

A Evolução da Representação da Figura Feminina nos Jogos: Um Estudo de Caso das Séries Bayonetta, Tomb Raider e The Witcher

Karen Pinto Santos
Faculty of Design, Technology and
Communication – IADE
Universidade Europeia
Lisbon, Portugal
kahpsantos@yahoo.com

Edirlei Soares de Lima
Faculty of Design, Technology and
Communication – IADE
Universidade Europeia
Lisbon, Portugal
edirlei.lima@universidadeeuropeia.pt

Adelino Cunha
Faculty of Design, Technology and
Communication – IADE
Universidade Europeia
Lisbon, Portugal
adelino.cunha@universidadeeuropeia.pt

Resumo — Os anos mais recentes têm sido marcados por um aumento significativo no número de jogos eletrônicos tendo personagens femininas como protagonistas ou com grande participação nas narrativas. Entretanto, percebe-se também uma predominância de personagens com formas voluptuosas, atributos físicos em evidência, além de personalidades que destacam a sensualidade feminina. Tais observações nos levam a questionar os estereótipos com que a indústria dos jogos vem trabalhando, especialmente em relação a evolução da representação da figura feminina. Nesse contexto, o presente trabalho visa compreender como a figura feminina é representada no universo dos jogos e como tal representação vêm evoluindo ao longo dos anos nos jogos de uma mesma franquia. Para isso, foi realizado um estudo de caso com três séries de jogos (Bayonetta, Tomb Raider e The Witcher), no sentido de compreender e analisar a construção dos aspectos visuais, funcionais, narrativos e psicológicos de personagens femininas dentro dos jogos. Com este estudo, espera-se contribuir para a promoção de uma imagem mais igualitária, menos discriminatória e estereotipada do sexo feminino nas produções dos jogos eletrônicos.

Palavras-chave — jogos, representação feminina, mulher, estereótipos

I. INTRODUÇÃO

O cenário comunicativo mundial está passando por um período de profundas mudanças culturais e tecnológicas. Nesse contexto, destaca-se a evolução do papel da mulher na sociedade contemporânea, o qual vem de um passado de muitas lutas e resistências. De fato, houve uma mudança na representação da mulher em diversos dispositivos midiáticos. Atualmente, a influência feminina e as suas contribuições na sociedade moderna aparecem como pontos fortes para a construção de uma imagem com maior participação e importância nas mídias atuais.

Dentre as mídias contemporâneas, destacam-se os jogos eletrônicos, os quais, em menos de meio século, passaram a ter grande importância na indústria do entretenimento, tanto em caráter técnico e científico, quanto em caráter financeiro, movimentando um bilionário mercado mundial. Os jogos ocupam o ambiente doméstico de bilhões de pessoas ao redor do mundo, sendo um grande símbolo da cultura contemporânea. Assim como no mundo do cinema, a narrativa dos jogos estabelece uma linguagem diversa associando elementos lúdicos, interpretativos e audiovisuais.

Segundo Bello [1], com a ascensão das mídias, os jogos eletrônicos passaram a representar uma fatia mundial da indústria do entretenimento, na qual a “cultura dos videogames” vem sendo incorporada a outras mídias desta mesma indústria, como cinema e televisão. No ano de 2019 a movimentação das indústrias dos jogos esteve avaliada em 120,1 bilhões de dólares no mundo todo. Em comparação ao ano de 2018, cresceu em 4% segundo os dados da SuperData [15], empresa que fornece indicadores de desempenho dos jogos, realizadora desta pesquisa.

Os jogos permitem que as pessoas possam explorar a criatividade, estimulam a concentração, o raciocínio e a imaginação. A junção da linguagem própria entre o lúdico e o audiovisual, que são inseridos no ambiente com inteligência computacional permite, além de jogar, uma particularidade de interação e diversidade que levam a várias formas de imersão e troca de experiências.

De acordo com Pereira [12], os jogos eletrônicos, desde o seu surgimento, mantinham uma predominância de interesse grande por parte do público masculino. No início, a cultura dos jogos buscava agradar mais o público masculino, não só dentro dos seus estereótipos culturais, mas também em relação aos gráficos, características dos personagens, jogabilidade, e também em relação a sua comunicação publicitária como aliada principal para a venda dos produtos.

A compreensão de que jogos digitais são uma tecnologia de gênero foi compreendida por Lauretis [10] como sendo um reforço desses mesmos estereótipos, atuando de maneira a agir na manutenção da estigmatização e marginalização de determinadas identidades, expressões de gênero e orientações sexuais. Todavia, as imagens que eram exibidas foram trabalhadas diante de conceitos transmitidos pela sociedade de cada época específica, consequentemente a mensagem a ser apreendida era condicionada a certas representações limitadas e exíguas. O fato de cada vez mais o feminismo estar presente no nosso cotidiano e as discussões pautadas sobre as questões de gênero aumentarem bastante nos últimos anos, tanto na cultura digital como na tecnologia, demonstra a importância do tema na atualidade.

O presente trabalho visa compreender como o sexo feminino é representado no universo dos jogos e analisar como tal representação evoluiu ao longo dos anos. Para isso, realizou-se um estudo de caso com três séries de jogos (Bayonetta, Tomb Raider e The Witcher), buscando analisar a construção dos aspectos visuais, funcionais, narrativos e

psicológicos de personagens femininas dentro dos jogos, visando estabelecer as relações existentes entre o verdadeiro sentido do personagem virtual e a evolução da representação da mulher dentro dos jogos de uma mesma série. O presente trabalho busca contribuir para promover uma imagem mais igualitária, menos discriminatória e estereotipada do sexo feminino nas produções dos jogos eletrônicos.

A estrutura do trabalho está organizada da seguinte forma: a seção II apresenta trabalhos relacionados; a seção III discute sobre a presença da mulher no mundo dos jogos; a seção IV descrever a metodologia utilizada no presente trabalho; a seção V apresenta os resultados do estudo de caso; por último, a seção VI discute sobre as considerações finais do presente trabalho.

