

Cultura Visual: ideologias e estereótipos na constituição de personagens do gênero feminino

Ygor Correa, Leonardo F. B. S. Carvalho, Fulvia Spohr, Maria Cristina Biazus

Programa de Pós Graduação em Informática na Educação – PPGIE

Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS

Porto Alegre – RS, Brasil

y.correa@bol.com.br, lfilipebsc@gmail.com, f.spohr@ig.com.br, cbiazus@ufrgs.br

Resumo — Este artigo concebe games de videogames como constituintes de uma Cultura Visual. Desta maneira, analisam-se implicações éticas e estéticas de personagens de videogames. Neste estudo são analisados, três personagens de games do gênero feminino, a fim de discutir modalidades como: a) perspectiva gráfica; b) interatividade; c) narrativa; e d) interface. Desta forma, reflete-se acerca da inserção de games em contexto educacional, tendo em vista que imagens e ideologias são transmitidas pelo cenário e pela jogabilidade. Esses aspectos abarcam a complexidade interacional dos games em caráter de experimentação e podem potencializar o processo de aprendizagem. A partir deste ambiente complexo e polifônico, que é um game, observa-se se o hiperrealismo do gênero feminino apresenta estereótipos socioculturalmente construídos. Enquanto resultado da análise da constituição estética desses personagens constatou-se a presença de traços ideológicos, no que diz respeito à relação dialógica jogo versus jogador.

Palavras-chave — *Cultura Visual; Games; Gênero Feminino; Relação dialógica; Videogames*

Abstract — This paper conceives videogames as part of Visual Culture. From this perspective, the ethical and aesthetic implications of game characters are discussed. This study approaches three female game characters in order to encompass modalities such as: a) graphical perspective b) interactivity, c) narrative and d) interface. In this way, it reflects over the insertion of games in the educational context, given the social representations that can be transmitted by ideological setting and gameplay. Those aspects encompass the interactional complexity of games on an experimental way and can enhance the construction of knowledge processes. From this complex and polyphonic environment that a game is, it is observed how the hyper-realistic representation of the female genre can present stereotypes socioculturally built. Through descriptive analysis of the aesthetic constitution of selected characters, it was found that ideological traits, have, to some extent, related to the dialogic relationship between game and player.

Keywords — *Visual Culture, Games, Gender Female, Dialogic Relationship; Videogames*

I. INTRODUÇÃO

Este estudo apresenta implicações relacionadas a personagens de videogames, uma vez que os jogos representam grande influência na Cultura Visual Digital [36][37][27][22], enquanto convergência de mídias digitais, dada sua

composição multimodal (texto, imagem, som). Na medida em que os jogos podem expandir o potencial das barreiras educacionais [25], este estudo explora o contexto interacional ético e estético [2] da constituição de estereótipos de personagens do gênero feminino. Nesta perspectiva, entende-se que a estrutura de jogabilidade e *design* gráfico dos *games*, em geral, compreendem elementos que circunscrevem “padrões culturais, identitários e tantos outros” como descreve [36]. Segundo [36], o interesse pela temática de videogames, inserido na Cultura Visual, tem ganhado visibilidade na academia, tanto que a Federação de Cientistas Americanos solicitou em 2006 que os Estados Unidos da América dedicassem fundos de investimentos para pesquisas nessa área. Essa solicitação teve por objetivo que as pesquisas fundamentassem a aplicação de videogames em contextos educacionais. Ao assumir que os videogames estão presentes no cotidiano da geração de nativos digitais, [24] afirma que esses sujeitos têm maior adaptação a essas novas linguagens, enquanto mídias digitais.

Desta maneira, este estudo visa estabelecer a relação de *games* inseridos na Cultura Visual, a partir da relação dialógica entre jogo e jogador, no que se refere ao gênero feminino. Compreende-se que os *games* apresentam seu caráter polifônico [2] por meio de diversas representações ideológicas do mundo real em contexto ficcional, deste modo, suas representações se atualizam na relação do nível individual (jogador) ao coletivo (grupos de *gamers*). Ainda segundo [31], os videogames exercem grande influência na formação da Cultura Visual Digital e na produção de subjetividade [2]. Referência [36] indica que os videogames representam uma das formas mais rápidas e influentes de crescimento da cultura contemporânea. Isso resulta em uma expansão das possibilidades de interconexões entre *games* e o campo da educação. Deste modo, este artigo está dividido em: I. Introdução; II. O caráter polifônico dos videogames; III. Videogames e seus desdobramentos; IV. O gênero feminino e a construção de estereótipos; V. As personagens; VI. Análise de personagens; e VII. Considerações finais. A seguir, apresenta-se o modo como os videogames encontram-se inseridos na cultura visual e a polifonia inerente a esses.

II. O CARÁTER POLIFÔNICO DOS VIDEOGAMES

De acordo com [22], a Cultura Visual surgiu a partir da crise da modernidade e seu modelo representacional de mundo.

Essa ruptura gerou novos modos de produção de realidade e novas estratégias de leitura visual. Diante do fenômeno global de midiaticização digital a Cultura Visual guiou a coletividade à produção de novas demandas interpretativas, porém essa transformação requer que se construam novas estratégias pedagógicas de leitura de um universo constituído por imagens e suas possíveis implicações estéticas. Referência [27] afirma que da Cultura Visual emergiram novos modos de cognição para interpretação de representações visuais, especialmente devido à intertextualidade, nas quais imagens, sons e delineações espaciais são vivenciadas nessas mídias. Ainda neste tocante, [36] acrescenta que as mídias sociais presentes na cultura visual simbolizam um novo paradigma, que modifica as noções de autenticidade, autoria e autoridade quanto ao uso de tecnologias digitais. A imersão em realidades virtuais, tais quais aquelas apresentadas pelos videogames, interferem nas relações individuais e coletivas. Deste modo, é possível inferir que os videogames apresentam uma natureza polifônica, não só pelos recursos midiáticos que o constituem, mas pela ideologia impregnada em sua estrutura, por meio de vozes sociais.

Segundo [41], ideologia é a produção de circulação e recepção de formas simbólicas que sustentam e reproduzem relações de dominação, enquanto relações de poder assimétricas. Referência [20] indica que no campo emergente do desenvolvimento de videogames encontra-se implícita uma série de ideologias e estereótipos que se atualizam nos jogos e produzem identidades em relações de poder, raça, gênero, entre outros aspectos, que provocam, segundo o autor, uma supremacia nos jogos com relação ao gênero masculino de pele branca. Muitos acadêmicos ainda tendem a ver os *games* como um sofisticado veículo de divulgação racial e de gênero enfatizando o modo como os jogos criam, disseminam e podem repercutir esse tipo de ideia. Referência [20] ainda aponta para a problemática de que os videogames podem operar, como um sofisticado meio de produção de desejo e de subjetividade ao quebrar as fronteiras geográficas entre as nações “ensinando” de forma lúdica, estereotipias aos seus jogadores.

O que se quer evidenciar, aqui, é que os *games* são construídos por vozes sociais, que se baseiam na coletividade para elaborar aspectos composicionais como: personagens, cenários, narrativas, sonoridades, jogabilidades e tudo aquilo que em caráter multimodal e multisensorial, como afirma [36], compõe um *game*. Essas vozes sociais são representadas pelas empresas produtoras de *games*, *designers*, jogadores e todos os sujeitos envolvidos na construção temática de um *game*. Cabe lembrar que, é a partir de uma realidade situada que os *games* passam a ganhar “vida”. Tendo em vista a influência cultural dos *games*, neste estudo, adota-se enquanto caráter epistemológico os pressupostos teóricos propostos por [2], que define que é em uma relação dialógica (*eu x outro*) que dois sujeitos ou um sujeito e um objeto se constituem em uma perspectiva socioculturalmente situada, portanto, polifônica. Uma vez que as ideologias impressas nessa relação encontram-se preñes de sentido. Ainda no que tange a ótica ideológica, na qual os sujeitos estão imersos, [12] enfatiza que os sujeitos produzem sentidos e significados quando inseridos em uma cultura visual, atribuindo ideologias a partir de suas relações com as novas mídias tecnológicas.

