçar, refletir, questionar ou subverter ideias culturais quanto a identidade de gênero [2]. A retórica de gênero se manifesta de varias formas como, por exemplo, no game design e narrativa e acaba por impactar na forma como o feminino é representado dentro do jogo.

B. A Retórica Cultural do Gênero nos Games

A retórica cultural do gênero no game quanto a representação feminina é preocupante devido a propagação de estereótipos negativos principalmente quando ela vista como não intencional,

simplesmente repetindo a forma como a mulher e o feminino são visto e representados pela sociedade e outras mídias. Ou simplesmente quando os games são taxados como pertencentes ao gênero masculino criando um ambiente de reforço a virilidade, onde não se assumem compromissos para a solução das desigualdade de gênero criando-se assim padrões de representação.

A retórica do gênero pode se manifestar no design das personagens e na narrativa. Ela comumente reforça os aspectos culturais da sociedade ao objetificar, hipersexualizar e não dar protagonismo a elas no jogo.

O fato do game não assumir o uso da retórica é preocupante, pois acaba se tornando confusa e jogando ainda mais a responsabilidade para o jogador interpretar como bem entender. O jogador exerce um papel fundamental porque está totalmente consciente e não somente imerso ao jogo, sendo espectador e manipulador do personagem salen2004rules.

Um exemplo de como a retórica não intencional pode confundir o jogador é a personagem Lara Croft de Tomb Raider. Lara é o exemplo mais claro e conhecido, pois durante muito tempo ela foi sinônimo da representatividade feminina por quebrar os padrões ao ser a protagonista de um jogo, mas ao mesmo tempo ainda seguia o padrão das personagens hipersexualizadas já conhecidas de outros jogos antecedentes a Tomb Raider, como os games de luta onde também muitas personagens transitavam nesse limiar de serem fortes e objetificadas. Esse tipo de representação possibilita que o jogador viva a experiencia de estar na pele de uma jogadora poderosa e no caso do público masculino viver uma experiencia feminina. Contudo, quando uma personagem é objetificada existe uma preocupação pelo fato do game ser uma mídia interativa onde o jogador passa de espectador a agente participativo na objetificação [5].

Lara teve um papel importante para abrir portas para outras personagens serem protagonistas devido a seu sucesso, mas ainda reforçava que a sensualidade era sinônimo de poder e era constantemente objetificada pelas suas roupas, cutscenes e animações [6]. Durante muito tempo sua representação foi considerada normal, pois atraia tanto o público masculino e feminino que se identificavam com a personagem. O fato do game em si ter um bom enredo e jogabilidade contribuíram muito para o sucesso do game e por consequência o de Lara também.

Com os games mais recentes a correção da sua hipersexualização foi possível pelas mudanças culturais decorrentes dos debates quanto a representação feminina nas mídias em geral e pelo game Tomb Raider ainda ser considerado um clássico que permite sempre novos lançamentos [7]. Com essa mudança fica mais claro a presença da retórica cultural intencional, diferente de antes que Lara atuava como retórica não intencional, mas refletia e reforçava o sexismo presente na sociedade e nos games.

No caso da Lara a retórica está intrinsecamente presente em seu design, o que de certa forma acaba sendo mais fácil de corrigir por utilizar de imagens o que também se torna mais fácil de compreender e absorver como retórica. O problema maior está na falta de representatividade quando presente no design e na narrativa propagando expressões de aspectos culturais como estereótipos negativos que assim atuam como retórica de gênero.

Os games são a combinação de vários elementos em harmonia para proporcionarem sentimentos diversos e experiências incríveis. Um personagem bem desenvolvido é um desses elementos. Ele pode ser considerado bem elaborado por apresentar elementos que o tornam único conquistando a atenção e admiração do jogador. A criação dos personagens não está isolada de outros elementos, pois estão diretamente relacionados a todo o processo de criação, onde são analisados todos os elementos aos quais precisam se encaixar dentro do contexto planejado. Os personagens são construídos de acordo aos seguintes componentes que moldam um jogo como, gênero, número de jogadores,

plataforma, tempo de duração, espaço em que acontece o jogo [8]. O personagem no game desenvolve papel fundamental, como criar um elo com o jogo e estabelecer uma identificação e conexão com o jogador. Tão importante é a sua importância que às vezes toda a narrativa gira em torno do personagem. Nas sessões seguintes serão debatidos mais profundamente como a retórica de gênero atua no design de personagens e na narrativa.