II. TRABALHOS RELACIONADOS

A inserção das mulheres no mundo dos jogos eletrônicos vem sendo explorada por diversos autores, seja em jogos específicos ou de modo geral. Nesse contexto, Ribeiro [13] apresenta um estudo que aborda questões de gêneros e analisa a participação feminina no jogo online *League Of Legends* (Riot Games, 2009). Através de uma revisão literária e entrevistas com o público gamer, Ribeiro [13] conclui que, apesar da presença feminina no jogo *League Of Legends* ter aumentado nos últimos anos, ainda existem episódios de discriminação, abusos e ameaças a essas jogadoras. Em outro trabalho, ainda focado nos jogos online, Pereira [12] analisa o papel das mulheres nesse meio considerando as desigualdades de gêneros. A autora utiliza e interliga as teorias do feminismo e a história dos jogos com a finalidade de demonstrar o estigma que ainda existe em relação a entrada e a permanência do sexo feminino no mundo dos jogos online. Para o seu estudo, Pereira [12] utiliza métodos experimentais e observacionais a partir de um estudo de caso onde a autora interage e observa partidas de jogos online com outros jogadores.

Outros autores analisam inserção das mulheres no mundo dos jogos de um modo mais geral, como Gasoto e Vaz [7], as quais abordam esse tema buscando compreender a forma com que as mulheres enxergam e dividem o espaço com o público masculino predominante. O estudo utiliza uma pesquisa quantitativa em comunidades de jogos no Brasil focada exclusivamente em mulheres. Os resultados alcançados indicam que ainda existem preconceitos e discriminações neste universo. Em outro trabalho relacionado com a mesma temática, Caetano [3] apresenta uma análise qualitativa de comentários feitos às campanhas “Jogue Como Uma Mulher: Campanha Contra o Machismo nos Jogos”, e da série ilustrativa “Fight Like A Girl”, visando auxiliar na identificação de discontinuidades e disputas na reconstrução da identidade de jogadoras.

A representação feminina no universo dos jogos também têm sido alvo de diversas pesquisas realizadas nos últimos anos. Bristot et al. [2] analisam os fatores que levam a representatividade das figuras femininas nos jogos eletrônicos e suas respectivas consequências. Abordando elementos visuais e psicológicos que afastam e aproximam as mulheres do universo dos jogos, os autores demonstram a manifestação de estereótipos em diversas personagens popularmente conhecidas no mundo dos jogos. Munglioli [11] apresenta um estudo que visa compreender o processo de construção das personagens femininas em 20 jogos recentes. O autor teve como ponto de partida as referências de “plana” e “redonda”

desenvolvidas por Foster (1998) e a comparação com personagens femininas da indústria cinematográfica. Como resultado, Munglioli [11] apresenta um panorama da construção de personagens como Lara Croft e Peach.

Ainda em relação a representação feminina nos jogos, Fortim e Monteiro [6] analisam a visão de jogadoras em relação a representatividade das personagens femininas em jogos. As autoras concluem que a maioria das jogadoras indicam a existências de personagens com representação sexual excessiva, atribuição de papel de vítima e objetificação da imagem da mulher. Outro trabalho semelhante é apresentado por Fonseca [5], a qual explora os jogos eletrônicos e a sua repercussão com o público feminino. Utilizando a história dos jogos, as mídias e a sociedade contemporânea como fundamentação teórica, a autora busca destacar a ascensão feminina na cultura gamer. Para isso, Fonseca [5] realizou uma pesquisa de campo entrevistando jogadoras e mulheres que não têm o hábito de jogar para descobrir a sua opinião acerca da representação feminina nos jogos. Os resultados corroboram os obtidos por Fortim e Monteiro [6], reafirmando a objetificação e representação sexual excessiva.

O presente trabalho busca expandir a compreensão de como figura feminina está sendo representada no universo dos jogos e, diferenciando-se dos trabalhos anteriores, pretende analisar como a representação da mulher evoluiu ao longo dos anos dentro dos jogos de uma mesma franquia.

III. A MULHER NO MUNDO DOS JOGOS

A popularização dos jogos eletrônicos teve início nas décadas de 70 e 80, as quais ficaram conhecidas como as “eras de ouro dos arcades”, e foi quando os jogos passaram a estar presentes no cotidiano das pessoas [9]. Nessa época, os jogos tinham um público formado majoritariamente por jovens do sexo masculino. Nessa fase, por mais que o sexo feminino fosse visto como minoria nesse campo, foi quando as mulheres começaram a lutar para serem reconhecidas como parte dessa indústria [12].

A representação da mulher dentro dos jogos também demorou alguns anos para surgir. Foi apenas na década de 80 que foram introduzidos os primeiros jogos com personagens femininas: Ms. Pac-Man (Namco, 1982) lançou a figura Ms. Pac-Man, seguido de *Metroid* (Nintendo, 1986) com a protagonista Samus Aran. Ambas envoltas em controvérsias. Samus, por exemplo, passa o jogo inteiro sem ter o seu gênero sexual revelado devido a uma armadura que cobre todo o seu corpo. Assim, fica subentendido que seria um homem por baixo da armadura. Apenas no final do jogo, Samus expõe seu corpo com poucas roupas, cumprindo a função imaginária de recompensa ao jogador.

Na década de 90, a Nintendo introduziu o *Super Mario World* (Nintendo, 1990) com a marcante presença feminina da princesa Peach, mas a mesma tinha apenas uma finalidade: ser resgatada pela figura masculina protagonista, pela qual a personagem era apaixonada (estereótipo da “donzela em perigo”). Tal estereótipo já havia se mostrado presente em outro jogo da Nintendo: *Donkey Kong* (Nintendo, 1981), onde a personagem feminina apenas aguardava ser salva pelo herói.