Neste estudo, a partir da imersão imagética no videogame, o jogador pode experimentar e ressignificar as informações que lhe são apresentadas modificando sua relação com o mundo real e virtual. Referência [2] aludindo à visão humana quanto ao aspecto espacial, define que um corpo só se torna um todo acabado quando é visto de fora. Assim, neste caso, somente o jogador (*eu*) pode abarcar a compreensão da personagem (*outro*) como um todo acabado, do ponto de vista ético e estético. Concernente a essa noção, adota-se o conceito de excedente de visão estética em relação à perspectiva visual do jogador quanto às personagens dentro de determinada ação de jogabilidade. O excedente de visão no que diz respeito à contemplação estética, assim como o ato ético, não podem permitir “abstrair a singularidade concreta do lugar que o sujeito desse ato de contemplação artística ocupa na existência (p.22).”, se não a partir da ótica do outro. Para [2] a criação estética de produção de sentido serve como exemplo bem-sucedido de um tipo de relação humana, neste caso, na relação entre jogador e personagem, o jogador-autor da ação engloba a perspectiva desta e dota-a de sentido.

Logo, entende-se que *games* estão situados a partir de uma perspectiva polifônica que é oriunda do mundo real rumo às possibilidades inimagináveis do hiper-realismo, situado na interface gráfica. Visto que os *games* têm um público específico de jogadores é necessário que os *designers* concebam quem são esses sujeitos, seus interesses, suas motivações, seus objetivos e assim por diante. A constituição de um *game* atende às demandas de um coletivo que no nível individual (sujeito-jogador) passa a ganhar sentido e significado, aspectos esses produzidos pela subjetividade do jogador. Assim, é na subjetividade de cada jogador que o *game* se atualiza enquanto fonte de experienciar situações que podem desencadear diferentes perspectivas, a partir de um mesmo cenário. Pode-se dizer que as ideologias, sentidos e significados presentes em um mesmo contexto só são possíveis a partir da subjetividade do jogador, ou seja, em uma relação dialógica e polifônica. Este caráter social segundo [2] se efetua na linguagem e no pensamento, sendo assim elementos constituidores do ser humano e, portanto, intersubjetivos. Nesta perspectiva, [2] afirma que o ser humano é determinado enquanto ser (*objeto*) e livre enquanto sentido (*sujeito*), ainda infere que a liberdade humana é apenas relativa na ordem do ser, mas que na ordem do sentido ela é absoluta. A noção atrelada ao sentido é justificada por [2], quando este diz que o sentido nasce do encontro de dois sujeitos, e esse encontro recomeça eternamente.

No que tange os videogames pode-se dizer que a relação interacional se estabelece como dialógica, pois essa está calcada nos sentidos do jogador e refletida nas vozes ideológicas impressas em cada elemento que constitui o cenário e as personagens de um *game*. Em jogos *online*, por exemplo, pode-se dizer que a relação polifônica e dialógica está enriquecida, tendo em vista, por exemplo, o elevado número de sujeitos engajados na mesma atividade coletiva. Assim, as personagens são responsáveis por desencadear, a partir de suas caracterizações estéticas e éticas, o encontro de um sujeito, o jogador, com inúmeros sujeitos, ou seja, pelas representações imagéticas oriundas da coletividade. O sentido, como afirma [2] renasce ao permitir que o jogador produza

sentido para suas ações nesse universo ficcional e possa a partir de um distanciamento estético de seu objeto, o *game*, produzir sentido para suas ações.

Na ótica Bakhtiniana, torna-se necessário pontuar como se compreende a relação do jogador, autor das ações de uma personagem, como sendo aquele que contempla e conhece o todo acabado de sua personagem e das demais, uma vez que é a partir de suas ações enquanto autor-jogador-personagem que as ações que o circundam passam a acontecer. É o jogador que dá “vida” à jogabilidade do *game* e às possíveis ações programadas das outras personagens. Tanto é que quando jogando individualmente um jogador pode não avançar de fase, tão logo inicie o jogo, pois desconhece as noções de causa e consequência pré-estabelecidas na jogabilidade do *game*. Porém, um jogador experiente pode orientá-lo, pois é onisciente quanto ao contexto interacional. Assim [2], afirma que o autor-contemplador conhece a consciência da consciência de todas as personagens, podendo assim emitir avaliações ético-cognitivas e dando-lhes um caráter criador, produtivo e de princípio.

Nessa relação entre o jogador-autor, logo, personagem, o objeto adquire determinidade em nossa relação com ele, como afirma [2], “é nossa relação que define o objeto e sua estrutura e não o contrário (p.4)”. O jogador, então conhece e contempla as ações de todas as personagens, o que é inacessível a elas, e conforme [2], p.11 é no excedente de visão e do conhecimento do autor, sendo esse sempre determinado e estável em relação “a cada personagem, é que se encontram todos os elementos do acabamento do todo, quer das personagens, quer do acontecimento conjunto de suas vidas, isto é, do todo da obra”. Ainda na ótica do jogador-autor, que vivencia a vida das personagens, é pertinente ressaltar que este as vivencia em categorias axiológicas diferentes da forma que vivencia sua própria vida e a vida de outras pessoas [2], pois se torna um outro enquanto personagem do *game*. Na próxima seção, apresentar-se-á a concepção deste estudo acerca dos videogames e seus desdobramentos na cultura.

III. VIDEOGAMES E SEUS DESDOBRAMENTOS

Referência [37] aponta que o fenômeno global dos videogames é uma forma altamente influente da cultura digital, resultado em parte da forma multimodal da maioria dos jogos. Sua configuração que inclui a experimentação multissensorial, imersiva, e interativa é um atrativo, especialmente para o público infantil, jovem e adulto. Autores como [17] e [25] têm dedicado seus estudos à análise do impacto do uso de videogames em ambientes educacionais e defendem esta estratégia como um potente recurso. A convergência de mídias presente nos videogames possibilita a imersão em realidades virtuais que confluem questões hiper-realistas [36]. Esta combinação de experimentação e imersão pode acionar um processo de problematização naquele que joga. Referência [25] sugere que a inserção de *games* em contexto educacional pode amenizar o caráter rigoroso de um ensino clássico que não tem razões para não ser envolvente e divertido. Fica evidente na argumentação de [25] que os professores devem aprender com os *designers de games* como manter os alunos envolvidos em uma estrutura de ensino e aprendizagem motivadora e desafiadora. Desta maneira, as expectativas dos alunos

enquanto jogadores acabam sendo dissolvidas frente à interface gráfica de alguns jogos educacionais que não cumprem a promessa de serem desafiadores.

Ainda na ótica educacional, [25] ao definir o contexto atual, seja presencial ou na modalidade de Ensino a Distância (EAD), como enfadonho, [25], p.128 classifica a motivação dos estudantes como limitada a um ambiente que é composto por objetivos intrínsecos e recompensas extrínsecas combinados com fatores psicológicos, como medo e necessidade de agradar. Referência [25] alega que os estudantes inseridos nessa perspectiva são empurrados até o fim. Por outro lado, menciona que os *games* podem contribuir enquanto mudança paradigmática dessa realidade educacional, uma vez que o objetivo central, desenvolvido por *designers* de jogos, é o de manter o jogador engajado.

No que diz respeito a essa percepção, [25] apresenta o conceito de jogabilidade como sendo o conjunto das ações e estratégias empregadas pelos *designers* de *games* com a finalidade de gerar envolvimento motivacional para que os jogadores continuem interessados. A jogabilidade, portanto, permite certa liberdade ao jogador, na medida em que abarca todas as ações, pensamentos e tomadas de decisão, tornando assim um *game* divertido, ou não. É na jogabilidade que estão os desafios, sejam eles “físico, intelectual e/ou emocionalmente envolventes” (p.130). Desta maneira, a inserção do conceito de jogabilidade pode ocorrer no contexto educacional por meio de desafios inerentes à estrutura composicional de atividades propostas para fins de ensino e aprendizagem. Segundo [25] a jogabilidade enquanto caráter motivacional desencadeia tanto interesse que os envolvidos passam a gerar produção de outros elementos que no coletivo *online* (Fig. 1) em rede ganham ainda mais visibilidade.

