

Fight like a girl: O protagonismo feminino nos jogos digitais

Guilherme Pedrosa Carvalho de Araújo¹

¹Instituto Universidade Virtual - Universidade Federal do Ceará(UFC) – Fortaleza, CE - Brasil

guilhermepca@gmail.com

Abstract. *This paper aims to explain about the female protagonism in video games and the way the female characters are portrayed and developed in recent games. One of the first female main characters was Lara Croft, and since 1996, Lara passed through a lot of changes until they released the 2013 version, bringing a more realistic portrayal. Since that, the female leads have been changing, keeping their pace as Lara changed as well. In this paper, the on-going female portrayal will be explained in order to show how the characterization of these protagonists happen and how they contribute to a more equal representation of the female audience.*

Resumo. *Este artigo tem por objetivo falar sobre o protagonismo feminino nos jogos digitais e a forma com que estas personagens estão sendo desenvolvidas e tratadas nos jogos mais atuais. Uma das primeiras protagonistas femininas foi Lara Croft, que sofreu transformações desde 1996 até chegar na sua versão de 2013, que apresenta um visual mais realista de uma representante do sexo feminino. De lá pra cá, as protagonistas femininas apresentaram grandes mudanças na sua representação, acompanhando também as mudanças de Lara. Neste artigo, então, será mostrado de que forma acontece a representação feminina nos jogos mais atuais e como eles contribuem para uma retratação mais abrangente deste público.*

1. Introdução

Os jogos digitais passaram de uma plataforma com o foco no entretenimento para um sistema de símbolos complexos [Goulart 2002], capazes de exercer uma importante função social, sendo tão dotado de conteúdos e mensagens quanto outros produtos multimidiáticos, tendo superado inclusive meios de comunicação como a televisão [Cerderia e Lima 2016] no quesito tempo gasto em sua utilização.

Assim como outras produções artísticas e culturais, os jogos também carregam em si as crenças e ideais de seus criadores e produtores [Fonseca 2013], bem como as suas visões sobre determinados assuntos. Uma das visões mais questionadas é a representação feminina, não só nos jogos, como também nos quadrinhos, em animações, e em outros meios.

O problema mais recorrente em relação à representação feminina é a sua sexualização, ou seja, o favorecimento dos seus atributos sexuais, tais como quadris, seios, glúteos, entre outros, em detrimento de outros aspectos que se fazem mais

importantes para o desenvolvimento da narrativa, tais como o passado da personagem ou a sua personalidade. O *avatar* do jogo, imagem que representa o jogador no ambiente virtual, acaba se tornando uma boneca desumanizada [Khun 1994], servindo principalmente para a satisfação dos desejos do usuário.

Ainda que algumas mulheres possam se identificar com o estereótipo de *femme fatale*, defini-lo como o padrão dominante de representação feminina acaba por criar uma visão excludente das múltiplas facetas e papéis que uma personagem feminina pode assumir nessas plataformas [Araujo e Cruz 2017], perdendo assim um possível público cativo que, por não se ver representado em determinada mídia, acaba por não se engajar com a mesma. Por mais que seja comum, e problemática, a prática de sexualizar as personagens femininas, alguns jogos da última década começam a apresentar uma mudança no tratamento das representantes do sexo feminino, colocando-as em posições de maior destaque, e dando uma ênfase cada vez maior nas suas capacidades e traços do que no seu corpo.

De forma a compreender a mudança na representação feminina ao longo dos anos, será analisada a diferença no tratamento de Lara Croft, personagem da série *Tomb Raider*, uma das primeiras e mais importantes personagens, em se tratando de protagonismo feminino nos jogos. Além de ter sido uma das pioneiras, *Tomb Raider* é uma franquia que se estende por décadas e que teve uma grande mudança na maneira de representar a sua protagonista, servindo como um expoente para que outros jogos e franquias conduzissem as mudanças em suas personagens femininas.

Além de Lara Croft, serão analisadas outras protagonistas digitais contemporâneas que refletem, em maior ou menor grau, essa mudança no paradigma da representação feminina nos jogos digitais, criando assim um ambiente onde há a maior possibilidade de identificação por parte do público feminino, e pelo público masculino que não se sente confortável com as representações femininas comumente apresentadas neste tipo de mídia.

2. Lara Croft e a evolução na representação feminina

Lançada em 1996, a franquia *Tomb Raider* foi uma das primeiras a colocar em seu papel principal uma protagonista feminina. A série trata da vida de Lara Croft, uma jovem arqueóloga britânica que, que é contratada para diversas missões, como explorar tumbas, descobrir civilizações perdidas, resgatar amuletos e itens preciosos, entre outros. Durante as suas missões, a arqueóloga acaba tendo que lidar com diversos problemas, que podem ser políticos e até sobrenaturais.