Nos anos 90, também surgiu o ícone feminino Lara Croft, figura protagonista do jogo *Tomb Raider* (Eidos Interactive, 1996). A personagem é considerada uma grande referência nos jogos eletrônicos e reconhecida pelo Guinness Book como

“A heroína de videogame mais vendida” [8]. Por mais que Lara tenha sido um grande avanço como figura feminina protagonista no lançamento do jogo, a mesma já foi concebida estereotipada pelas suas vestimentas que faziam transparecer seu corpo voluptuoso, o que fazia a mídia pensar que Lara foi criada para agradar mais ao público masculino.

Outro exemplo negativo da década de 90 são os chamados “jogos para meninas”, os quais representavam atividades estereotipadas como femininas. Um exemplo é o jogo *Barbie Fashion Designer* (Digital Domain, 1996), o qual tinha como objetivo montar roupas na boneca e criar um estilo para a mesma. Esses jogos acabaram reforçando a ideia de que existem “jogos para menina” e “jogos para menino”, levando a limitação do gênero e reforçando os estereótipos, sem levar em consideração as diferenças e semelhanças de interesses e preferências de cada indivíduo.

Com a ascensão da Internet nos anos 2000, a possibilidade de jogar online com outras pessoas teve um crescimento exponencial. Pereira [12] cita que a proporção de mulheres aumentou a partir dessa época e tornou-se quase metade do universo gamer. A partir dessa época, a indústria começou a modificar-se tendo em consideração as questões levantadas pelas mulheres e pesquisas sobre gêneros. Ocorreu então uma mudança nos jogos, ficando perceptível uma maior representatividade da figura feminina nos jogos. Segundo Fonseca [5], começou a observar-se novas características e opções onde as personagens femininas aparecem com maior autonomia perante a figura masculina, passando a ser protagonistas em muitos jogos. Tais mudanças decorrem de uma evolução cultural do papel feminino na sociedade contemporânea, as quais vieram contribuir fortemente para quebrar os paradigmas que foram impostos desde o princípio da indústria jogos.

Apesar das mudanças que ocorreram nos últimos anos serem significativas em comparação com as décadas de 80 e 90, ainda existem muitos casos de estereótipos e objetificação feminina nos jogos recentes. Há casos de personagens femininas construídas a partir de conceitos e símbolos de fertilidade e inferioridade, através dos quais a mulher é vista como objeto sexual responsável pela reprodução e como um agrado aos desejos masculinos. Por exemplo, em *God of War: Ghost of Sparta* (Santa Monica Studio, 2010), as mulheres são representadas por prostitutas com vestimentas vulgares e sexualizadas ao lado do personagem principal. Também existem casos de violência sexual explícita contra a mulher, como é o caso de uma demo de *Hotline Miami 2: Wrong Number* (Devolver Digital, 2015) onde existe uma cena de estupro na qual o objetivo do protagonista é estuprar uma família composta apenas por mulheres.

Outros jogos retratam a figura feminina através de um pensamento misógino e marcadamente sexista, como é o caso dos jogos da série *Grand Theft Auto* (Rockstar Games, 1997 - 2013), na qual o símbolo feminino é constantemente representado pela prostituição, e a maior participação feminina geralmente ocorre quando o protagonista masculino tem a possibilidade de praticar algum tipo de violência física contra a mulher. Além disso, as vestimentas das figuras femininas geralmente são caracterizadas por roupas curtas, biquínis, tops e vestidos curtos realçando os atributos físicos do corpo feminino. As personagens sempre estão bem maquiadas e com cabelos feitos, transmitindo sensualidade em suas personalidades.

Saláfia et al. [14] lembram que a necessidade de melhorar a representação feminina ainda progride de forma lenta, apesar do constante crescimento da indústria dos jogos eletrônicos. De fato, muitos jogos ainda retratam a mulher de forma submissa e extremamente sexualizada. Personagens dotadas de características de corpo avantajado, poucas roupas, expressões faciais e personalidades que submetem ao lado sensual são normalmente observados como a regra. Esses, são alguns dos elementos mais frequentes que causam sensações de desconforto para as mulheres que gostam de jogar. Por mais que os jogos sejam tratados por ficção, ainda sim, retratam aspectos sociais que influenciam a sociedade.

Por outro lado, a conceitualização do homem costuma caracterizá-lo como poderoso, lutador, que sempre está à corajosamente frente dos perigos. Em muitos casos, esse personagem é observado com vestimentas que o protegem e deixam poucas partes do corpo à mostra. Segundo Mungoli [11], tal visão contribui para manter os estereótipos de que a mulher é o sexo frágil, sendo incapaz de assumir papéis num universo de domínio masculino como, por exemplo em ambientes de guerra e conflitos em geral. Fonseca [5] aponta para a necessidade de os desenvolvedores adotarem práticas de modificação das narrativas e personagens para atender melhor ao público feminino, buscando quebrar a ideia primitiva que coloca a mulher como símbolo sexual e de menor importância perante a figura masculina.

Diante do exposto, parece-nos que fica claro que os jogos ainda possuem graves insuficiências no que diz respeito às questões de representação da mulher nos jogos. Entretanto, uma questão permanece em aberto: existe alguma evolução perceptível na forma como as personagens femininas são representadas nos jogos de uma mesma franquia lançados nos últimos anos? Buscando responder a essa pergunta, foi realizado um estudo de caso com jogos das séries *Bayonetta*, *Tomb Raider* e *The Witcher*. A metodologia adotada para tal estudo é apresentada na seção seguinte.

IV. METODOLOGIA

O modelo metodológico utilizado no presente trabalho consiste no método observacional baseado em estudo de caso. Trata-se de um método de pesquisa qualitativa que busca compreender uma determinada forma, objeto, grupo ou indivíduo, analisando as suas particularidades. No caso do presente trabalho, a escolha desse método de investigação nos permite examinar os diversos aspectos dos jogos para ter uma noção mais abrangente do universo dos estereótipos existentes nos jogos eletrônicos. Com este estudo, pretende-se realizar uma análise cronológica da série de cada jogo, buscando verificar o que mudou ao longo dos anos em relação às personagens femininas. Dessa forma, espera-se compreender a forma como é realizada a construção dos estereótipos femininos dentro da unidade de cada jogo, assim como a consistência das personagens femininas na narrativa e suas contribuições e evoluções ao longo da narrativa.