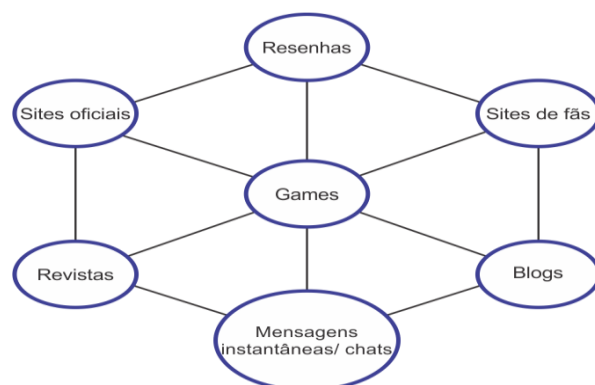


Fig. 1 Produção de outros elementos interacionais a partir dos *games*

Referência [25] defende o ideal de que jogadores, neste caso, crianças, aprendem suas primeiras lições éticas e morais quando inseridas na jogabilidade de um *game* (p.161). Neste campo do desenvolvimento cognitivo humano fica evidente que os *games* são um tipo de mídia contemporânea que permite tal envolvimento para ver e sentir determinadas situações. Este envolvimento é o disparador de noções iniciais de causa e consequência das ações desempenhadas pelos alunos/jogadores, em caráter não educacional, compreendido como motivação, envolvimento e aprendizagem situacional. Os jogos de videogames, segundo [31] e [23] constituem um importante

meio para potencializar o aprendizado. Diferentes tipos de jogos podem ter diferentes efeitos, porém, de um modo geral, os videogames envolvem um mundo visual e auditivo no qual o jogador manipula uma personagem virtual. Durante um jogo, o jogador constrói simulações de forma diferente para diferentes ocasiões, com base em ações que precisa tomar para atingir objetivos específicos. Muitos jogos apresentam a possibilidade ao jogador de que alterações no mundo do jogo sejam feitas ou até mesmo construir um novo mundo.

A importância dos videogames para o campo da educação pode estar relacionada com a possibilidade de simulações de mundo em uma experiência encarnada, sensível e também intuitiva. Deste modo, a aprendizagem por meio de *games* pode até mesmo contemplar uma gama maior de atributos, os quais, muitas vezes, não são trabalhados nos currículos escolares, tais como, produção estética, autoria e intuição. Os jogos constituem-se como um tipo de mídia que possibilita fomentar o processo do aprender de forma lúdica. O jogador precisa, muitas vezes, se especializar, integrar e compartilhar com outros *players* organizando estratégias em torno de um objetivo. Muitos fóruns na *Web* e em redes sociais hospedam grupos de jogadores em comunidades de aprendizagem que a partir de suas diferenças culturais e sociais, constroem coletivamente recursos para avançarem nos jogos, desta forma, criando novas formas de construir e compartilhar conhecimento. Além disso, os videogames criam no jogador a necessidade de construir determinados tipos de identidade no mundo virtual. Tais papéis são assumidos pelo jogador por meio de sua personagem no mundo virtual.

Ideologias e valores estão presentes na ação de jogar e assumir papéis [23]. O objetivo do jogo passa a ser o objetivo do jogador que se constrói enquanto identidade, a partir da ação do jogar. Deste modo, o jogador torna-se comprometido com o mundo virtual no qual está imerso por meio do videogame, passando a agir, sentir e tomar decisões ao experimentar essa nova realidade no mundo virtual. O contexto de interação oferecido pelos *games* possibilita o surgimento de uma posição de autoria por parte do jogador, aonde o mesmo é responsável por suas escolhas e decisões tomadas. Assim o jogador é produtor de sua própria narrativa, ao construir sua trajetória no jogo. Os jogadores passam a ser estimulados a assumir riscos e experimentar novos recursos no jogo. A possibilidade de personalização no jogo também é uma influência positiva para a produção subjetiva e para os processos de ensino aprendizagem, uma vez que cada jogador pode escolher seu avatar/personagem, caracterizando-o de forma singular. Além disso, a oferta de diferentes níveis de dificuldades nos jogos pode contemplar a diversidade de sujeitos de acordo com suas necessidades. O jogo permite a transformação de um conjunto pré-determinado de regras em uma experiência fenomenológica, ou seja, um estado de experiência direta e imediata [31]. As representações sociais presentes nos jogos podem orientar valores e auxiliar na produção de novos sentidos para as referências fora do jogo. Tendo em vista a influência dos videogames, no que diz respeito à cultura visual, apresenta-se, a seguir, quatro modalidades presentes nesses, sendo elas: a) *perspectiva gráfica*; b) *interatividade*; c) *narrativa*; e d) *interface*.

A. Modalidade 1 – Perspectiva gráfica

Em se tratando de perspectiva gráfica realística, ressalta-se que esse mérito cabe às artes ao inserir no *design* gráfico dos videogames cenários 2D e 3D, tornando a jogabilidade, ou seja, a interação entre jogadores, personagens e cenários mais hiper-realista, portanto mais naturalística [25][36]. Esse hiper-realismo é um fenômeno relativamente recente. Isto porque, em seu surgimento os jogos possuíam gráficos bem inferiores devido a limitações de *hardware*, limitando-se normalmente a exibição de *pixels* em algum formato na tela [11]. Com o avanço da indústria de jogos, a arte 2D dominante na época recebeu melhorias que incluíam tanto o progresso dos gráficos que se tornavam mais bonitos e diferenciados como a inclusão de animações que contribuíam também para seu maior realismo. Com o lançamento de *Wolfenstein3D* em 1992 começaram a surgir os jogos tridimensionais, melhor simulando o mundo real por incluir a noção de profundidade [7] e alcançando finalmente o hiper-realismo que pode ser experimentando hoje e que permite aos jogadores a vivência de suas fantasias por suas semelhanças quase que perfeitas com o mundo real, como pode ser percebido pela Fig. 2 mostrando uma captura de tela do jogo *Gran Turismo V*.



Fig. 2 Gran Turismo 5, copyright: Polyphony Digital

O âmbito do *design* gráfico abarca a perspectiva de grau de envolvimento cognitivo-emocional dos jogadores, assim torna-se relevante teorizar acerca das implicações inerentes ao assumir um agir sob perspectiva em primeira ou terceira pessoa, dado o grau de imersão ou distanciamento estético. Segundo [36] os videogames modernos apresentam a possibilidade de que o jogador alterne sua perspectiva visual. Assim, diante dessas duas possibilidades visuais, presente em boa parte dos jogos adota-se as contribuições de [2] quanto a essa perspectiva estética e, por conseguinte, ética, enquanto à escolha do jogador. Como classifica [36], a perspectiva de primeira pessoa oferece ao jogador uma visão mais direta de suas ações, portanto imersiva, assim o jogador visualiza o cenário e as demais personagens, a partir dos olhos do personagem que encarna. Já na perspectiva em terceira pessoa o jogador contempla o todo da personagem que encarna, visualizando-a de um ângulo estético externo – excedente de visão – ver seção I [2]. A perspectiva em terceira pessoa, como ressalta [36] pode ser entendida como um distanciamento *voyerístico*, posicionando a ótica do jogador a partir de um ângulo visual emocional menos atrelado a personagem, ou seja, cambiando o papel de personagem para observador-participante, muito embora ainda como orientador das ações da personagem. Nesse tocante, o jogador tem um maior distanciamento estético-emocional em relação à personagem encarnada e às outras, pois contempla, *a priori*, o todo do jogo e de maneira onisciente.

Referência [36] em comunhão com a proposta de [2], apresentado neste estudo, quanto ao excedente estético de visão associado à forma externa espacial da personagem, reitera a importância de que estudos associados a jogos devem conceber o grau de engajamento e distanciamento emocional dos jogadores, no que se refere às duas perspectivas visuais apresentadas. Nesta ótica, os dois autores mencionados reforçam que a produção de subjetividade possibilita a expansão da compreensão do “outro”, assim como do “eu”, a partir de parâmetros comportamentais inseridos na jogabilidade de um *game*. Referência [36] enfatiza, que o público central de *games* e os cenários temáticos estão, em geral, construídos para o gênero masculino, tornando o gênero feminino em desvantagem quanto a este contexto tecnológico. Muito embora, afirme também que mudanças estão ocorrendo no campo de *design* de jogos voltados ao público feminino. Este tema será discutido na seção IV deste artigo. A seguir, discutir-se-á a modalidade de interatividade.