Apesar de apresentar infinitas possibilidades para abordar o desenvolvimento da personagem, a característica que mais chama a atenção de Lara é a sua aparência. A britânica possui lábios carnudos, cintura estreita, quadris largos e seios grandes, características estas que são associadas a um padrão de feminilidade e beleza [Teixeira 2015] que não necessariamente corresponde à realidade. Além disso, Lara ainda traja uma blusa justa, sem mangas e shorts curtos, figurino bem diferente do que o que se espera que uma arqueóloga use.

Usando como exemplo Indiana Jones, outra figura da cultura pop que divide a mesma profissão que Lara, as vestimentas do aventureiro correspondem às atividades

que são executadas por ele, possuindo pouco ou nenhum foco em torná-lo mais atraente. Isso é decorrente da dominância masculina na indústria [Schubart e Gjeslvik 2004] do entretenimento, que acaba por enfatizar nos homens as características que admiram, enquanto nas mulheres são projetados os seus fetiches e ideais do que uma mulher deve ser, ou é, no seu imaginário [Fonseca 2013].

O fenômeno que caracteriza essa sexualização feminina é chamado de *male gaze* (olhar masculino, em tradução livre), que transforma as personagens femininas em figuras que tem por objetivo satisfazer os jogadores, partindo do princípio de que o público envolvido com a plataforma é um público heterossexual do sexo masculino, interessado neste tipo de entretenimento [Harper 2006].



Figura 1. Visual clássico de Lara Croft¹

Durante muitos jogos da franquia, Lara foi modelada seguindo esse tipo de tratamento, se suprir as supostas necessidades do público, ao criar uma protagonista sensual e desumanizada, estando à mercê do jogador e tendo como função principal realizar as fantasias de um público que queria ver uma mulher de corpo escultural enfrentando diversos perigos.

Esse tratamento é evidenciado em diversas cenas, como no final do segundo jogo da franquia, lançado em 1997, que mostra a protagonista entrando no banho. Ao perceber que o jogador está observando-a, Lara saca uma arma e atira em direção à tela, encerrando assim a última cena do jogo. Além disso, na mesma época, várias capas de revistas, calendários e pôsteres colocam a arqueóloga com trajes mínimos, ou vestida como *pinup*, de forma a vender a sua imagem enquanto símbolo sexual dos jogos digitais [Cerdera e Lima 2015].

A mudança na representação de Lara veio em 2013, quando os produtores decidiram recomeçar do zero a sua trajetória. Esse *reboot* trouxe não somente um visual mais condizente com a realidade em que a arqueóloga se encontra, como também buscando uma abordagem mais psicológica, tornando assim as reações de Lara, bem como as suas relações pessoais, mais naturais, tornando-a cada vez mais próxima de um humano e mais distante de uma boneca a ser controlada pelo jogador [Isbister 2006].

¹ Lara Croft em *Tomb Raider* (1996)



Figura 2. Visual atual de Lara Croft²

A personagem, que antes usava shorts e camisas coladas, agora usa uma regata, calças e botas de escalada, além de luvas e diversas bandagens pelo corpo, protegendo dos ferimentos adquiridos durante as aventuras. As proporções exageradas, como cintura extremamente fina e seios exageradamente grandes, deram lugar a um corpo magro, pouco tonificado e mais próximo da realidade.

Apesar de controversa no início, Lara Croft acabou abrindo portas para que outras protagonistas femininas pudessem surgir no mundo dos jogos, o que foi chamado de “Fenômeno Lara” (*Lara Phenomenon*, em inglês), caracterizado pela inserção de personagens femininas em posições de liderança, antigamente ocupadas por personagens do sexo masculino [Mou e Peng 2009], colocando, assim, representantes do sexo feminino para ocupar outros papéis que não a donzela em perigo, ou a namorada ou mãe do protagonista.

Mou e Peng (2009) observaram, em suas pesquisas, que não somente nos jogos, mas em filmes, quadrinhos e outras mídias, uma tendência de relacionar as personagens femininas diretamente ao personagem do sexo masculino, tendo como motivação principal a sua relação e sendo subordinada ou inferior a este, em alguns casos servindo apenas para criar uma motivação para o protagonista, a partir da sua morte [Rughinis et al. 2016].

Foi esse fenômeno que deu espaço para o surgimento de várias protagonistas femininas, como a controversa Bayonetta, da série homônima, Lightning, de *Final Fantasy XIII*, 2B, de *NieR: Automata*, Aloy, de *Horizon: Zero Dawn*, Billie Lurk e Emily Kaldwin, de *Dishonored*, entre muitas outras protagonistas que conquistaram o seu espaço enquanto heroínas de diversas franquias.

A seguir, estas personagens serão analisadas de forma a entender como elas contribuíram, e continuam a contribuir, para uma melhor representatividade do público feminino nos jogos, uma vez que, não se encaixando tão somente em papéis secundários ou de suporte emocional, estas acabam se tornando mais abrangentes, criando assim uma fantasia em que há uma maior probabilidade de engajamento por parte do público

² Lara Croft em *Tomb Raider*

feminino [Isbister 2006], por se tratar de personagens mais facilmente reconhecíveis em um contexto fora do mundo virtual.