C. Retórica Cultural de Gênero na Narrativa de Personagens Femininas

Assumindo que os games fazem parte da nossa cultura podemos exigir que eles acompanhem outras mudanças culturais principalmente referente a construção do feminino e masculino. Porém, os games ainda utilizam muito dos tropos presentes na narrativa de outras mídias, da literatura que foram construídas pela própria cultura. O uso da narrativa faz parte do nosso cotidiano e a forma como utilizamos ela para compreender o mundo e a nós mesmo pode ser usada para modificar a realidade quando utiliza de alguns padrões repetitivos [9] [5].

A narrativa em um game é um ponto chave para cativar o jogador. Ela é responsável por criar a motivação para a imersão no jogo, fazendo com que haja um sentido e necessidade de ação dentro do game. Os gêneros como aventura e RPG são mais dependentes de uma boa narrativa, pois esta ajuda a entender o contexto daquele mundo inserido em sua jornada [10]. A narrativa é a forma como uma história é apresentada e ela pode ser estruturada de forma linear e dividida em três atos, sendo o começo a parte de introdução ao problema a ser resolvido, o meio apresenta os obstáculos dando o clímax do ato e o fim é a resolução do problema. Na forma de narrativa não linear, não há uma linha temporal a ser seguida possibilitando que distintos caminhos sejam apresentados ao jogador, dando a ele a liberdade de escolha tornando o jogo mais interativo [8]. A narrativa também se caracteriza por ser embutida que é aquela que já está estruturada no jogo e a emergente que é aquela em que o jogador cria na sua imaginação.

Um dos padrões mais clássicos de narrativa presente nos games é a Jornada do Herói de Joseph Campbell [10]. Nela o personagem principal é intitulado como herói e sua jornada inicia quando ele recebe o chamado para a aventura. Primeiramente ele recusa, mas logo entende que precisa cumprir sua missão, a qual ele vai passar por provações, altos e baixos e ao final será uma pessoa completamente diferente daquela que iniciou a jornada [10].

Comumente vemos essa estrutura narrativa onde um personagem masculino é o herói e a personagem feminina tem pouco desenvolvimento narrativo, sendo esquecida em boa parte da história, cumprindo apenas com a construção social imposta a mulher, a qual é ser propensa a cuidar e auxiliar no desenvolvimento de algo [5]. Muitas vezes ela é apenas a motivação para a imersão, dando o sentido e a necessidade de ação dentro do jogo também conhecida como a famosa fórmula “salve a princesa” utilizada em muitos clássicos como Super Mario e The Legend of Zelda [3].

Nesses casos a narrativa atua também como retórica mesmo que não intencional, por propaga ideologias culturais reforçando que existe um gênero dominante. Dentro da narrativa se torna mais complexo ainda fazer uso da retórica de forma a dar empoderamento a personagens. A dificuldade está em definir o que é o feminino, pois vivendo tantos anos na cultura do patriarcado e ainda há muita confusão sobre o que é o feminino e o ser mulher. Por exemplo, poderíamos achar uma solução simples subvertendo a jornada do herói para a jornada da heroína. Mas se usarmos da mesma estrutura, estaremos representando um feminino diferente ou apenas mascarando o feminino de forma masculina ?