B. Modalidade 2 – Interatividade

É na modalidade da interatividade que estão outros elementos como cooperação e competição. A possibilidade de contemplação e criação nos ambientes virtuais de *games* gera uma experiência compreendida como realística, uma vez que o jogador está dotado de recursos dentro da jogabilidade do *game*. Desta forma, espaços virtuais *online*, quando compartilhados em um *game multiplayer*, propiciam interações cooperativas, assim como competitivas. Referência [36] ressalta que nesse contexto os educadores podem observar como alunos, enquanto jogadores ressignificam narrativas, imagens e objetos, acarretando em novas formas de interpretação do conteúdo inicialmente apresentado pelo *game*. Tais interações podem ser particularmente observadas na categoria de jogos *online* conhecida como MMOs (*massively multiplayer online games*) que permite a milhares de jogadores compartilhar o mundo virtual ao mesmo tempo, sendo um dos maiores exemplos o jogo *World of Warcraft* que ao final de 2008 contava com 11,5 milhões de assinantes [43]. Na medida em que as interfaces de jogos oferecem diversas possibilidades de construção do contexto de jogabilidade, [36] aponta, nesta ótica, aspectos como: linha histórica e trama, o *design* dos personagens, cenário e os possíveis movimentos de cooperação e competição. Assim, entende-se que os educadores [36] não têm a responsabilidade de saberem códigos de programação, mas precisam saber lidar com a temática específica, quando utilizam *games* em sala de aula [37].

C. Modalidade 3 – Interface

Como apresentado na modalidade anterior, entende-se que é na possibilidade de alternar a perspectiva visual gráfica da ação do jogador que ocorrem as interações que estão atreladas à percepção cognitiva-emocional do jogador em relação a sua personagem, às demais personagens e ao cenário. É na interface gráfica de um *game* que, segundo [36], pode-se identificar não somente sua resolução em 2D ou 3D, mas os demais elementos presentes nas informações visuais, enquanto formas representacionais simbólicas, que são fornecidos, sendo esses oriundos da Cultura Visual. Deste modo, os *games* apresentam uma complexa gama de informações em sua interface, bastante próxima à interface dos computadores

atuais. Referência [36] enfatiza que as complexas experiências visuais têm, muitas vezes, sido desconsideradas ou ignoradas, mas reforça que essas precisam ser concebidas como forma de subjetivação dentro e fora do jogo, dada sua complexidade. Pois, o jogador pode encontrar informações dentro do cenário apresentado pela interface, assim como ter de acessar cognitivamente conhecimentos prévios acerca de um assunto específico. Uma vez que o jogador altere sua perspectiva visual dentro da interface, esse pode produzir a partir da forma externa espacial da personagem [2] novas formas de subjetivação, podendo desenvolver diferentes perspectivas culturais, dependendo do contexto cultural apresentado pela interface.

D. Modalidade 4 – Narrativa

De acordo com [36] o videogame tem o potencial de narrar uma história, apresentando uma ou mais narrativas, portanto, na perspectiva de [2], essas são dialógicas na relação jogador versus personagem e, logo, polifônicas. Por outro lado, [36] enfatiza que as narrativas não apresentam um papel central, no que tange a jogabilidade dos *games*. Os *games* apresentam como abordagem central estratégias, em geral, focadas no caráter lúdico das noções de jogabilidade e, desta forma, mantêm o jogador engajado. Referência [36] ressalta que um *game* não é um livro, filme, *cartoon* ou pintura, mas que abarca qualidades inerentes a esses. Desta forma, é possível conjecturar que o quadro teórico apresentado contempla o caráter ideológico presente nas relações estabelecidas entre os sujeitos expostos às mídias sociais tecnológicas. Tal complexidade é apontada como geradora de estudos focados no campo da cognição e do desenvolvimento humano, uma vez que a exposição a *games*, em geral, exige dos sujeitos estruturas cerebrais mais complexas [25]. No que se refere à presença de traços polifônicos, é pertinente apontar para o fato de que os primeiros *games* possuíam como origem a indústria militar, deixando resquícios na construção desses e acarretando como público o gênero masculino, deixando o gênero feminino em segundo plano.

A estrutura narrativa de jogos dessa procedência, ainda hoje, revela questões ideológicas, não só, quanto ao gênero dos interessados, mas, também quanto aos aspectos ligados ao campo social, cultural e político. *Games* mais polêmicos podem apresentar narrativas que subvertem princípios éticos, mas que exigem dos jogadores abordagens éticas nas tomadas de decisões, assim como outros servem para o treinamento de manipulação manual (virtual) de objetos ou aptidão visual. No contexto de jogabilidade as narrativas podem aparecer na abordagem instrucional dos *games*, serem co-construídas (*multiplayers*) ou *online* em *Chats*, dependendo da interface linguística do videogame. As narrativas caracterizam-se por apresentarem a interatividade entre o jogador e as demais personagens, assim como a interação social *online* entre *multiplayers*, reforçando a construção de estereótipos associados à identidade, raça, gênero dentre outros. Referência [36], p.270] aponta que os educadores, principalmente, do campo das artes visuais, devem debruçar-se sobre os *games*, com a finalidade de compreender as potencialidades apresentadas por esses. A seguir, tratar-se-á da abordagem quanto ao gênero feminino e possíveis estereótipos na perspectiva da Cultura Visual.

IV. O GÊNERO FEMININO E A CONSTRUÇÃO DE ESTEREÓTIPOS

Nesta seção, tratar-se-á de dois aspectos, vinculados ao gênero feminino, a saber, o primeiro: estudos relacionados a jogadores do gênero feminino e, posteriormente, como este gênero está representado no contexto ficcional dos videogames. Nessa perspectiva, o papel do gênero ganha destaque uma vez que há uma preferência do gênero masculino por jogos de ação, luta, corrida e outros, tornando-os o maior público. Referência [13] analisaram as questões de gênero presentes nos *games* a partir de um levantamento realizado na Alemanha referente ao número de mulheres jogadoras. Este estudo revelou que em média, o público feminino (incluindo meninas e mulheres) está menos envolvido com videogames do que o público masculino e quando jogam, envolvem-se com estilos diferentes de jogos. O estudo abordou jogos do tipo *single-player* (excluindo, portanto, mundos virtuais e outros jogos *multiplayer*). O estudo de [13], entrevistou 317 mulheres na Alemanha e relatou que a classificação dos videogames demonstrou que a falta de interação social significativa, seguido por conteúdo violento e sexual e os estereótipos do gênero dos personagens foram as razões mais importantes pelas quais as mulheres não se interessam por esses jogos. Em uma segunda etapa deste estudo, os autores realizaram um questionário *online* com 795 entrevistadas que se disseram menos atraídas por elementos competitivos presentes nos *games*, demonstrando por tanto, menos interesse. Por outro lado, [13], aponta que publicações mais recentes sugerem que a quantidade de jogadoras mulheres tem aumentado pelo menos no Reino Unido e os Estados Unidos [4][17]. Algumas pesquisas em estudos culturais também sugerem que as mulheres têm considerado o universo dos videogames como um espaço de resistência à participação feminina [4], p. 246]. Em resumo, tais pesquisas indicam que os videogames têm sido tradicionalmente um universo masculino, mas que o advento da nova indústria de *games* tem envolvido jogadoras, diminuindo assim um hiato de gênero existente no mundo dos videogames. Com relação ao gênero feminino, principalmente entre o público jovem há uma preferência por jogos associados a temas como construção de família (*The Sims*), quebra-cabeça (*Tetris*) e carreiras (*Vet Emergency*), como apontado por [25], p.247]. No entanto, parece ocorrer equilíbrio no interesse por jogos como *World of Warcraft*. As escolhas, nessa ótica, são encaradas como geradoras de estigmas [25], p.247], ou seja, quando o perfil esperado por determinado tema de jogo não é o escolhido. É, exatamente, neste tipo de paradigma ideológico que este estudo se situa; na identificação de traços de personagem que possam revelar características estereotipadas do gênero feminino.