3. O protagonismo feminino nos jogos

Se antes as personagens femininas estavam destinadas a ocupar papéis secundários e/ou irrelevantes, agora elas passam, mais do que nunca, a assumir o papel das heroínas da história. Se antes as figuras femininas eram valorizadas enquanto reprodutoras [Fonseca 2013], aos poucos essa construção vem sendo desfeita, dando lugar à representação plural da mulher, tal qual é na realidade [Lima 2015].

Butler (2003) afirma que o gênero é uma construção social, tudo aquilo o que se atribui para uma pessoa baseado em seu gênero, é reflexo de práticas, ideais e conceitos aplicados na sociedade em que estão inseridos. A alocação de personagens femininas em papéis de suporte emocional, de reprodutora, ou de tão somente fio condutor da história, é perpetuar uma construção que não condiz com a verdadeira potencialidade da mulher, seja em sociedade, no mundo real, ou em um ambiente virtual.

Arquetipicamente falando, o feminino ocupa a posição de *anima*, que de acordo com Jung (1971), é a representação do lado afetivo, maternal e cuidadoso do ser humano, normalmente personificado em forma de mulher. Entretanto, todos, independente do gênero, possuem em si a *anima*, entretanto, durante a sua vida são estimulados, ou não, a deixar este lado transparecer.

Enquanto a mulher é ensinada a mostrar o seu lado sensível e maternal, o homem é ensinado a mostrar força e distanciamento emocional, mas ambos possuem a mesma potencialidade de demonstrar estes aspectos [Calcagno 2016]. Entretanto, quando é observado um gênero performando uma das características comumente associadas ao gênero oposto, ocorre um estranhamento por parte daqueles que ainda estão presos às construções mais antigas.

É o caso de Lightning do *Final Fantasy XIII*, que causou estranhamento por conta do seu distanciamento emocional, levando jogadores a dizerem que a personagem não passava de um protagonista masculino com uma roupagem feminina. Lightning, codinome de Eclair Farron, é uma guerreira que parte em uma missão para resgatar a sua irmã, Serrah, sequestrada por uma organização chamada *Cocoon*.

Farron é uma mulher branca, de olhos verdes e cabelos cor de rosa, na altura dos ombros. A guerreira traça uma espécie de jaqueta com uma minissaia e uma capa vermelha. Vários adornos complementam o visual da personagem, como cintos, pochetes, luvas e bainha, onde a personagem guarda a sua espada que é equipada com mecanismos de uma arma de fogo. Apesar de trajar uma saia curta, em nenhum momento do jogo a protagonista é abordada de forma a exibir ou evidenciar os seus atributos físicos, ou sendo mostrada como uma *femme fatale*.

Eclair acaba sendo taxada de versão feminina do Cloud (protagonista de *Final Fantasy VII*) por apresentar um posicionamento semelhante ao de personagens masculinos: demonstrando força, coragem, e mantendo as emoções longe, para que não possam ser atrapalhados por ela. Em um momento do jogo, Farron explica o motivo por trás do seu codinome ser Lightning (relâmpago, em inglês): “*Lightning. It flashes bright, then fades away. It can't protect. It only destroys*”. Segundo a protagonista, o relâmpago

não é capaz de proteger ninguém, e sim apenas causar destruição, desaparecendo logo em seguida.



Figuras 3 e 4. Lightning³ e Cloud (respectivamente)

Lightning se torna distante emocionalmente por conta do sequestro da sua irmã, que foi raptada e escolhida, contra a sua vontade, para se tornar a nova deusa do sistema, que um dia Lightning serviu fielmente, e hoje luta contra, deixando para trás um longo rastro de destruição, para conseguir resgatar Serrah, a única pessoa por quem Lightning demonstra sentimentos no começo do jogo. Além disso, por ser uma exímia combatente, Farron acaba ganhando a admiração de Hope, um de seus companheiros de jornada, que se inspira na soldado por conta da sua força e bravura.

Com o tempo, Lightning acaba se afeiçoando por Hope, e passa a adotá-lo como uma espécie de pupilo e protegido, sendo capaz de tudo para defendê-lo, mesmo que não demonstre isso, sendo capaz de até invocar Odin, sua entidade mística guardiã, para protegê-lo em situações de perigo.

Apesar de visualmente não representar uma grande mudança na representação feminina nos jogos, Lightning foge completamente do estereótipo de personagem feminina extremamente emocional ou sexualizada, tornando-a assim uma personagem menos óbvia e capaz de gerar mais interesse do público, por não apresentar comportamentos tipicamente associados ao gênero [Isbister 2006].

Outra personagem que chamou a atenção por conta do seu distanciamento emocional é a androide 2B, do jogo NieR: Automata. A história de NieR se passa em uma terra que foi completamente tomada por alienígenas, que enviaram para a terra uma série de robôs com a missão de dominar completamente o planeta. A organização YoRHa enviou os últimos seres humanos para uma base secreta na lua e escalou uma força tarefa de diversos andróides para derrotar os robôs e devolver o controle do planeta para a humanidade.