Os jogos escolhidos para o estudo de caso são:

- *Bayonetta*: *Bayonetta* (2009) e *Bayonetta 2* (2014);
- *Tomb Raider*: *Tomb Raider II* (1997), *Tomb Raider Underworld* (2008), e *Shadow of the Tomb Raider* (2018);

- The Witcher: The Witcher (2007), The Witcher 2: Assassins of Kings (2011) e The Witcher 3: Wild Hunt (2015).

Esta escolha levou em consideração a seleção de um dos primeiros jogos da série, seguido do jogo mais próximo do intervalo médio entre o ano de lançamento do primeiro e do último jogo da série, assim como o jogo mais recente da franquia; o que nos permite uma melhor análise evolutiva das características estereotipadas presentes na série. A exceção são os jogos da série Bayonetta, a qual possui apenas dois jogos e ambos foram selecionados para a análise.

Para a análise dos jogos, foram utilizados vídeos de gameplay completos disponíveis publicamente. Buscou-se nesses vídeos por fragmentos onde presença feminina fosse mais notável e relevante na trama do jogo. Optou-se pelo uso de vídeos de gameplay disponibilizados pelos canais PatientGamer,¹ SerialHypocrite,² MKIceAndFire,³ Shirrako,⁴ World of Longplays,⁵ e AFGuidesHD,⁶ os quais apresentam o gameplay completo dos jogos analisados sem nenhum comentário.

Para uma melhor compreensão da figura feminina na composição da narrativa jogável, a análise do gameplay parte dos seguintes questionamentos:

- Quem é a personagem e o que ela faz?
- Em qual momento ela aparece?
- Qual é a expressão da personagem?
- Quais as suas ações e pensamentos?

A partir desses questionamentos, foi definido um conjunto de elementos específicos para a caracterização detalhada de cada personagem:

- **Representação visual:** interpretação da aparência física da personagem no geral, levando em consideração as formas do corpo, vestimentas, cores e outras características de forte impacto visual. Mais especificamente, buscou-se observar a ocorrência dos seguintes itens:
 - E01. Anatomia desproporcional;
 - E02. Aparência exuberante;
 - E03. Vestimentas inadequadas;
 - E04. Cintura fina;
 - E05. Busto exagerado;
 - E06. Glúteos desproporcionados.
- **Tom:** a maneira como a personagem é vista na narrativa e o seu desenvolvimento ao longo da trama. Buscou-se observar os seguintes itens:
 - E07. Protagonismo;
 - E08. Origem apresentada na narrativa;
 - E09. Possui objetivos e metas;
 - E10. Amadurecimento na narrativa.

- **Contribuições:** a forma que a personagem compõe o quadro de personagens que participam da história contada no espaço e tempo do jogo. Os analisados itens são:
 - E11. Jogável;
 - E12. Importância na narrativa;
 - E13. Trajetória própria;
 - E14. Tratada como instrumento.

- **Características psicológicas:** forma interior da personagem, levando em consideração a forma de sentir, pensar, personalidade, desejos e vontades dentro da narrativa. A observação destas características psicológicas e comportamentais podem depender de gestos, falas e maneiras de ação que a personagem transmite durante o jogo. Os analisados itens são:
 - E15. Autoconfiante;
 - E16. Sarcástica;
 - E17. Estrategista;
 - E18. Racional;
 - E19. Sentimental;
 - E20. Independente;
 - E21. Corajosa;
 - E22. Autônoma.

- **Sexualidade:** existência de algum apelo sexual ou possível par amoroso na narrativa. Buscou-se observar a ocorrência dos seguintes itens:
 - E23. Objetificação;
 - E24. Erotismo;
 - E25. Apelo sexual;
 - E26. Dependência emocional;
 - E27. Par romântico.

Mais detalhes sobre os jogos analisados e os resultados do estudo de caso são apresentados na seção V.

V. ESTUDO DE CASO

Para o estudo de caso realizado no presente trabalho foram analisados jogos das séries Bayonetta, Tomb Raider e The Witcher.

A. Bayonetta

O primeiro jogo da série Bayonetta foi lançado em 2009 no Japão e distribuído pela Sega. Sendo do gênero de ação *hack and slash*, Bayonetta possui um universo composto por missões que visam estabelecer o equilíbrio entre o bem e o mal. O jogo é centrado na personagem-título, Bayonetta, a qual utiliza um sistema de luta, socos e arranjos bastante amplos com armas e revólveres para executar ataques mágicos a fim de derrotar seus inimigos. Entretanto, o jogo problematiza com o excesso de sexualização da personagem

¹ <https://www.youtube.com/user/ixthUA>

² <https://www.youtube.com/user/SerialHypocrite>

³ <https://www.youtube.com/user/MKIceAndFire>

⁴ <https://www.youtube.com/user/Shirrako>

⁵ <https://www.youtube.com/user/cubex55>

⁶ <https://www.youtube.com/user/AFGuidesHD>

principal. Bayonetta foi criada para agradar o gosto masculino, sendo elaborada através de estereótipos negativos e noções equivocadas e prejudiciais a verdadeira identidade feminina. Por esse motivo, a personagem principal foi selecionada para ser analisada nesse estudo de caso.

No primeiro jogo da série Bayonetta (2009), a personagem principal, a qual leva o mesmo nome do jogo, possui uma aparência desproporcional que se contradiz com a anatomia feminina (Fig. 1). Destacam-se seios voluptuosos, cintura demasiadamente fina e pernas longas. A aparência de Bayonetta é exuberante e extravagante, diferente do comum. Usa adereços como colar, grandes brincos, óculos, além de estar impecavelmente maquiada. A personagem possui elegância em seus movimentos, porém, com uma sexualidade bem exacerbada. Controla sua autoconfiança sobre sua mente e corpo. Sendo a protagonista e a única personagem jogável, Bayonetta conduz toda a narrativa com a finalidade de derrotar seus adversários e estabelecer o bem no contexto de uma sociedade governada por criaturas majoritariamente masculinos.