Para usar a retórica de forma favorável a representação é importante construir uma narrativa onde a personagem feminina tenha seus próprios objetivos, seja complexa, mas também falha para gerar suas ações internas de agir e possuir funções dentro do jogo. Assim, é possível sair dos tropos e arquétipos levantados por [11]:

- Dama em Apuros: caracterizada por ser a personagem a ser resgatada;
- O Príncipe de Smurfette: caracterizada por ser a única personagem feminina em um grupo masculino;
- Versões Femininas de Personagens Masculinos: caracterizadas por serem protagonistas da sua própria história, mas são versões feminizadas de personagens masculinos;
- Mulheres como Decoração: usadas para comporem cenários, interagem com personagem principal, mas não possuem praticamente nenhuma função;
- Mulheres como Recompensa: servem de recompensa ao término do jogo;
- Sexy and Sassy: apenas são utilizadas por serem sensuais para despertarem fantasias sexuais masculinas.
- Femme Fatale: utilizam de sua sensualidade para obterem vantagens.

D. Retórica Cultural de Gênero no Design de Personagens

O desenvolvimento visual de um personagem está totalmente ligado a seu papel na história do game e as ações que vai precisar enfrentar durante o jogo [10]. A retórica no design de personagem normalmente encobre mensagens sexistas. Os corpos das personagens femininas em sua maioria são hipersexualizados e objetificados, ou utilizam de elementos de design como cores para distinção de gênero [3].

As roupas das personagens são uns dos elementos que evidenciam tal retórica por na maioria das vezes estarem totalmente inadequada as situações que elas enfrentam como batalhas. Nesse contexto o figurino serve somente para objetificar seus corpos não cumprindo com o dever de proteção [11]. Outros adereços como laços, cílios longos, o uso de batom e salto alto, e cores nos tons pastéis são utilizados nas personagens para cumprir com a função de distinção de gênero, impossibilitando qualquer construção de personalidade por passarem a ser somente a versão feminina do personagem masculino [12].

As cutscenes e animações também se tornam um problema por objetificar os corpos femininos por focarem em partes específicas do corpo como seios e nádegas ou dar movimentos exagerados a esses membros [3].

No design de personagens femininas a retórica pode atuar a favor da representação quando não utiliza de nenhum desses artefatos de afirmação de gênero. É necessário somente utilizar o design como construção de personalidade fazendo com a personagem tenha uma postura única que o diferencie dos demais, ainda sendo possível expressar a feminilidade apenas pela estrutura facial e comunicação verbal [3].

IV. O PERFIL DAS PERSONAGENS FEMININAS

A figura da feminina apesar da pouca representação já está presente nos mais diversos tipos de games e plataformas. Como consumidora, há um aumento maior por jogos online, dispositivos móveis e casuais, mas também são consumidoras do modelo mais clássico que são os games de console e de computador [13]. São nessas plataformas que estão as grandes empresas e se encontram os games mais bem desenvolvidos. Nessas plataformas há a maior representação de gênero, devido a maior qualidade de gráficos e a possibilidade de haver uma história, podendo dar maior diversidade para representações. O problema levantado é como a retórica cultural utiliza dos estereótipos presentes na representação da imagem do feminino, e acaba dando a falta

de protagonismo e pouco desenvolvimento narrativo. A intenção da pesquisa é apresentar como os estereótipos se manifestam nas personagens femininas e levantar como a hipersexualização e o desenvolvimento narrativo estão presentes. A hipótese está dentro do conceito de que as mulheres estão jogando mais e influenciando na diversificação dos games, dessa forma serão apresentadas algumas personagens que não apresentam esses tipos de estereótipos citados até aqui, mostrando que é possível construir personagens complexas sem haver estereótipos quanto à imagem e clichês narrativos. A pesquisa referente ao perfil das personagens levará em conta games das plataformas console e computador, apresentando personagens específicas, sendo algumas que já são clássicas devido aos seus games fazerem grande sucesso e outras que são de games mais recentes, mas que estão se destacando por seus games estarem fazendo sucesso na comunidade gamer pela sua jogabilidade assim como enredo. Os critérios para análise serão aspectos estéticos e sua importância na narrativa. Os aspectos estéticos analisados serão aparência física e roupas, o quanto elas corroboram com ambiente a qual estão inseridas, se afetam a representatividade e importância da personagem. A importância na narrativa será analisada como a participação da personagem se dá no jogo como, protagonismo, habilidades e características psicológicas. A seguir serão apresentadas as personagens analisadas. Após o nome da personagem segue um breve resumo sobre o game a qual pertence e sua história, resultando suas principais características.