Em uma das missões de reconhecimento, o modelo de batalha 2B acaba tendo que trabalhar com o modelo de reconhecimento 9S, para investigar uma movimentação suspeita em uma das cidades tomadas pelos robôs. Apesar de não serem orgânicos, os andróides da organização YoRHa são equipados com uma inteligência artificial que imita perfeitamente o cérebro humano, sendo capazes de emular sentimentos como

³ Lightning em *Final Fantasy* (2009)

alegria, tristeza, raiva, e também sendo dotados de todas as sensações e sentidos do corpo humano; assim sendo, os androides acabam sendo réplicas quase que totalmente fiéis de seres humanos.

Enquanto 9S apresenta uma personalidade extremamente jovial e extrovertida, aparentando ter por volta de 14 anos, 2B é bem mais séria e fria, por conta do objetivo para qual foi construída, ou seja, ser uma arma de destruição de alta eficiência, aparentando ser uma mulher de cerca de 20 anos. 9S é sempre gentil e por vezes inconveniente em suas conversas durante a missão, tentando sempre estabelecer uma relação mais estreita com 2B, enquanto esta é mais direta e calada, dirigindo a palavra ao androide de reconhecimento somente quando é vital para o andamento da missão.

Sendo um modelo de batalha, 2B acaba assumindo a posição dianteira, enfrentando os inimigos utilizando combinações de golpes com duas armas, que podem ser espadas, machados, lanças e braçadeiras, enquanto 9S ataca mais à distância, controlando remotamente não somente a sua espada, como também os inimigos, sendo capaz de causar um curto circuito à longa distância.

Por não ser um modelo de combate, 9S acaba desenvolvendo uma admiração muito grande por 2B, e tenta a todo custo desenvolver uma amizade que ultrapasse a relação de trabalho dos dois. Lentamente 2B vai cedendo, e vai se abrindo cada vez mais, se tornando mais paciente e receptiva a 9S, chegando a salvá-lo diversas vezes durante a história, e desenvolvendo uma relação de parceria, agindo como uma espécie de protetora do modelo de reconhecimento.

Se enquanto personalidade, 2B apresenta as mesmas qualidades de Lightning, visualmente, a androide apresenta mais problemas do que a protagonista de *Final Fantasy XIII*. Em seu visual principal, o modelo de batalha utiliza um vestido armado de couro preto, com longas botas e uma venda. O vestido apresenta uma abertura lateral, revelando que a personagem utiliza uma espécie de maiô branco e cavado por baixo, que fica visível com alguns movimentos da saia, conforme a personagem se movimenta. Enquanto isso, o visual de 9S consiste de uma jaqueta com bermudas, exibindo pouco do corpo do personagem, e sem dar aberturas para que outras partes do seu corpo sejam exibidas com a sua movimentação.



Figura 5. 9S e 2B⁴ (respectivamente)

⁴ 9s e 2B em NieR: Automata (2017)

Apesar de narrativamente não ser abordada como uma mulher bonita, uma vez que todos os andróides possuem rostos quase idênticos, variando apenas o corte do cabelo e as vestimentas, colocar peças de roupa que evidenciem os atributos físicos da personagem, sem que esta não demonstre ter consciência disso, acaba tornando-a mais próxima do conceito de boneca desumanizada proposto por Khun (1994).

Entretanto, 2B não cai inteiramente nesse estereótipo, justamente por apresentar um grande desenvolvimento ao longo da narrativa, se mostrando ser uma personagem tridimensional [Mungioli 2014], ou seja, uma personagem que transforma profundamente ao longo da narrativa, em das experiências passadas para atingir os objetivos, mas que ainda assim apresenta problemas quanto a sua vestimenta.

Uma protagonista que, mais do que 2B, divide opiniões é a bruxa Bayonetta, da série homônima. Visualmente, Bayonetta parece a personificação de um fetiche. Longas pernas, quadris largos, cintura estreita, seios fartos, maquiagem exagerada, todos os componentes da idealização de feminilidade proposta por Teixeira (2015). Usando um *collant* justo e feito de cabelo e óculos grau, Bayonetta está sempre com um pirulito na boca enquanto luta contra os seus adversários.

A parte mais controversa, entretanto, é que a roupa de Bayonetta se desfaz enquanto esta aplica golpes. Sua magia consiste em transformar seu longo cabelo, que quando inativo é usado como roupa, em invocações, como dragões, demônios, mãos e pés gigantes, entre outras criaturas. Além disso, a personagem luta com armas nas mãos e pés, normalmente revólveres, fazendo poses exageradas para desferir os ataques, ficando de ponta cabeça e até fazendo passos de *breakdance* enquanto atira.