Fig. 1. Bayonetta no jogo Bayonetta (2009).

Ainda no primeiro jogo da série Bayonetta, observa-se que a personagem principal tem pensamentos estratégicos combinados ao sarcasmo, que a mesma utiliza em diversos diálogos cômicos com outras figuras. Bayonetta é provida de sentido de humor e ao mesmo tempo é séria e extremamente forte psicologicamente, sendo corajosa e autoconfiante nas situações apresentadas, além de ser racional e independente. Porém, uma das características mais marcantes em Bayonetta é o seu lado sensual extremamente apelativo. Por exemplo, quando a personagem executa algum ataque especial ou finalização, seu cabelo desgarra do corpo e a personagem fica despida, completamente nua. Para deixar a personagem ainda mais objetificada, os ângulos da câmera são potencializados nos ataques especiais quando ela fica despida. É notável a presença de takes congelados em poses sugestivas, como quando a personagem usa as armas dos saltos e suas pernas se abrem, em movimentos sensuais e performances de danças focalizando suas partes íntimas.

No segundo jogo da série, Bayonetta 2, lançado em 2014, poucas mudanças foram observadas em relação a personagem principal. Esteticamente, a diferença mais marcante é o cabelo da personagem, que no segundo jogo está curto. Entretanto, é possível observar as mesmas características do título anterior: anatomia exagerada e desproporcional, além da aparência exuberante da personagem (Fig. 2). A sua vestimenta ainda é

composta pelo seu cabelo, além de um macacão extremamente colado no corpo com as cores em preto e azul. Destacam-se detalhes de rasgos na parte de trás da roupa da personagem, deixando o corpo mais visível. Regista-se uma evolução na forma como a magia com o cabelo é apresentada: desta vez, quando a bruxa executa o golpe, observam-se roupas de baixo, não deixando mais a personagem completamente nua, mas ainda se observa a presença dos takes congelados objetificando a personagem em diversas posições sensuais.

Os resultados gerais da análise dos elementos de caracterização detalhada da personagem Bayonetta são apresentados na Tabela I.



Fig. 2. Bayonetta no jogo Bayonetta 2 (2014).

B. Tomb Raider

Tomb Raider é uma popular franquia de jogos do gênero de ação e aventura com a personagem protagonista Lara Croft, conhecida mundialmente por suas buscas de artefatos e aventuras nos mais diversos cenários. A série é composta por várias sequências desde o início do seu primeiro título em 1996, conquistando a cada lançamento mais espaço em uma indústria de jogos composta predominantemente por personagens masculinos. Lara Croft se tornou um ícone da cultura pop, marcando gerações na indústria dos jogos. Participou de diversas campanhas publicitárias, histórias em quadrinhos e até mesmo na indústria cinematográfica com dois filmes estrelados pela atriz Angelina Jolie.

A narrativa do jogo é marcada pela protagonista, fascinada pela história da arqueologia, na qual sempre se aventura em busca de artefatos e relíquias explorando diversos lugares do mundo. Lara é uma arqueóloga britânica, filha de pais ricos que busca a adrenalina e liberdade. Nos primeiros jogos da franquia, a estética do corpo da personagem era marcada por um busto exagerado, cintura demasiadamente fina e contorno do corpo arredondado, além de poucas roupas que eram contraditórias as missões em que Lara se aventura. A personagem chegou a ser considerada um símbolo sexual dos anos 90. Entretanto, com a sua evolução, o design estético foi se modificando ao longo dos títulos, assim como suas características psicológicas.

O primeiro jogo a ser analisado no universo de Tomb Raider é o segundo título da série, Tomb Raider II (1997). A opção de começar pelo segundo jogo da série deve-se à aprimoração dos gráficos, na qual o rosto e corpo de Lara são mais visíveis para a observação (a baixa qualidade gráfica do primeiro jogo da série dificulta a realização de uma análise visual detalhada). Na narrativa de Tomb Raider II, Lara descobre a existência de um antigo artefato do imperador da China e resolve partir em sua busca, o que a leva a uma série

de aventuras em diferentes cenários da China, Itália e Inglaterra.

Em Tomb Raider II, observa-se que a anatomia de Lara é totalmente desproporcional. No seu corpo, destacam-se os seios exagerados e uma cintura demasiado fina (Fig. 3). As suas vestimentas são curtas e não são condizentes aos desafios perigosos que ela faz (pular, agarra em penhascos, cair de grandes alturas). Lara é a protagonista do jogo e a única personagem jogável. A personagem é movida pela busca de artefatos, o que a faz se aventurar em busca de seus objetivos e metas. Toda a narrativa do jogo depende de suas ações, tendo sua própria trajetória, e sendo o elemento de maior importância da narrativa. Em relação a sua personalidade, observa-se que Lara exibe uma personalidade marcante, sendo autoconfiante em suas aventuras, estrategista, racional, corajosa e independente. Porém, Lara é apresentada como uma figura extremamente objetificada devido sua aparência física que apela ao lado sexualizado da personagem.



Fig. 3. Lara Croft no jogo Tomb Raider II (1997).

No segundo jogo da série analisado, Tomb Raider Underworld (2008), observa-se que Lara ainda tem uma cintura fina, seios voluptuosos e um decote sugestivamente aberto (Fig. 4). É perceptível também que o rosto de Lara recebeu mais feições e é possível observar que agora a personagem usa maquiagem (lápiz preto nos olhos). Para as vestimentas, o jogo permite que o jogador possa trocar as roupas da personagem em qualquer momento do jogo, o que pode ter resultados positivos na imersão e experimentação narrativa por parte dos jogadores [4]. Porém, novamente pode-se observar que mesmo com uma diversificação de roupas, nenhuma delas tem proteção elaborada para as missões que a personagem realiza, sendo estas ainda mais perigosas. As roupas estão mais curtas e mais decotadas. Em relação à narrativa, Lara continua sendo a protagonista e única personagem jogável, porém, desta vez, também é possível conhecer o passado da personagem quando a mesma busca por respostas de questões de sua infância.