Lara Croft – É impossível falar de personagens femininas sem falar em Lara Croft. Tomb Raider foi lançado em 1996 é do gênero Ação e Aventura, e foi responsável por nos apresentar aquela que seria a personagem mais significativa dos games. Lara quebrou muitos dos clichês narrativos até então explorados. Ela é a protagonista e uma arqueóloga destemida, audaciosa, corajosa e aventureira, considerada a “Indiana Jones” dos games. Exploradora dos mais diversos cenários está sempre em busca de artefatos antigos viajando para lugares inóspitos. Contendo todas essas características ela também é considerada a musa dos games devido sua aparência que chama a atenção por seu apelo sexual. Lara sempre gerou dúvidas em relação a sua representatividade por não apresentar roupas que condizem com as situações a qual é exposta e por ter proporções corporais surreais, contestando se ela não seria apenas um agrado ao público masculino. Ao longo dos anos a imagem de Lara vem sendo mudada devido a evoluções das novas técnicas de modelagem 3D e pela mulher gamer que tem sido voz ativa como consumidora. A figura 1 abaixo mostra a evolução da Lara.



Figura 1. Lara e suas evoluções de acordo a novas técnicas de modelagem 3D [14]

A grande mudança em relação a seu porte físico e roupas ocorreram na versão de 2013 de Tomb Raider onde Lara deixa o short e aparece de calça em uma forma bem realista com um porte físico adequado como mostra a figura 2. Essa imagem de Lara foi mantida na versão mais recente lançada no de 2016.

Zelda – É uma personagem clássica e umas das princesas mais notórias dos games que apesar de estar no título do game



Figura 2. Lara Croft Tomb Raider 2013 ¹

The Legend of Zelda, não é o personagem jogável. Link é o personagem jogável, protagonista e herói de Zelda. Ela é forte e tem como principal característica a sabedoria, porém sofre de altos e baixos na narrativa a qual quase sempre é raptada no começo do jogo e aparece somente no final, ou raptada no decorrer do jogo. Em The Legend of Zelda: Ocarina of Time Zelda aumenta sua participação estando disfarçada de Sheik como mostra a figura 3, na qual é possível perceber como a roupa muda a postura e atitude de uma personagem.



Figura 3. Zelda com sua roupa de princesa e vestida como Sheik. ²

O disfarce de Zelda levantou muitos questionamentos se seria um disfarce masculino ou Zelda teria virado um personagem masculino devido a isso. O fato é que Zelda apenas está vestida com outra roupa. Em The Legend of Zelda: The Wind Waker na pele da pirata Tetra, Zelda também se mostra forte e guerreira, mas em ambos os casos ela ainda é raptada. Zelda é um forte exemplo de como é criada uma idealização a partir de um pressuposto. Ela é uma princesa, logo todos esperam que ela deva agir como uma “princesa”. O desenvolvimento dela como personagem mostra como ela caiu no clichê narrativo de “ser uma princesa” e que para sair dele, ela precisa se disfarçar ou estar na pele de outra personagem para poder se proteger e mostrar atitudes diferentes das esperadas.

The Boss – Personagem feminina de destaque de Metal Gear game o qual é constituído em cenários de guerra envolvendo ação e investigação. The Boss é um soldado e franco atiradora, mentora do protagonista Naked Snake e considerada a “mãe das forças especiais americanas”. Em sua história, The Boss é fundadora de uma organização e além de destemida, fiel e leal