Figura 6. Bayonetta⁵

A protagonista brinca com a câmera, dá piscadinhas, se exhibe enquanto sua roupa se desfaz para se transformar em um dragão, tudo de maneira tão exagerada que chega a ultrapassar a linha da sensualidade, chegando a um espetáculo de comédia e paródia de outros jogos. E a personagem parece ter consciência disso.

Mas então o que faz Bayonetta dividir opiniões entre ser ou não uma boa representação do sexo feminino? A bruxa se comporta como uma *drag queen*,

⁵ Bayonetta, na série homônima (2009)

performando e ao mesmo tempo criticando as noções de gênero [Harper 2016], exibindo assim uma hiperfeminilidade ao exagerar todos os aspectos que são considerados femininos, como os padrões de beleza, os movimentos e a ideia central de que a mulher é uma Vênus, tendo suas características sexuais ampliadas e as demais características postas em segundo plano [Fonseca 2013].

Além de ser uma paródia do que se considera natural ao gênero feminino, Bayonetta não se mostra submissa ao jogador. Pelo contrário, a bruxa provoca o jogador e logo em seguida se mostra intocável e poderosa, sendo o fio condutor da própria história [Souza 2017]. Analisando a narrativa do jogo, é possível aplicar o teste de Bechdel para avaliar a história quanto à relevância das personagens femininas [Agarwal 2015].

O teste consiste em três perguntas sobre o enredo. A primeira delas é se existe pelo menos duas personagens femininas nomeadas no jogo, e Bayonetta passa nesse teste, por apresentar como protagonistas a própria Bayonetta, e a sua rival, a também bruxa Jeanne. A segunda pergunta questiona sobre a interação destas duas personagens, e a série também passa nesse quesito, por apresentar a rivalidade entre as duas bruxas. A última pergunta questiona se a interação entre as duas mulheres vai além de uma conversa sobre uma personagem do sexo masculino, e nisso Bayonetta também obtém sucesso, já que a rivalidade entre as duas bruxas se dá pelo fato de as duas serem de facções opostas.



Figura 7. Bayonetta e Jeanne

De acordo com a classificação proposta por Mungioli (2014), Bayonetta também se mostra como uma personagem tridimensional, tendo suas características psicológicas amplamente abordadas e apresentando um amadurecimento ao longo da narrativa.

Assim, Bayonetta acaba por causar muita controvérsia, já que por um lado, ela é a representação exagerada de todos os estereótipos de feminilidade, ao mesmo tempo que é uma mulher que domina o próprio poder e tem perfeita noção de suas capacidades e atributos, e que é capaz de fazer a sua história andar sozinha, sem a dependência de um personagem do sexo masculino para tal, sendo apresentada não como uma mulher indefesa, estereótipo comum nos jogos [Melo e Ribeiro 2014].

Uma personagem que representa bem o arquétipo de destemida e forte, sem apelar para a performance de gênero, é Aloy do jogo *Horizon: Zero Dawn*, que foi

lançado em 2017. O jogo se passa em um mundo pós apocalíptico dominado por animais mecanizados colossais, enquanto a sociedade humana como é conhecida hoje regrediu ao sistema tribal, vivendo como coletores e caçadores.

Em uma dessas tribos, a tribo dos Nora, nasceu Aloy, mas esta foi banida da tribo e abandonada à própria sorte. A jovem foi criada por um homem também banido da tribo, chamado Rost. Quando criança, em uma de suas aventuras, Aloy acaba caindo em uma ruína e encontra um aparelho chamado Foco, capaz de analisar e dar informações sobre as criaturas colossais que dominaram a terra.

Desejando conhecer a sua mãe biológica, Aloy começa a treinar para o grande torneio dos Nora, que, além de consagrar o grande campeão da tribo, promove a reintegração deste à tribo. Como recompensa por seu árduo esforço, Aloy consegue vencer o torneio dos Nora e é aceita de volta a tribo, e lá conhece um homem que também possui o mesmo aparelho, o Foco. Posteriormente ela descobre que este homem, chamado Olin, a espionava através do aparelho e também tem uma visão sobre o seu passado que a faz partir em busca de respostas sobre o seu passado.

Visualmente, Aloy tem a aparência de uma jovem nórdica, com pele branca, olhos claros e cabelos ruivos, presos em *dreadlocks* e tranças. Como esperado para o contexto, a personagem não utiliza nenhuma maquiagem, e suas vestimentas são rudimentares, sendo compostas de pelos e partes mecânicas, que podem ser obtidas a partir das criaturas colossais, tecidos e miçangas.

O figurino de Aloy ajuda a mostrar o pertencimento da personagem àquele ambiente. Enquanto muitos títulos pensam primeiro em como apresentar o corpo e os atributos da personagem, *Horizon* usa o figurino como forma de mostrar os recursos buscados e utilizados pelos povos, visto que as sociedades regrediram para tribos que vivem principalmente da caça e da coleta, o que ajuda a dar credibilidade à ambientação criada e ao personagem, mostrando a ligação dele com o universo [Costa 2002].