Em Tomb Raider Underworld também é possível registrar uma grande evolução na personalidade de Lara. Ainda se observam algumas características do jogo anterior, como autoconfiante, estrategista, racional, independente e corajosa. Porém, agora também recorrer ao sarcasmo em suas falas e mostra mais autonomia e muito sentimentalismo. A nova Lara é mais humana, expressa mais seus sentimentos através de gestos e falas. Entretanto, neste título, a figura da Lara é muito mais objetificada que no anterior. A personagem tem um

andar e expressões mais sensuais, a sua maneira de falar a deixa mais erotizada, além de utilizar roupas mais decotadas que mostram o seu corpo atlético.



Fig. 4. Lara Croft no jogo Tomb Raider Underworld (2008).

No terceiro jogo analisado, Shadow of the Tomb Raider (2018), este estudo permite registrar muitas mudanças positivas que fazem total diferença na representatividade feminina e na quebra de estereótipos que foram concebidos nos dois títulos anteriores descritos. Houve, de fato, uma evolução extremamente significativa. A mudança não ocorreu apenas na estética da personagem, mas em todo o conteúdo narrativo, deixando Lara mais humanizada com situações mais realistas.

Em Shadow of the Tomb Raider, é possível observar que Lara ganha formas físicas proporcionais e adequadas, já sem os anteriores exageros anatômicos (Fig. 5). Seu corpo é tonificado, mas com aparência mais realista. Sua vestimenta é composta por roupas modernas e discretas, condizentes com as expedições arqueológicas. A nova Lara passa por uma enorme transição de comportamento. É claramente mais humana e apresenta alguma fragilidade e insegurança, mas não deixando seu lado destemido ao encarar o perigo desconhecido. Continua sendo a protagonista e única personagem jogável, com maior importância e destaque na narrativa, tendo sua trajetória própria, assim como suas origens apresentadas durante a narrativa.



Fig. 5. Lara Croft no jogo Shadow of the Tomb Raider (2018).

Em relação personalidade de Lara em Shadow of the Tomb Raider, percebe-se que ela é moldada gradativamente. Os seus sentimentos são visíveis, em oposição a demonstração de durona e fria presente nos outros jogos, aqui ela se

preocupa com as pessoas a sua volta, tem compaixão e carinho. Suas experiências no jogo são emocionais. Mesmo assim, ainda carrega consigo as características dos títulos anteriores: autoconfiante, estrategista, corajosa e independente. A nova Lara de *Shadow of the Tomb Raider* é o oposto da antiga, sem nenhum tipo de objetificação e apelo sexual. A personagem representa uma mulher real.

Os resultados gerais da análise dos elementos de caracterização detalhada da personagem Lara Croft são apresentados na Tabela I.

C. *The Witcher*

A série de jogos *The Witcher* é desenvolvida pela produtora CD Projekt Red. A série é composta por três jogos, além de suas expansões, todos sendo do gênero RPG. A narrativa foi adaptada da obra literária do escritor polonês Andrzej Sapkowski, mas como em qualquer adaptação, seja para o videogame ou cinema, foram realizadas mudanças na narrativa para adaptar o conteúdo ao novo formato. Mesmo assim, o jogo segue uma a estrutura discursiva e adota elementos visuais semelhantes aos encontrados nos livros. A presença de criaturas sobrenaturais, como bruxos, feiticeiras, monstros, criaturas e raças, por exemplo, seguem o mesmo padrão da obra literária. Os elementos visuais dos jogos da série vão se aprimorando ao logo dos anos.

Em todos os jogos da trilogia, o enredo conta com um mundo aberto e a disponibilidade temática de características visuais do universo medieval. O protagonista, Geralt de Rívia, dá o brilho à narrativa. O personagem é um bruxo forte, construído com senso de justiça e presença marcante. Na trajetória, o bruxo enfrenta qualquer monstro sem demonstrar temor. Geralt é apresentado como alguém sábio, irônico e determinado. As personagens femininas na trilogia de *The Witcher* fazem parte da narrativa, entretanto, a maioria são dotadas de estereótipos e objetificação. Até os jogos mais recentes possuem problemas com a representação das mulheres. É perceptível o peso que elas ostentam para o jogo, mas o uso dos estereótipos mantém-se fundamental para o rumo da narrativa.

Diferente dos demais jogos analisados, em *The Witcher* as personagens femininas não são protagonistas. Além disso, existem diversas personagens femininas nos jogos. Neste estudo, optamos por analisar a personagem presente nos três títulos da série com maior peso para a narrativa: Triss Merigold.

No primeiro jogo da série, *The Witcher* (2007), Triss apresenta uma anatomia proporcional ao corpo humano feminino, tendo sido acrescentado um busto um pouco maior, porém, nada muito exagerado (Fig. 6). A personagem possui a pele clara, olhos cinzas e cabelos ruivos soltos, e movimenta-se de acordo com suas ações. As vestimentas são de tons escuros, com cinto em volta da cintura segurando o vestido e também meia calça, deixando suas pernas à mostra. O destaque é o busto em um decote extremamente sugestivo. As vestimentas não são apropriadas para as batalhas em que a personagem se envolve. Triss é uma personagem secundária, sendo a figura feminina com maior peso no jogo. Sua função é ser a principal feiticeira conselheira do rei Foltest e ajudar o protagonista com suas missões, o que também são seus objetivos e metas. Apesar de Triss ser uma personagem secundária, ela tem grande importância na narrativa como elemento complementar, que se manifesta através das características de curandeira, feiticeira, dialogando e

participando de batalhas ao lado dos bruxos. Devido ao seu conhecimento, Triss é muitas vezes usada como instrumento para as ações do personagem principal.



Fig. 6. Triss Merigold no jogo *The Witcher* (2007).