¹Fonte:<http://latinoweekreview.com/?p=290385>

²Fonte:<http://www.themarysue.com/zelda-playable-game/>

ao cumprir suas missões, ela é determinada a alcançar a paz mundial. Para cumprir com todos os seus deveres The Boss faz vários sacrifícios, como ir para o combate grávida, fingir mudar de lado na guerra e deixar ser morta pelo protagonista e seu aluno Naked Snake, levando o fardo de ser considerada uma traidora e mais tarde ser o fardo de Naked Snake quando ele descobre que ela era inocência. The Boss com certeza é um exemplo de personagem forte e complexa, porém assim como todas as outras personagens mulheres de Metal Gear, ela está presente para dar suporte à narrativa do protagonista para ele criar certas motivações dentro do jogo e evoluir como personagem. Metal Gear é um game que possui personagens femininas complexas, porém erra ao hipersexualizar todas elas através das roupas que usam, como mostra a figura 4 abaixo, na forma como são animadas e nas cutscenes.



Figura 4. Personagem The Boss em Metal Gear Solid 3 ³

Wonder-Pink – Em The Wonderful 101, um game que tem como enredo o jogador controlar vários personagens com a tarefa de combater alienígenas que querem destruir o planeta. O game tem o visual inspirado nos seriados japoneses onde há um grupo de super heróis e cada um possui uma cor específica onde o vermelho é sempre o líder, seguido do verde, azul, amarelo, preto e rosa que é sempre uma menina. Wonder-Pink além de vestir rosa como mostra a figura 5 tem como arma um chicote e apresenta uma personalidade bem estereotipada. Ela tem ataques de raiva constantemente é superficial, materialista e fútil [12].



Figura 5. Personagem Wonder-Pink ⁴

Clementine - Personagem do game The Walking Dead (2ª temporada), Clementine é uma criança em um cenário apocalíptico repleto de zumbis. Os games The Walking Dead a retratam como uma das personagens principais do game como também mostram seu crescimento e amadurecimento. Nesse cenário Clementine é forçada a aprender a se defender e a ser forte. No primeiro jogo ela não ganha tanto destaque e está presente para auxiliar na narrativa de outros personagens, além de não aparenta ser tão destemida assim. Nas seqüências seguintes ela passa a

protagonizar o jogo e ter mais atitude sabendo lidar com o ambiente ao qual esta inserida, sendo capaz de tomar decisões importantes fazendo com que outros personagens aprendam com ela. Ela não somente luta como sabe a importância de ajudar e manter a união com outros personagens. A figura 6 abaixo mostra Clementine a qual possui uma aparência bem realista sem nenhum estereótipo presente, retratada como uma criança deve ser.



Figura 6. Personagem Clementine⁵

Max – Personagem do game que é dividido em capítulos Life is Strange, Max é a protagonista que descobre possuir o poder de voltar no tempo. Ela descobre esse poder ao impedir a morte de uma menina que logo mais tarde descobre ser Chloe, sua amiga de infância. Juntas, elas vivem aventuras e descobrem as consequências de modificar o tempo. Max é uma personagem bem construída e retratada de forma realista sem apelo sexual como mostra figura 7. O game não possui muita ação, mas impressiona pela narrativa intensa de escolha e consequência e por abordar temas como as incertezas da adolescência e homossexualidade.



Figura 7. Personagem Max⁶

Kitana - Nos games de luta muitas personagens ficam conhecidas não só por suas habilidades, como por sua sensualidade, que é o caso da Kitana de Mortal Kombat que se passa em um mundo de fantasia. Mesmo sendo uma princesa ela não cai no clichê de donzela em apuros. Ela tem 10.000 anos de idade com aparência de 20, como mostra a figura 8 abaixo.

Aurora - A personagem Aurora apresenta um aspecto bem feminino possuindo um cabelo rosa e uma postura delicada como mostra a figura 9. Mesmo apresentando essas características Aurora não é uma princesa indefesa e é a protagonista do jogo. Seu objetivo no jogo é voltar para casa, pois após acordar de um coma em um continente cheio de fantasia chamado Lemuria, ela precisa ajudar esse povo a derrotar a Rainha Negra que roubou o sol, lua e as estrelas. Child of Light é um conto de fadas, mas mostra Aurora como uma criança que vai amadurecendo e aprendendo a se defender sozinha manejando espadas. Esse é um exemplo de narrativa a qual coloca uma personagem feminina