Figura 8. Aloy⁶

Além disso, a personagem porta um arco, sendo a sua arma principal, sendo uma exímia atiradora, mas as suas habilidades também incluem combate físico, montaria,

⁶ Aloy em Horizon: Zero Dawn (2017)

acrobacias, literatura antiga e reconhecimento e coleta de recursos, sendo uma das mais competentes e habilidosas entre os Nora.

Aloy se torna uma boa representação do sexo feminino por mostrar uma personagem relevante para o universo de *Horizon* e que não somente possui as características de personalidade discutidas anteriormente, como a não dependência de um personagem masculino ou a recorrência à arquétipos frágeis ou temperamentais, como também possui um visual que não somente não possui a intenção de valorizar o seu corpo como característica principal, como também ajuda a contar sobre o universo em que a personagem está inserida.

Outra personagem cujos atributos corporais não são explorados é Emily Kaldwin, da série *Dishonored*. No primeiro jogo, Emily ainda é uma criança, e narrativamente falando, a sua função é inicialmente ser resgatada, sendo a motivação do protagonista, por ser uma criança indefesa, e depois passa a ser a bússola moral do personagem principal, o Corvo, que é seu pai.

O segundo jogo da série, apresenta Emily como uma mulher adulta que atua como a governante do seu povo. Kaldwin é apresentada ao jogador como uma governante capaz de melhorar a vida do seu povo, mas que teve o seu trono usurpado por uma bruxa e agora deseja reconquistá-lo com a ajuda de seu pai e protetor.

A ex-governante traja um sobretudo azul com detalhes em dourado e preto e por baixo deste um conjunto de camisa e calça em cinza escuro. Além de botas até o joelho, a personagem usa uma espécie de máscara ou lenço, que cobre o seu rosto a partir do seu nariz e se estende até o pescoço, deixando apenas os seus olhos de fora.



Figura 9. Emily Kaldwin⁷

As habilidades da personagem incluem uma grande habilidade com espadas, furtividade, além de possuir grande habilidade com armas de longa distância, como bestas e pistolas. Além disso, Emily possui poderes sobrenaturais, que permitem nocautear ou matar diversos inimigos ao mesmo tempo, disparar uma espécie de tentáculo de sombras que a permite puxar inimigos ou se pendurar, como uma espécie

⁷ Emily Kaldwin em Dishonored 2 (2016)

de gancho, além de entrar em uma forma de névoa ou fumaça preta, deixando-a quase que imperceptível, sem tirar as suas capacidades de combate.

Outra personagem da mesma franquia que difere das representações mais comuns de personagens femininas é Billie Lurk. Por mais que ela esteja presente em todos os jogos, Lurk acaba ganhando destaque e se tornando a protagonista em *Dishonored: Death of the Outsider*.

Lurk foi era indesejada e abusada quando criança, o que fez com que ela, ainda jovem, resolvesse sair de casa e tentar a sorte. Iniciou uma carreira de assassina e ladra para evitar trabalhar como garimpeira ou prostituta infantil, entretanto o seu sonho era se tornar a capitã de um navio. Em uma de suas missões, ela viu um famoso assassino, chamado Daud, cometer uma assassinato triplo com maestria e abandonou o seu sonho de ser capitã, para seguir os passos de Daud, posteriormente se tornando a sua aprendiz e segundo em comando.

Billie é uma mulher negra de cabelos pretos que normalmente traja roupas vermelhas. Em *Dishonored: Death of the Outsider*, Billie possui cabelos curtos, usa um casaco em vermelho e preto, calças justas, botas na altura do joelho e cintos com bolsos e uma bainha para guardar a sua espada.

Billie possui alguns diferenciais em relação às protagonistas já citadas anteriormente. A primeira diferença é que, diferente das outras protagonistas, que são brancas ou japonesas com uma estética ocidentalizada, Billie é uma mulher negra que ocupa um papel de destaque nos jogos, sem que o seu corpo seja sexualizado, de forma a mantê-la atraente para o jogador.

Além disso, Billie é uma personagem que partes do seu corpo removidas. Em *Death of the Outsider*, Billie possui o seu olho e braço direitos removidos e substituídos por artefatos mecânicos que garantem à assassina o acesso à magia. Dessa forma, Billie pode usar diversas habilidades, como se teletransportar, disparar dardos do seu pulso, ter habilidades de previsão do futuro próximo, o que aumenta a sua efetividade em suas missões, entre outras habilidades.



Figura 10. Billie Lurk⁸

⁸ Billie Lurk em *Dishonored: Death of the Outsider* (2017)

O fato de Billie ser uma personagem negra colocada em uma posição de destaque já representa uma grande mudança na indústria de jogos, que tende a colocar mulheres sexualizadas e de pele clara para chamar a atenção do público. Além disso, pelo fato de Billie apresentar deformidades, acaba por expandir os horizontes e mostrar que uma boa protagonista feminina não precisa ter a aparência impecável para ser boa ou poderosa, quebrando com a naturalização do estereótipo de que a mulher tem que ser sempre jovem e bonita [Cerdera e Lima 2016].