De acordo com [13], o gênero indica o produto de uma ampla rede de influências sociais que operam interdependente em uma variedade de subsistemas sociais. Com respeito a esse tema os autores apontam que no *design* dos *games* a representação visual feminina tende a destacar os atributos físicos das mulheres exacerbando sua sexualidade e sensualidade. No universo dos *games* a questão relativa à representação dos gêneros masculino e feminino encontra-se presente desde a concepção/*design* dos jogos. Para [28] muitos *designers* têm investido na criação de jogos visando incluir as mulheres como usuárias finais de seus produtos, partindo de

uma diferenciação entre o público masculino e feminino. Referência [15] indica que temas como moda e beleza e relacionamentos são inseridos em jogos desenvolvidos para o público feminino, bem como jogos de guerra e futebol, por exemplo, são dirigidos ao público masculino. Essas crenças são fundadas em um tipo de representação social que cria estereótipos com relação aos gêneros feminino e masculino. A ideia de “sexo frágil” está, geralmente, vinculada a imagem da mulher resultando na criação de interfaces de jogos com uma estética “feminina”, com a predominância de cores que referenciam o universo feminino como o rosa, por exemplo [33], p. 15]. A tentativa de criação da imagem de seus futuros usuários indica que desde o processo de *design* de jogos a estereotipia de gênero encontra-se bem marcada, delimitando estes dois universos.

Referência [20] analisa a supremacia “branca” presente no jogo *GTA III – Grand Theft Auto: Liberty City* desenvolvido pela Rockstar Games (2003). *GTA III* conta a história da luta de brancos sob a ameaça de comunidades de cor em uma metrópole chamada *Liberty City*. A violência e a incivilidade presente no contexto do jogo, segundo o autor, constitui claramente uma batalha entre o bem e o mal. Referência [20] analisa também como problemática as questões de gênero presentes no universo deste jogo, pois como na maioria dos *games* a participação feminina é periférica. Em *GTA III* nenhuma das *gangs* tem membros do sexo feminino, com exceção das prostitutas que surgem no jogo, muitas delas ilustradas por sua pele negra. A apresentação gráfica das mulheres dentro do jogo e a sanção da violência revelam ainda mais a orientação reacionária do jogo. Desde o seu lançamento no final de 2001, oito milhões de cópias de *GTA III* foram vendidas, gerando mais de 400 milhões de dólares em receitas demonstrando sua grande aceitação por parte do público.

Os papéis de gênero são atualizados no universo ficcional dos *games* atribuindo, geralmente às personagens do gênero feminino um lugar de fragilidade. Enquanto os homens aparecem retratados por sua virilidade e força física com grandes armas em punho, as mulheres aparecem retratadas como indefesas. Além disso, um forte apelo sexual é vinculado com sua imagem: personagens com muitas curvas, pouca roupa e seios descobertos, demonstram uma tentativa de atrair o público masculino. A falta de empoderamento feminino em grande parte dos jogos também é aparente. Em contrapartida às personagens excessivamente sexualizadas, caracterizadas por sua vulnerabilidade surge no universo dos *games* um fenômeno em que as personagens femininas passam a ser incluídas com características até então destinadas apenas aos heróis masculinos. Tal colocação deixa clara a presença de estereótipos com relação ao gênero nos videogames, indicando a necessidade de discussão desse tema. As personagens de *games* têm o potencial de moldar as percepções sobre os papéis de gênero dos jogadores. Deste modo os jogadores tendem a construir um tipo de subjetividade marcada por determinadas expectativas sociais relativas à aparência e comportamento presentes neste tipo de jogo. A seguir apresenta-se a descrição e análise de três personagens do gênero feminino. São elas: *Lara Croft* do game *Tomb Rider*, *Samus Aran* do jogo *Metroid* e *Princesa Zelda* da série de jogos *The Legend of Zelda*. Esta análise irá fornecer informações sobre as diferenças de gênero

presentes na caracterização de personagens de videogames. Segundo [42] a existência de tais estereótipos podem comunicar mensagens e comportamentos normativos, moldando as atitudes dos indivíduos em relação às mulheres e podendo influenciar particularmente ao público jovem e infantil, em fase de desenvolvimento, interferindo na construção de suas atitudes e expectativas sociais [3].

V. AS PERSONAGENS

A. Lara Croft

Lara Croft, Fig. 3, fez sua primeira aparição no mundo dos jogos em 1996 em *Tomb Raider*. O jogo foi desenvolvido pela Core Design e distribuído pela Eidos Interactive. *Tomb Raider* é um jogo de ação-aventura em 3D e teve influência tão grande no gênero que foi usado como *template* por diversos títulos posteriores [8]. A ideia da equipe de desenvolvimento era a de que o protagonista do jogo fosse similar à figura icônica do personagem *Indiana Jones*. Este conceito inicial eventualmente evoluiu pra um personagem feminino que, ao mesmo tempo, mantém a proposta original dos desenvolvedores e inova por contrariar os estereótipos femininos [16][9][44].



Fig. 3 *Lara Croft*, protagonista da série *Tomb Raider* em screenshots de sua primeira aparição em 1996 no jogo *Tomb Raider*. Fonte: <http://www.mercuryraps.co.uk>. Copyright Core Design e Eidos Interactive.

Em sua biografia original, *Lara* é descrita como uma filha de aristocratas britânicos que aos 16 anos iniciou estudos ao redor do mundo sob a tutela de um renomado arqueólogo. A experiência teve um profundo efeito em *Lara*, despertando nela o desejo de viajar para lugares remotos em busca de aventura [18]. Essa biografia de *Lara* foi revisada em 1999 e totalmente reescrita em 2013 com o lançamento do *reboot* da série, tendo inclusive sua data de nascimento alterada de 1968 para 1992. Na nova versão, *Lara* cresceu como uma criança privilegiada que foi protegida de muitas duras realidades da vida e que por isso desenvolveu uma visão do mundo e uma paixão por mistérios antigos enquanto acompanhava seus pais em expedições arqueológicas [19]. Nesta versão, *Lara* é descrita ainda como *workaholic* e uma traça de livros não assumida que busca uma direção em sua vida após o desaparecimento de seus pais em uma expedição.

B. Samus Aran

Samus Aran é a protagonista da série de jogos *Metroid*, iniciada pela Nintendo em 1986 com o jogo *Metroid*, que possui influência do filme *Alien* de 1979 [40]. Com 1,91cm de altura e 90 kg *Samus* possui uma estrutura física maior que a média do sexo feminino. Não bastasse, ela veste um traje de combate que oculta sua feminilidade [23]. Como uma das primeiras protagonistas do sexo feminino, *Samus* teve a escolha de seu gênero por uma sugestão da equipe de desenvolvimento do jogo que achou que seria interessante construir a personagem dentro de um traje de combate, mas que a mesma se revelasse uma mulher, com o próprio manual do primeiro jogo da série se referindo a *Samus* como homem para manter o sexo do personagem em segredo até que o jogador conclua o jogo [39][14]. O co-criador da série, Yoshio Sakamoto, nota também que há uma preocupação constante dos desenvolvedores da série em expressar a feminilidade de *Samus* sem usar de apelo sexual [14].

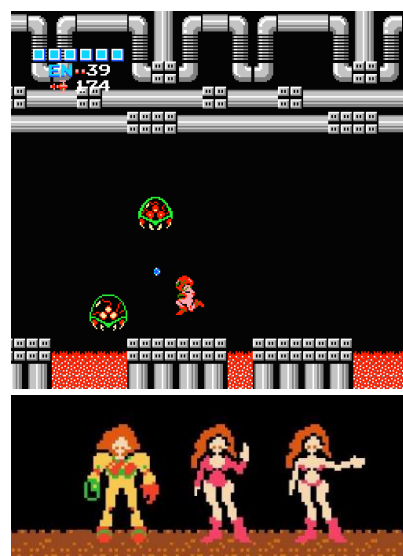


Fig. 4 *Samus* em screenshots de *Metroid* (1986) incluindo a cena final onde ela acena para o jogador sem seu traje e é revelada como mulher. Terminar o jogo em menos tempo revela mais do corpo de *Samus*, havendo três opções possíveis. Fontes: <http://metroid.retropixel.net>; <http://www.gamesradar.com>. Copyright: Nintendo.