³Fonte: <https://player1world.wordpress.com/2015/08/26/os-cinco-maiores-viloes-da-franquia-metal-gear-solid/>

⁴Fonte: <http://the-wonderful-101.wikia.com/wiki/Wonder-Pink>

⁵Fonte: <http://collantsemdecote.com.br/jogos-com-mulheres-protagonistas/>

⁶<http://collantsemdecote.com.br/jogos-com-mulheres-protagonistas/>

⁷<http://www.gameblast.com.br/2014/10/personagens-mais-sensuais.html>

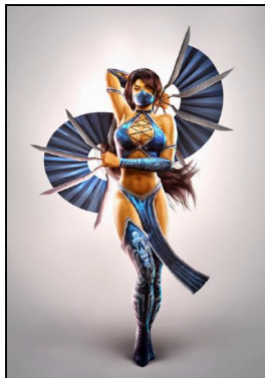


Figura 8. Personagem Kitana⁷

como protagonista em um conto de fadas, porém não cai no clichê da princesa indefesa.

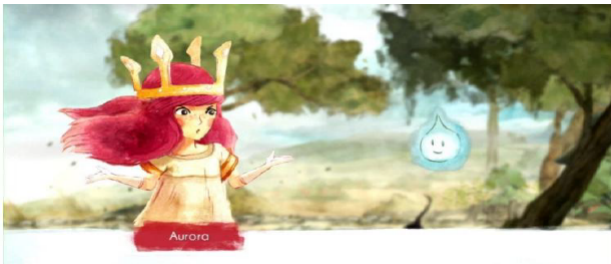


Figura 9. Personagem Aurora⁸

Momohime – A personagem Momohime do game de RPG Muramasa the Demon Blade é o oposto de Aurora, em desenvolvimento de personagem a única semelhança são os aspectos femininos relacionados à imagem como mostra a figura 10. Momohime tem seu corpo possuído pelo espírito de um homem chamado Izuna Jinkuro, um Samurai Renegado em busca de poder e redenção. Todos os atos da personagem são feitos sobre o comando do espírito, reafirmando que ela somente está presente para “emprestar” o corpo a ele onde a própria narrativa deixa claro ser uma história sobre Izuna Jinkuro. Ou seja, o personagem controlado é um homem que tem uma aparência feminina, onde Momohime não tem influência alguma na narrativa sendo deixada de lado.



Figura 10. Personagem Momohime confrontando a alma de Izuna Jinkuro. [5]

⁸<http://collantsemdecote.com.br/jogos-com-mulheres-protagonistas/>

Commander Shepard – Mass Effect é um game que explora o futuro onde é possível facilmente viajar e explorar outras galáxias e entrar em contato com outras raças existentes no cosmo. O game possibilita a customização do protagonista do game, como alterar a aparência, perfil psicológico, habilidades, origens, classes e escolher o gênero do personagem. A escolha pelo gênero feminino não perde em nada para o masculino seja em força ou trajetória dentro do jogo, apenas há uma diferença quanto à representação feminina que acrescenta mais em interpretação comparada ao masculino. Mesmo com a possibilidade de customização do avatar toda a campanha publicitária foi feita com o personagem masculino dando destaque somente a Shepard feminina no jogo três da trilogia. Colocar um personagem em destaque, como ocorreu nesse caso, é porque ele é a escolha padrão, o que acaba dando a impressão que ele seja melhor que a representação feminina. A figura 11 abaixo mostra uma forma de representação feminina do protagonista.



Figura 11. Commander Shepard versão feminina. [5]

A. Análise dos Resultados

A pequena amostra apresentada de personagens femininas existentes no mundo dos games nos aponta alguns estereótipos e a tentativa de criar personagens distintas das demais apresentadas. Todas as personagens apresentadas têm como característica principal a personalidade forte e habilidades diferentes de acordo ao contexto que estão inseridas. De acordo com o que foi apresentado quanto a estereótipos e falta de desenvolvimento narrativo será apresentado uma classificação através da tabela I abaixo com alguns critérios encontrados na análise apontados pelo problema e hipótese.