Outras protagonistas importantes para os jogos foram Chell, da série Portal, Aveline de *Assassin's Creed III: Liberation* e Faith da série *Mirror's Edge*. Chell é a protagonista silenciosa da série Portal e pouco se sabe sobre o seu passado, personalidade ou o porquê de ela estar ali.

Chell é uma cobaia de um experimento que também pouco se sabe as razões pelas quais este experimento existe, só é sabido que as salas de treinamento são controladas por uma inteligência artificial chamada GLaDOS, que assume a forma de um robô pendurado ao teto e que possui uma voz feminina.

GLaDOS constantemente provoca Chell, fazendo comentários com o intuito de desconcentrar, diminuir e irritar Chell, constantemente citando o fato de que ela foi abandonada e adotada, mas também pouco se sabe do entendimento de munda da inteligência artificial.



Figura 11. Chell⁹

Por mais que Chell não tenha representado uma grande mudança no paradigma das representações femininas nos jogos, tal qual Billie Lurk, o simples fato de colocar uma personagem do sexo feminino como protagonista, e esta não estar sexualizada, já contribui para a mudança neste tipo de representação.

Faith Connors, de *Mirror's Edge*, segue um pouco a linha de Chell, no fato de ser uma protagonista mais calada, entretanto o seu passado é mais bem explorado e explicado ao longo da história, que também possui a história em quadrinhos que explica alguns acontecimentos.

O fato mais interessante para ressaltar em Faith é o fato de a sua vestimenta ser uma das mais adequadas e melhor ambientadas para o contexto do jogo, que envolve fugas, escaladas e diversas manobras de acrobacias e saltos, lembrando um jogo de *le*

⁹ Chell em Portal (2007)

parkour, modalidade esportiva que consiste em fazer diversos saltos e acrobacias utilizando os elementos da cidade como apoios e obstáculos.

A personagem, uma mulher asiática jovem de cabelos pretos e curtos, usa calças com o comprimento um pouco mais curto, terminando no meio da panturrilha, luva, cotovaleira, tênis de corrida e uma espécie de colete sem mangas, com uma espécie de pochete presa a ele, que tanto combina com as atividades que a personagem se engaja, e que envolvem amplitude de movimentos, quanto é adequada ao contexto do jogo, uma vez que se passa em uma cidade futurista.



Figura 12. Faith Connors¹⁰

A última a ser mencionada, Aveline de Grandpré, é uma das protagonistas da série *Assassin's Creed*. Em uma série protagonizada inteiramente por homens, Aveline se faz importante justamente por assumir o papel de liderança e executar as mesmas funções dos outros protagonistas, sem ser diminuída ou desmerecida por ser mulher.

As roupas de Aveline também são muito semelhantes às dos outros protagonistas, sofrendo alterações para apenas se encaixar melhor no contexto da sua história, uma vez que os assassinos da série possuem uma linhagem que se estende pelos séculos e por diversos países. Além disso, Aveline é uma protagonista mestiça, filha de um rico comerciante francês com uma escrava africana, tendo a sua ascendência bem evidente em seus traços faciais.

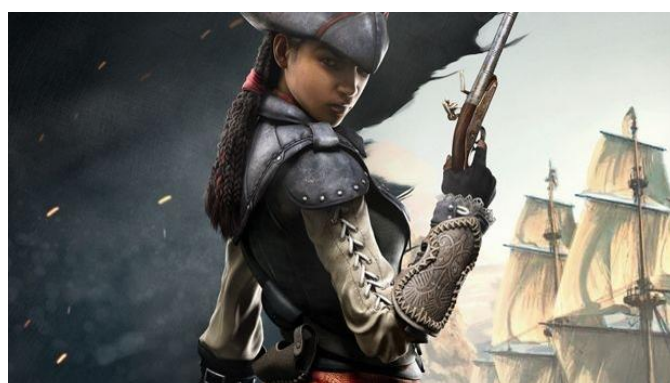


Figura 13. Aveline de Grandpré¹¹

¹⁰ Faith Connors em *Mirror's Edge: Catalyst* (2016)

¹¹ Aveline de Grandpré em *Assassin's Creed III: Liberation* (2012)

O único lado negativo é que o jogo em que Aveline é protagonista, o *Assassin's Creed III: Liberation*, não faz parte da linha do tempo principal da série, nem foi publicado para os *consoles* de maior público, e sim para um console portátil, parecendo mais um extra da série, do que um jogo para o grande público.

Mesmo assim, introduzir uma protagonista feminina em uma série protagonizada por homens, até então, já representa uma tentativa de tentar introduzir personagens femininas relevantes, principalmente para uma série de grande audiência como *Assassin's Creed*.

4. Considerações Finais

Quebrar com uma construção social que vem sendo propagada desde os tempos antigos é um trabalho árduo, mas pouco a pouco, os diferentes meios conseguem cada vez mais se distanciar destes padrões excludentes criados anteriormente e que são tão prejudiciais para aqueles grupos afetados.