A personalidade de *Samus* nunca foi muito aprofundada nos contextos da série, uma opção da própria Nintendo para manter a personagem dentro dos padrões que são concebidos por cada jogador, permitindo-lhes melhor se imaginar como um personagem do próprio jogo. Contudo, alguns títulos como *Metroid: Other M*, por exemplo, e outras mídias como os quadrinhos mostram nuances da personalidade de *Samus*. Normalmente, ela é mostrada como uma heroína que, apesar de suas grandes conquistas, é solitária, triste e que busca vingança contra os responsáveis pela morte de seus pais na infância, evento que, em algumas poucas ocasiões, a fez exibir sintomas de Transtorno de Estresse Pós-Traumático, tendo inclusive ficado paralisada frente ao assassino de seus pais. Fato que desagradou aos jogadores, que idealizam *Samus* como uma personagem forte [29]. A Fig. 4 e a Fig. 5 mostram *Samus* em sua primeira aparição em um título da série *Metroid* em 1986 e em sua mais recente em 2010.

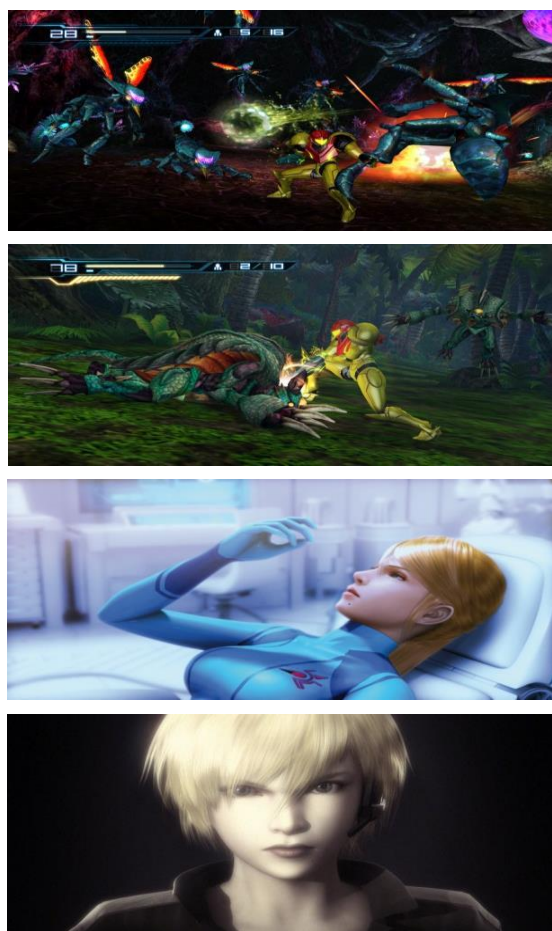


Fig. 5 Screenshots de *Samus*, *Metroid: Other M* (2010). Fonte: <http://www.metroid-database.com/>. Copyright: Nintendo.

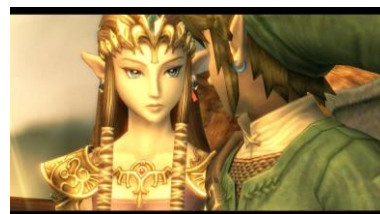
C. Princesa Zelda

A série de jogos *The Legend of Zelda* recebe seu nome de *Zelda*, princesa que governa o reino de Hyrule onde a história do jogo se desenvolve. *Zelda* não é a personagem que o jogador controla durante o jogo (e sim Link), mas as ações de *Zelda* normalmente ditam o rumo da história. Diferente das protagonistas anteriormente apresentadas não existe apenas

uma princesa *Zelda*, mas sim várias. Cada jogo da série se passa em um período de tempo diferente do reino de Hyrule e cada período tem sua *Zelda* e seu Link específicos [21]. *Zelda* costuma ser apresentada nos jogos em idade próxima a de Link, sendo frequentemente uma criança [26]. A Fig. 6 apresenta algumas das encarnações dessa personagem.



(a) *Zelda* como criança, *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998)



(b) *Zelda* e Link em *The Legend of Zelda: Twilight Princess* (2006)



(c) *Zelda* e Link como crianças em *The Legend of Zelda: Spirit Tracks* (2009)



(d) *Zelda* em *The Legend of Zelda: Skyward Sword* (2011)

Fig. 6 Diferentes encarnações da Princesa *Zelda*. Fontes: [http://www.fanpop.com](http://www.fanpop.com;); www.gameandplayer.net; <http://www.giantbomb.com>. Copyright: Nintendo

Em todos os casos, *Zelda* é caracterizada como uma governante gentil, benevolente e extremamente sábia, sendo a portadora de uma relíquia sagrada que lhe concede sabedoria muito além de sua idade (triforça da sabedoria). Outra característica presente em suas encarnações é sua abnegação usando quais métodos forem necessários para defender e governar seu povo da melhor forma possível, independente do custo para si mesma. Sua caracterização abrange ainda o semblante de uma princesa linda e elegante (quer como criança ou adulta), com traços característicos do estereótipo de uma bela donzela, que, na maioria dos jogos, incluem vestidos longos comumente em tons de rosa, azul e branco adornados com o símbolo de sua família real; uma tiara; cabelos longos

que variam em tom de acordo com a encarnação da personagem e que varia entre o loiro, castanho e ruivo; saltos altos; maquiagem e em alguns casos luvas compridas [26].

Contudo, essa caracterização pode variar significativamente quando assume um alter ego como, por exemplo, em *The Wind Waker* em que assume a identidade de uma órfã chamada Tetra, uma pirata e capitã de seu próprio navio. Tetra desconhece seu papel como *Zelda* e suas vestimentas consistem em um par de calças largas, camiseta, colete, uma bandana presa ao pescoço, sandálias e uma espada. Já em *Ocarina of Time* ela assume uma aparência masculina a fim de se esconder do principal vilão da história, adotando um visual remanescente de um ninja, trajando um colante azul, turbante e apresentando um porte físico claramente masculino [38][30].

VI. ANÁLISE

Tendo apresentado o caráter epistemológico deste estudo e a influência dos *games* no cotidiano dos jogadores, diante da Cultura Visual, seja em contexto social ou educacional, passa-se à análise das personagens propostas na seção anterior. Pode-se analisar a personagem *Lara* como um objeto de representação. A protagonista da franquia *Tomb Raider* marcou uma mudança significativa do papel das mulheres dentro dos jogos, uma vez que na maioria deles o herói central é tradicionalmente masculino sendo atribuído um papel secundário às personagens femininas. O status de *Lara* enquanto um objeto de desejo altamente sensualizada demonstra o quanto a Cultura Visual alimenta e retroalimenta as narrativas que se constituem na contemporaneidade. Uma demonstração que se torna ainda mais aparente ao se considerar a evolução gráfica vivenciada pela indústria de jogos, tal como discutido no item A da seção V, que permitiu que o corpo e as formas de *Lara* se tornassem mais realistas a cada novo jogo lançado.