Em relação personalidade de Triss no primeiro jogo da série *The Witcher*, observa-se autoconfiança e pensamentos estratégicos. Porém, mesmo com essas características, a personagem não tem uma posição favorável para mostrá-las diante de tantas opiniões masculinas. A personagem também demonstra ser sentimental e corajosa.

Uma característica que se destaca em vários personagens femininos em *The Witcher*, inclusive na Triss, é a sua relação amorosa e sexual com o personagem principal, o qual se destaca como um conquistador e vulgar colecionador de mulheres. Além disso, qualquer figura feminina que se relaciona amorosamente com o protagonista, é apresentada em seguida em uma carta colecionável. Existem 24 cartas eróticas, com imagens de mulheres seminuas ou nuas, sendo objetificadas como recompensa ao jogador por fazer Geralt concluir as missões. As cartas eróticas são vistas durante toda a trama. Praticamente todas as cenas de sexo são implícitas, mas ficam explícitas ao olhar do jogador com a representação substituída pelas cartas.

No segundo jogo da série analisado, *The Witcher 2: Assassins of Kings* (2011), Triss teve a sua estética visual modificada a fim de transmitir uma maior proximidade a realidade do corpo humano feminino. O busto da personagem continuou maior, mas ainda assim sem ser desproporcional ao resto da anatomia feminina (Fig. 7). Triss também aparece com novas vestimentas em tons escuros, desta vez sem decotes ou partes do corpo à mostra, calça e botas de cano alto, uma blusa acompanhada de um colete. São roupas mais adequadas às situações que a personagem se tem de enfrentar. As características de cor da pele, cor dos olhos e cabelos continuam as mesmas, sendo o cabelo agora preso em coque. Triss também teve uma grande evolução na forma como ela é apresentada na narrativa, mas ainda continua sendo secundária na trama. A personagem passou a participar mais das batalhas e a demonstrar a sua personalidade nos diálogos, ajudando a direcionar Geralt em suas missões.

TABELA I. RESULTADOS DA ANÁLISE DOS ELEMENTOS DE CARACTERIZAÇÃO DETALHADA DAS PERSONAGENS BAYONETTA, LARA CROFT E TRISS MERIGOLD NOS JOGOS DAS SÉRIES BAYONETTA, TOMB RAIDER E THE WITCHER. AS DEFINIÇÕES DOS ELEMENTOS (E01, ..., E27) SÃO APRESENTADAS NA SEÇÃO IV.

FIG.	JOGO	REPRESENTAÇÃO VISUAL						TOM				CONTRIBUIÇÕES				CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS						SEXUALIDADE					
		E01	E02	E03	E04	E05	E06	E07	E08	E09	E10	E11	E12	E13	E14	E15	E16	E17	E18	E19	E20	E21	E22	E23	E24	E25	E26
Bayonetta	Bayonetta	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✗
	Bayonetta 2	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✗
Lara Croft	Tomb Raider II	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✗	✗
	Tomb Raider Underworld	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✗
	Shadow of the Tomb Raider	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✗	✗	✗
Triss Merigold	The Witcher	✗	✗	✓	✓	✓	✗	✗	✓	✗	✗	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✓
	The Witcher 2: Assassins of Kings	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✗	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✓
	The Witcher 3: Wild Hunt	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✗	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓



Fig. 7. Triss Merigold no jogo The Witcher 2: Assassins of Kings (2011).

Emocionalmente, Triss passou a demonstrar mais a sua personalidade e pensamentos, na sequência de uma maior presença nos diálogos. Fica claro que ela é autoconfiante, estrategista, sentimental, independente, corajosa e autônoma. Porém, ainda continua com sua paixão por Geralt e, em alguns momentos, relaciona-se amorosamente com o bruxo. Percebe-se o erotismo em suas falas e gestos, assim como o apelo sexual em algumas cenas.

No terceiro e último jogo da série, The Witcher 3: Wild Hunt (2015), Triss continua com a mesma fisionomia dos títulos anteriores, assim como o formato do corpo (Fig. 8). Suas vestimentas foram alteradas, passando a usar roupas em

tons coloridos de azul, vermelho, preto e dourado com detalhes de pedra. A personagem também ganhou um decote em sua vestimenta. Neste episódio, a personagem demora mais a aparecer, pois Triss e Geralt foram separados e a feiticeira se mudou para outra aldeia em busca de segurança e proteção. Na narrativa, Triss continua sendo uma personagem secundária e sua função no jogo é ajudar Geralt a localizar Ciri. Mesmo não participando do início da narrativa, Triss ainda assim tem uma grande importância para o enredo, mas essa importância depende de algumas escolhas feitas pelo jogador. Em alguns momentos, fica claro que a personagem serve unicamente de instrumento para o protagonista conseguir atingir seu objetivo.



Fig. 8. Triss Merigold no jogo The Witcher 3: Wild Hunt (2015).

Em relação a sua personalidade no terceiro jogo da série, Triss apresenta características semelhantes aos títulos

anteriores, mas verifica-se que a personagem ganha um tom mais sarcástico nos diálogos. Observa-se também que a personagem ainda apresenta sentimentos inalterados pelo protagonista. Mas dessa vez, também tem de lidar com os ciúmes de Yennefer, a qual é o principal amor de Geralt. Mesmo assim, Triss não deixa de se envolver amorosamente com Geralt. É perceptível que a personagem ainda é objetificada, consideravelmente erótica e apelativa sexualmente. Além disso, neste terceiro jogo a personagem está muito mais dependente emocionalmente do protagonista.

Os resultados gerais da análise dos elementos de caracterização detalhada da personagem Triss Merigold são apresentados na Tabela I.