Com relação a aspectos estéticos, existem alguns estereótipos, são eles:

- Estereótipo hipersexualização: as personagens apresentam roupas pouco adequadas às situações que precisam lidar. Seus corpos são pouco realistas com curvas exageradas, seios avantajados em destaque e sofrem de objetificação pelas roupas, animação e controle de câmera ou cutscenes.
- Estereótipo quanto a elemento de designer caracterizado por diferenciar masculino do feminino: está presente nas personagens que apresentam roupas nas cores rosa ou lilás ou personalidade estereotipada quanto a características consideradas femininas.

Com relação ao aspecto importância na narrativa, são eles:

- Exercem protagonismo: são personagens centrais na narrativa.
- Problemas narrativos: caracterizadas por servirem de apoio ao protagonista masculino.

O nível de representação presente na tabela I tem o intuito de deixar mais visível o quanto aquela personagem é representativa ou não. Quando os símbolos + e – aparecerem juntos significa que a personagem tem potencial, mas apresenta alguns problemas quanto a estereótipos visuais ou narrativos. Dois símbolos de -

Tabela I. Personagens femininas e seus elementos de representação 12.

Personagens	Estéticos		Narrativa		Nível de representação
	Hipersexualização	Elementos de designer	Protagonismo	Problemas narrativos	
Lara Croft	X		X		+/-
Zelda		X		X	--
The Boss	X			X	--
Wonder-Pink		X		X	--
Clementine			X		++
Max			X		++
Kitana	X			X	--
Aurora					+/-
Momohime		X		X	--
Commander Shepard			X	X	+/-

- significam que a personagem não é representativa. Já quando dois símbolos + + estiverem presentes, significa essa personagem é um bom exemplo de representatividade e diversidade.

Ao analisar essa tabela fica claro que a maioria das personagens, sendo mais precisa oito delas, apresentam algum estereótipo ou problemas quanto ao desenvolvimento narrativo. Apenas duas personagens exercem protagonismo e não apresentam nenhum dos estereótipos ou problemas narrativos citados. São cinco as personagens que possuem problemas com estereótipos e problemas narrativos. A hipótese levantada em relação à mudança e novas formas de representação feminina está presente na personagem Lara Croft pela adaptação e modificação corporal que sofreu ao longo dos anos. Quanto às mudanças na narrativa, temos como representantes as personagens Lara Croft, Aurora, Clementine e Max que são protagonistas fortes em personalidade e desenvolvimento narrativo por se manterem por si mesmas, sem dividir o protagonismo ou ser o apoio a outro personagem e por não serem intituladas a versão feminina de um personagem masculino. Essas são personagens que representam a diversidade e representatividade esperada nos games. O game Mass Effect nos traz o questionamento a cerca da customização de personagens e avatares, se ela realmente é válida quando se fala em representatividade e diversidade. Em Mass Effect é possível optar por um gênero, customizar o perfil psicológico e facial. A customização desse game é bem diversificada tanto a perfil psicológico como facial. A opção de escolha está na mão do jogador, que pode optar por aquilo que mais gosta e se sente representado. Contudo, games desse tipo não estão livres de propagar estereótipos.

Segundo [5], os games que permitem a customização do avatar de acordo as características físicas e psicológicas do jogador, proporcionam maior identificação com o personagem. Afirma ainda, que a customização permite se ver em outras formas diferentes. O problema quanto a customização se dá pelo fato da mesma ainda ser limitada. Em Mass Effect, por exemplo, não é possível customizar o corpo do personagem somente o perfil facial. Existem alguns games em que é possível fazer a customização geral, porém ainda não apresentam diversidade, pois os homens ainda são limitados a terem ombros largos e mulheres serem magras e curvilíneas. Outro ponto preocupante quanto à representação feminina, está nos games mais infantis ou com classificação indicativa para todas as idades. Nesses games há pouca diversidade existente e maior distinção por cores, designer, presença de clichês narrativos como “salve a princesa” e as versões femininas de personagens masculinos. É preocupante, pois é a fase infantil a mais propícia para a construção de novas ideologias quanto à diversidade.

V. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho buscou analisar como a retórica vem sendo utilizada para reforçar aspectos culturais na forma como o feminino é retratado dentro dos games. O fato do game ainda ser visto culturalmente como atividade masculina, influencia na forma como o feminino é representado nesse meio podendo ainda transcender para fora do jogo e afetar como as meninas são vistas como jogadoras. Essa forma de utilizar a retórica cultural de forma intencional ou não, estereotipa o feminino e acaba reforçando que existe um único modelo a ser seguido, não possibilitando a representação da diversidade existente. Por esse fato é importante haver mais personagens femininas que de fato sejam representativas para acabar com os preconceitos existentes com a figura do feminino.

Personagens como Clementine e Max ainda são minorias e não aparecem nos games mais conceituados. O clichê “donzela em perigo” ainda é muito utilizado como enredo, como também há uma falta de personagens femininas em jogos esportivos. A retórica utilizada a favor do feminino ainda é pouco vista nos jogos das maiores empresas de produção de games, contudo vem aparecendo muito na indústria indie como caso do game Life is Strange da personagem Max, onde não somente são criadas personagens diferentes, mas são games com enredos mais persuasivos onde realmente se utiliza uma retórica de forma muito intencional a passar mensagens de representação empoderamento.

Utilizar de uma retórica intencional é essencial para vencer as barreiras culturais para melhor representar o feminino e utilizar dos games para assumir um compromisso com a igualdade de gênero.

REFERÊNCIAS

- [1] L. M. Moroni, “Integrando a Retórica ao Game Design,” p. 240, 2013.
- [2] K. Salen, K. Tekinbaş, and E. Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Books 24x7 IT PRO, MIT Press, 2004.
- [3] P. C. Bristot, E. Pozzebon, and L. B. Frigo, “A Representatividade das Mulheres nos Games,” *XVI SBGames*, pp. 1–9, 2017.
- [4] I. Bogost, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. The MIT Press, 2010.
- [5] M. Izukawa, “Mulher entre espelhos: Personagens femininas customizáveis nos videogames,” *Trabalho de Conclusão de Curso, Universidade de São Paulo, Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Curso de Design*, 2015.
- [6] C. L. Mendes, “Quem pode resistir a Lara Croft? Você?,” *Revista Estudos Feministas*, vol. 16, pp. 45 – 60, 04 2008.
- [7] A. Bezerra and J. A. Ribas, “A Influência do Feminismo nos Games: Um Estudo De Caso Com a Personagem Lara Croft,” *I Congresso Brasileiro de Iniciação Científica em Design e Moda*, pp. 1–10, 2014.

- [8] E. Arruda, *Fundamentos Para O Desenvolvimento De Jogos Digita.* BOOKMAN COMPANHIA ED.
- [9] J. Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace.* Free Press, 1997.
- [10] J. Novak, *Desenvolvimento De Games.* CENGAGE DO BRASIL.
- [11] F. M. D. Amorim, S. N. Leão, G. G. Liao, and S. N. Gallo, "A indumentária nos jogos digitais: Incoerências nas representações femininas," *XV SBGames*, pp. 272–280, 2016.
- [12] A. Sarkeesian, "Ms. Male Character - Tropes vs Women in Video Games. 2013," *Disponível em: <https://feministfrequency.com/video/ms-male-character-tropes-vs-women/>* Acesso em: 01 abr. 2018., 2013.
- [13] "Pesquisa Game Brasil," *<http://www.pesquisagamebrasil.com.br/>*, 2018.
- [14] J. S. ROMANUS, "Gênero em Jogo: Um Olhar Sobre Personagens e as Representações de Tipos de Feminilidades e Masculinidades nos Games de Ação Contemporâneos," *Trabalho de Conclusão de Curso Universidade Tecnológica Federal Do Parana Curso De Tecnologia em Design Gráfico*, 2012.