A inserção de *Lara* como protagonista de um jogo voltado caracteristicamente ao gênero masculino causou uma verdadeira reformulação nos vídeo *games* e influenciou tanto a construção de personagens de jogos lançados após *Tomb Raider* (tal como *Nathan Drake* da série *Uncharted* que é uma versão masculina de *Lara*, que por sua vez é uma versão feminina de *Indiana Jones*) como o próprio público de jogadores. Tanto masculino como feminino. Há também em *Lara* um elemento de imortalidade, uma vez que (enquanto personagem do jogo) permite ao jogador novas tentativas de completar os níveis em que falhou, “morreu”. Este mecanismo é uma forma comum que os jogos utilizam para permitir aos jogadores explorar a narrativa contada pelo jogo, que no caso de *Lara* em *Tomb Raider*, normalmente envolvem a busca por um determinado artefato, que a leva a explorar diferentes partes, recolher informações de PNJs (personagens não jogáveis), ou, confrontá-los quando necessário. Para realizar estas tarefas, *Lara* dispõe de algumas ferramentas interativas que podem ser manipuladas pelo jogador, sendo as mais comuns o uso de armas, veículos e a solução de enigmas, que muitas vezes envolvem o acionamento de alavancas de algum tipo ou o posicionamento correto de peças ou “blocos” encontrados pelo cenário. Além disso, a perspectiva visual em terceira pessoa vista na franquia, permite que o jogador contemple o todo acabado da personagem, bem como perceba a

totalidade do estereótipo do gênero feminino como sendo atraente ao gênero masculino, mas, possivelmente, inquietante às jogadoras, pois apresenta um ideal de beleza. O estereótipo desta personagem está ideologicamente distante do que se espera socioculturalmente deste gênero [4][17].

Em contraste com o estereótipo apresentado por *Lara Croft*, *Samus Aran* protagonista da série *Metroid* é revelada como mulher apenas ao final do primeiro jogo da série, lançado em 1986, com o jogador desconhecendo este fato durante todo o período contado pela narrativa do jogo. O que, como esperado pelos desenvolvedores, gerou surpresa aos jogadores. O contraponto na concepção de *Samus* é causado pelo contraste ao revelá-la como uma personagem com padrões socioculturais de beleza, fragilidade e sensualidade (ainda que sem apelos), quando sua identidade é revelada. Neste sentido é possível separar a interface de *Samus* em dois momentos. Durante o jogo, o jogador controla *Samus* dentro de seu traje de combate. Uma armadura em tons laranja e vermelho que lhe concede uma aparência robótica. Ao vestir o traje há pouca ou mesmo nenhuma evidência de que *Samus* é uma mulher, podendo ser destacados (nos títulos mais recentes) os breves momentos em que é possível ver seu rosto por trás do visor de seu capacete. Já quando está fora do traje, *Samus* apresenta uma silhueta esguia e atraente com formas femininas muito bem definidas. De fato, a equipe de desenvolvimento utilizou a aparência da atriz Kim Basinger [35]. É possível observar muito bem este contraste na aparência de *Samus* na Fig. 5.

A série que *Samus* protagoniza pertence ao gênero ação-aventura com apelo para o gênero de plataforma remanescente dos primeiros títulos da série. A narrativa do jogo envolve as atividades de *Samus* como uma caçadora de recompensas intergaláctica e as missões que realiza ao desempenhar essa atividade. Ao controlá-la o jogador possui um conjunto de interações que realiza com o cenário através de *Samus* que são comuns aos jogos da série e cuja mecânica envolve atirar em inimigos, solucionar enigmas e saltar entre plataformas.

Samus, assim como *Lara* é encarnada pelo jogador na perspectiva em terceira pessoa, o que faz com que a revelação de seu gênero ao final do primeiro jogo da série seja mais inquietante, uma vez que o jogador em sua ótica do gênero masculino sente-se empoderado por suas habilidades. A subversão ou transsexualização de um gênero para outro rompe com paradigmas associados à figura da mulher. Embora exista essa ruptura paradigmática, autores como [28] e [33] ressaltam que a imagem do gênero feminino está calcada nos processos ideológicos de segregação das funções dos gêneros, onde em uma perspectiva interacional e dialógica entre sujeitos e culturalmente polifônica, essa representação parece perdurar ao longo da história.

A última personagem a ser discutida aqui, a *Princesa Zelda* da série *The Legend of Zelda*, por sua vez, não apresenta um estereótipo do gênero feminino embasado no apelo sexual, mas estrutura-se enquanto personagem como uma representação benevolente da figura da mulher, que está pronta para servir seu reino e abnegar do que for em nome dos demais. Sua caracterização revela outra estereotipização de personagem que parece corresponder ao padrão social idealizado pela sociedade. A interface do jogo, assim como na de *Lara Croft*

apresenta evoluções gráfica e hiper-realistas que permitem ao jogador experienciar a jogabilidade proposta de forma mais realística. Por haver várias encarnações de *Zelda*, a narrativa se diferencia a cada jogo da série. Um conceito que permanece, no entanto é que *Zelda* normalmente realiza algum tipo de “sacrifício” colocando sua vida em risco para proteger seu reino por um período de tempo, dentro do qual Link deve tomar medidas definitivas e com isso “salvar” o reino de Hyrule. A característica marcante que difere a personagem *Zelda* das demais personagens analisadas reside do fato do jogador encarar outro personagem durante o jogo que não *Zelda*, embora as ações dele sejam decorrentes das ações e decisões tomadas por *Zelda* ao longo da narrativa.

A experiência gráfica de assumir outro personagem que não *Zelda* evidencia um maior grau de excedente de visão do jogador, dando a esse uma compreensão do todo de *Zelda* e do contexto interacional. É interessante ainda notar que o fato do jogador não controlar *Zelda* não a faz uma personagem fraca ou sem coragem, mas que apenas emprega de outros meios que não o confronto físico direto para combater os oponentes ao longo da trama, servindo muitas vezes de guia para as ações tomadas por Link, uma posição que condiz com seu papel comum no enredo dos jogos como portadora de uma relíquia que lhe concede vasta sabedoria e, como demonstrou em algumas ocasiões, uma variedade de poderes mágicos relacionados principalmente a cura. O que ironicamente a aproxima ainda mais do estereótipo da bela donzela mencionado na seção anterior.

Como afirma [5] há razões abundantes para julgar que os videogames reafirmam ideologias relacionadas ao gênero, exemplificando a construção da sociedade ao redor do mesmo e, de acordo com [1] relacionando masculinidade com poder, agressão e força o que permite aos jovens do sexo masculino posições que lhes permitem destaque dentro do seu gênero e resultando em que haja mais jogadores do sexo masculino do que feminino [10]. É interessante perceber como tal afirmação pode ser relacionada à colocação de [6] de que a caracterização comumente andrógina dos personagens de filmes de terror era um fator chave para seu sucesso com o público masculino, permitindo-lhes uma identificação transgênero, e como isso se relaciona a caracterização de *Samus* em *Metroid*, que data justamente de 1986 e que é vista e assumida como homem até a conclusão do jogo. Tal perspectiva possui ainda um contraponto na caracterização de *Lara* que tem parte de seu sucesso em razão do exagero de suas características femininas [34].

O que se pode inferir destas duas últimas perspectivas é que elas atuam em extremos opostos de um espectro de identificação dos jogadores, uma permitindo a identificação transgênero e a outra despertando um potencial interesse sexual, extremo no qual poderíamos também encontrar a *Princesa Zelda* como uma caracterização pré-concebida do gênero feminino. Desta maneira, a partir da análise das três personagens escolhidas para o estudo o que se entende é que o estereótipo do gênero parece ser mantido e não rompido, pois há aparentemente uma necessidade cultural de não gerar uma cisão entre o que se percebe por gênero e por como suas representações devem estar elaboradas na vida real e no contexto ficcional.

VII. CONSIDERAÇÕES

Referência [24], p.101] aponta que à medida que mais educadores, pais, professores e a indústria de jogos deslocarem seu foco para os *games* complexos, compreendendo por que esses jogos são capazes de mobilizar tantos jogadores, uma grande quantidade de pessoas que ainda resistem ao uso dos videogames em sala de aula passará a aceitar os *games* em suas muitas formas como uma influente ferramenta educacional. De acordo com [24], p. 253] à medida que os *games* tornam-se cada vez mais sofisticados e complexos, mais aprendizado eles incluem. Assim, é responsabilidade dos educadores e também dos pais auxiliarem na educação para os *games*, valorizando o aprendizado adquirido a partir da imersão neste tipo de mídia e os integrando ao ambiente escolar. A cultura visual baseada em uma série de normativas e mensagens transmitidas a partir das imagens as quais encontramos nos expostos gera e alimenta determinadas ideologias, criando estereótipos como os abordados neste artigo. A relação de gênero inserida no universo dos *games* e sob o pano de fundo da Cultura Visual precisa ser problematizada por *designers* de jogos e pela sociedade de um modo geral. O público infanto-juvenil e adulto em nossa cultura está apreendendo por meio dos *games* e, portanto está suscetível ao conteúdo que os mesmos transmitem. O universo ficcional simula situações que serão atualizadas no processo de aprendizado do mundo real, podendo criar no jogador, padrões de comportamento e até mesmo estigmas. Tendo em vista estas observações, a representação feminina nos *games* muito embora tenha ganhado espaço entre jogadoras mulheres, e sendo repaginadas em personagens com força física, inteligência e autoria ainda demonstram um tipo de comportamento em que o homem tem lugar privilegiado e central.