Colocar mulheres em posições ocupadas tradicionalmente por homens, e mostrá-las cumprindo as mesmas funções com a mesma capacidade, sem a ideia da associação da fraqueza ao gênero feminino, começa a propagar a ideia de que o gênero não é determinante para as habilidades ou capacidades de um personagem, e por consequência, de um ser humano.

Ao colocar protagonistas, como essas descritas anteriormente, torna possível que um público ainda não atingido possa se interessar e se engajar com a plataforma ou a mídia, uma vez que, aumentando o escopo da representação de personagens, aumenta também a quantidade de pessoas que se sentirão representadas ou confortáveis com aquela representação [Isbister 2006], uma vez que determinado meio passará a apresentar uma realidade alternativa na qual o jogador gostaria de estar.

Explorar essas novas possibilidades permite que os estereótipos se distanciem cada vez mais da realidade atual, deixando para trás jogos em que o intuito é vender o corpo da mulher, para trazer personagens que realmente importem para esse público que só tem a crescer.

Por mais que ainda haja um grande trabalho pela frente, para garantir a igualdade na representação feminina e masculina nos jogos, personagens como Lightning, Aloy, Billie Lurk, entre outras, já representam um grande avanço para a representação das mulheres, e quanto mais for apresentada a variedade nestas personagens, maior será o público atingido, pois as mulheres, e por que não os seres humanos, são plurais [Lima 2015] e tem de ser representados em suas diferenças.

Referências

- Agarwal, Apoorv et al. (2015) Key Female Characters in Film Have More to Talk About Besides Men: Automating the Bechdel Test. HLT-NAACL, p. 830-840.
- Araujo, G. e Cruz, G. (2017) Não se preocupem queridos, a cavalaria chegou: análise crítica do design das personagens de Overwatch. SBGAMES 16, Curitiba.
- Butler, J. (2003) Problemas de Gênero: Feminismo e subversão da identidade. Rio de Janeiro, Civilização Brasileira.

- Calcagno, A. (2016) *Edith Stein: Women, Social-Political Philosophy, Theology, Metaphysics and Public History*. Springer, Nova Iorque.
- Cerdera, C. P., e Lima, M. R. O. (2016) Estereótipos de gênero em videogames: diálogos sobre sexismo, homofobia e outras formas de opressão na escola. *SBGAMES 15*, São Paulo, 2016.
- Costa, F. A. (2002) O Figurino Como Elemento Essencial Da Narrativa. *Sessões do Imaginário*, Porto Alegre, v. 8, p. 38-41.
- Cruz, C. A. G., e Pimenta, J. P. (2015) *Jogos Eletrônicos, Protagonistas Femininas e redução de Estereótipos: a Série Tomb Raider*. Anagrama, São Paulo, ano 9, ed. 1.
- Fonseca, L. L. (2013) *Gamergirls: as mulheres nos jogos digitais sob a visão feminina*. São Leopoldo.
- Goulart, L. A. (2012) *Proudmoore Pride: potencialidades da cultura de jogo digital e identidade política de gênero/sexualidade*. Porto Alegre.
- Harper, T. (2016) *Beyond Bayonetta's Barbie Body*. *AoIR Selected Papers of Internet Research*, v. 5.
- Isbister, K. (2006) *Better game characters by design: A psychological approach*. San Francisco, CA: Elsevier.
- Jung, C. G. (1971) *O eu e o inconsciente*. Editora Vozes, Petrópolis.
- Kuhn, A. (1994) *The power of the image: Essays on representation and sexuality*. Routledge & Kegan Paul Ltd: London.
- Lima, B. (2015) *Girl Gang: Ilustração Como Discurso De Empoderamento De Mulheres Para Mulheres*. Fortaleza.
- Melo, K. C., e Ribeiro, M. I. C. (2014) *A Linguagem Do Corpo: Uma Análise Das Representações Das Mulheres Nas Histórias Em Quadrinhos*.
- Mou, Y., e Peng, W. (2009) Gender and racial stereotypes in popular video games. In: *Handbook of research on effective electronic gaming in education*. IGI Global, p. 922-937.
- Mungioli, A. P. (2004) *Personagens Femininas nos Games: Um Estudo Sobre a Representação de Gênero*. *Comunicon*, 4, São Paulo.
- Rughinis, C., Rughinis, R. e Toma, E. *Three Shadowed Dimensions of Feminine Presence in Video Games*. 2016.
- Schubart, R., e Gjelsvik, A. (2004) *Femme fatalities: Representations of strong women in the media*. Nordiskt Informationscenter for.
- Souza, S. (2017) *Fly Me To The Moon: um estudo de caso sobre representação, objetificação e poder em Bayonetta*. *Metamorfose*.
- Teixeira, F. (2015) *Hipersexualização, género e media*. *Interacções*. Coimbra, v. 39, p. 1-9, 2015.