VI. CONCLUSÕES

O presente trabalho apresentou um estudo de caso que buscou compreender como o sexo feminino é representado no universo dos jogos e como tal representação vêm evoluindo ao longo dos anos nos jogos dentro de uma mesma franquia. Os resultados de nossa análise apontam para uma variação grande entre as franquias. O jogo mais recente da série Bayonetta não teve uma evolução positiva na representação feminina em comparação com o seu antecessor: a personagem continua com o caráter extremamente sexualizado, potencializando os elementos sexuais, objetificação da imagem feminina e o uso do erotismo. Já na série Tomb Raider, foi possível observar que Lara Croft teve uma grande evolução, não só esteticamente, mas também em relação a sua personalidade. O jogo mais recente da franquia apresenta uma mulher real, que por mais que seja forte, também tem suas emoções aguçadas. Em *The Witcher*, também se observa uma evolução positiva, principalmente em relação a personalidade e maior participação da personagem de Triss Merigold na narrativa. Por outro lado, a personagem não apresentou evolução no que diz respeito a sua objetificação e sensualidade que fazem parte do contexto narrativo desde o primeiro jogo da série.

Ao olharmos para os primórdios desta indústria, é bastante perceptível que a cultura dos jogos teve início com o interesse majoritário do público masculino, a qual ficou atrelada a conceitos de masculinidade, competitividade e violência. Entretanto, essa cultura foi sendo modificada ao longo dos anos, seja pelo aumento da participação do público feminino, ou pelo próprio amadurecimento da indústria. Hoje, é perceptível que a presença feminina vem lentamente preenchendo lacunas e contribuindo para o crescimento da indústria dos jogos como um todo. Entretanto, ainda existe muito a ser feito no que diz respeito a representação igualitária da figura feminina no universo dos jogos. É necessária uma modificação do imaginário dos desenvolvedores e jogadores, assim como uma evolução da narrativa presente nos jogos para que estes possam atender de modo mais abrangente o público feminino.

Ao analisarmos a sociedade atual, é possível perceber que os problemas de representatividade da figura feminina nos jogos são apenas o topo do iceberg. Para que ocorra uma mudança significativa na indústria dos jogos, é necessária que haja uma transformação cultural em toda a sociedade. Os problemas que observamos nos jogos são reflexos culturais que, infelizmente, também estão presentes em outras mídias, como cinema e televisão, as quais muitas vezes sofrem quando

não utilizam dos padrões culturais impostos pela sociedade que objetificam e sexualizam a mulher.

Continuamos a viver em uma sociedade onde muitas pessoas estão ainda presas em “bolhas de pensamento”, nas quais existe uma imagem padronizada da mulher. Por isso, é extremamente importante a realização de ações de exposição e discussão sobre a representação da mulher nas diversas mídias, a fim de afrouxar tais bolhas e reduzir os pensamentos estereotipados. Somente assim será possível caminharmos para uma sociedade mais igualitária no que diz respeito a representação da figura feminina nos jogos e nas mídias em geral.

REFERÊNCIAS

- [1] R. S. Bello, “O Videogame como Representação Histórica: Narrativa, Espaço e Jogabilidade em *Assassin's Creed*,” Dissertação de Mestrado em História Social, Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, USP, São Paulo, Brasil, 2016.
- [2] P. C. Bristot, E. Pozzebon, e L. B. Frigo, “A representatividade das mulheres nos games,” *Anais do XVI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*, Curitiba, Brasil, 2017, pp. 862-871.
- [3] M. A. Caetano, “Joguem como mulheres ou como garotas!,” *Anais do XV Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames 2016)*, São Paulo, Brasil, 2016, pp. 905-913.
- [4] M. Caetano, e E. S. Lima, “A Importância da Customização de Personagens na Narrativa de Jogos Digitais,” *Anais do XVII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames 2012)*, Brasília, Brasil, 2012, pp. 243-246.
- [5] L. L. Fonseca, “GamerGirls: As mulheres nos jogos digitais sob a visão feminina,” Dissertação de Mestrado em Ciências da Comunicação, Universidade do Vale dos Sinos de São Leopoldo, São Leopoldo, Brasil, 2013.
- [6] I. Fortim, e L. F. Monteiro, “Representações da figura feminina nos videogames - A visão das jogadoras,” *Anais do XII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames 2013)*, São Paulo, Brasil, 2013, pp. 246-250.
- [7] A. C. G. Gasoto, e T. R. D. Vaz, “A Mulher Gamer: uma análise da presença das mulheres nos jogos virtuais,” *Anais do II Encontro Internacional de Gestão, Desenvolvimento e Inovação*, Naviraí, Brasil.
- [8] Guinness Book, *Best-selling Videogame Heroine*, 2019. [Online]. Available at: <https://www.guinnessworldrecords.com.br/world-records/best-selling-videogame-heroine>.
- [9] D. Gularte, *Jogos eletrônicos: 50 anos de interação e diversão*. Teresópolis: Novas Ideias, 2010.
- [10] T. Lauretis, *A tecnologia do gênero*, Bloomington: Indiana University Press, 1987.
- [11] A. P. Mungoli, “A Personagem Feminina nos Games do século XXI: Uma Análise dos 20 jogos mais vendidos de 2011,” 9º Interprogramas de Mestrado em Comunicação da Faculdade Cásper Líbero, São Paulo, Brasil, 2014.
- [12] A. E. L. M. Pereira, “O papel das mulheres nos jogos online,” Dissertação de Mestrado em Comunicação, Cultura e Tecnologias de Informação, Departamento de Sociologia e Políticas Públicas, ISCTE, Instituto Universitário de Lisboa, Lisboa, Portugal, 2017.
- [13] G. C. B. Ribeiro, “O sexismo nos jogos eletrônicos: Barreiras à participação feminina em *League Of Legends*,” Trabalho de Conclusão de Curso em Ciências Sociais, Instituto de Ciências Sociais, Departamento de Sociologia, Universidade de Brasília, Brasília, 2019.
- [14] J. S. N. B. Saláfia, Ferreira, e S. Nesteriuk, S., “Os estereótipos em jogos de luta: da indumentária à hipersexualização de personagens femininas,” *Anais do XVII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*, Foz do Iguaçu (SBGames 2018), Brasil, 2018, pp. 225-232.
- [15] SuperData, 2019 Year In Review: Digital Games and Interactive Media, 2020. [Online]. Available at: <https://www.superdataresearch.com/2019-year-in-review>.