VIII. REFERÊNCIAS

- [1] ALLOWAY, N. & GILBERT, P. (1998) Video game culture: playing with masculinity, violence and pleasure, in, S. Howard (Ed.) *Wired-Up, Young People and the Electronic Media*, London: UCL Press, pp. 99-133.
- [2] BAKHTIN, M. *Estética da Criação Verbal*. Martins Fontes. São Paulo, 2003.
- [3] BERRY, G. L. (2003). Developing children and multicultural attitudes: The systematic psychosocial influences of television portrayals in a multimedia society. *Cultural Diversity and Ethnic Minority Psychology*, 9, 360-366.
- [4] BRYCE, J., & RUTTER, J. (2002). Killing like a girl: Gendered gaming and girl gamers' visibility. In F. Ma'jra (Ed.), *Computer Games and Digital Cultures—Conference Proceedings* (pp. 243-255). Tampere, Finland: University of Tampere Press.
- [5] CASSELL, J. & JENKINS, H. (1998) Chess For Girls? Feminism and Computer Games, in J. CASSELL & H. JENKINS (Eds.) *From Barbie to Mortal Kombat, Gender and Computer Games*, Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, pp. 2-45.
- [6] CLOVER, C. (1992) *Men, Women and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film*, Princeton: Princeton University Press.
- [7] CLUA, E.; BITTENCOURT, J. R.. Desenvolvimento de Jogos 3D: Concepção, Design e Programação. Anais da XXIV Jornada de Atualização em Informática do Congresso da Sociedade Brasileira de Computação, pp. 1313-1356, São Leopoldo, Brazil, Julho de 2005. Disponível em: <http://www.ic.uff.br/~esteban/files/Desenvolvimento%20de%20jogos%203D.pdf>. Acesso em: 02/09/2013.
- [8] GameSpot Staff (2001). "GameSpot Presents: 15 Most Influential Games of All Time". GameSpot. Retrieved 2007-07-31.

- [9] GARD, TOBY; SMITH, JEREMY HEATH; Livingstone, Ian (interviews); Hawes, Keeley (narrator) (2007). *Unlock the Past: A Retrospective Tomb Raider Documentary (Tomb Raider Anniversary Bonus DVD)*. Eidos Interactive / GameTap. Also known as *Ten Years of Tomb Raider: A GameTap Retrospective*.
- [10] DURKIN, K. (1995). *Computer Games: Their Effects on Young People, A Review*, Sydney: Office of Film and Literature Classification.
- [11] GODINHO, V.R. Desenvolvimento de um role-playing game 3D para PC. *Reverte - Revista de Estudos e Reflexões Tecnológicas da Faculdade de Indaiatuba*, n. 10 (2012).
- [12] HARAWAY, D. A cyborg manifesto: science, technology, and socialist-feminist in the late twentieth century. In *Simians, cyborgs and women: The reinvention of nature*. New York. Routledge. 1991.
- [13] HARTMANN, Tilo & KLIMMT, Christoph. Gender and Computer Games: Exploring Females' Dislikes in: *International Journal of Sport Psychology*, 22 (1), 200-207. Vorderer, P., & Bryant, J. (Eds.). (2006).
- [14] HARRIS, Craig (2004-01-30). "*Metroid: Zero*
- [15] HESTFLATT, K. (2003). Strategies of inclusion in three Web-based magazines: For "women," for "the advanced" and for "the home user." In C. Mackeogh & P. Preston (Eds.), *Strategies of inclusion: Gender in the information society: Vol. 2. Experiences from private and voluntary sector initiatives (Vol. 65-2003, pp. 91-114)*. Trondheim, Norway: NTNU. Mission Director Roundtable". IGN. Retrieved 2009-02-24.
- [16] HOWSON, Greg (2006-04-18). "*Lara's creator speaks*". *The Guardian*. Retrieved 2008-12-02.
- [17] JENKINS, H. (1998). Voices from the combat zone: *Game grlz* talk back. In J. Cassell & H. Jenkins (Eds.), *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games* (pp. 328–341). Cambridge, MA: The MIT Press.
- [18] "Lara Croft (Classic)". *WikiRaider*. 2013. Disponível em: [http://www.wikiraider.com/index.php/Lara_Croft_\(Classic\)](http://www.wikiraider.com/index.php/Lara_Croft_(Classic)). Acesso em: 02/09/2013.
- [19] "Lara Croft (Reboot)". *WikiRaider*. 2013. Disponível em: [http://www.wikiraider.com/index.php/Lara_Croft_\(Reboot\)](http://www.wikiraider.com/index.php/Lara_Croft_(Reboot)). Acesso em: 02/09/2013.
- [20] LEONARD, David. *Live in Your World, Play in Ours: Race, Video Games, and Consuming the Other*. *Studies in Media & Information Literacy Education*, Volume 3, Issue 4 (November 2003), 1–9. University of Toronto Press.
- [21] "Long interview with Director Aonuma Eiji". Nintendo Dream (in Japanese) (Japan) (154). December 21, 2007. Retrieved 2010-04-20.
- [22] MIRZOEFF, Nicholas. What is visual culture? In: *The Visual Culture Reader*.(org.) Mirzoeff, N, Routledge: London: 1998.
- [23] PELLAND, S.; SWAN, L.; BAFUS, J. ed. (1994). *Super Metroid Player's Guide*. Nintendo of America, Inc. p. 18. "PERSONAL DATA — HEIGHT 6'3" / WEIGHT 198 lbs.
- [24] PRENSKY, Marc. Digital Natives, Digital Immigrants. MCB University Press, 2001. Disponível em: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>. Acesso em: 26 set 2010.
- [25] PRENSKY, Marc. Não me atrapalhe, mãe – Eu estou aprendendo! São Paulo: Phorte, 2010. 320 p.
- [26] "Princess Zelda". *Zeldapedia*. 2005. Disponível em: http://zeldawiki.org/Princess_Zelda. Acesso em: 02/09/2013.
- [27] ROGOFF, Irit. Studying visual culture. In: *The Visual Culture Reader*.(org.) Mirzoeff, N, Routledge: London: 1998.
- [28] ROMMES, Els. "Gender Sensitive Design Practices.. In: E. Trauth (Ed.), *Encyclopedia of gender and information technology*(pp. 675-681). Hershey, PA: Idea Group. 2006.
- [29] "Samus Aran". *Wikitroid*. 2013. Disponível em: http://metroid.wikia.com/wiki/Samus_Aran. Acesso em: 02/09/2013.
- [30] "Sheik". *Zeldapedia*. 2005. Disponível em: <http://zeldawiki.org/Sheik>. Acesso em: 02/09/2013.
- [31] SQUIRE, K.. (2003). Video games in education. *International Journal of Intelligent Simulations and Gaming* (2) 1.
- [32] SQUIRE, K.. "Open-Ended Video Games: A Model for Developing Learning for the Interactive Age." *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*. Edited by Katie Salen. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning. Cambridge, MA: The MIT Press, 2008.
- [33] STEWART, J. (2003). *Boys and girls stay in to play: Creating inclusive and exclusive computer for children*. Trondheim, Norway: NTNU.
- [34] SUNNEN, P. (2000). *Making Sense of Video Games: A Textual Analysis of Tomb Raider II*. MA Dissertation, Institute of Education, University of London.
- [35] *Super Metroid strategy guide* (in Japanese). Nintendo.
- [36] SWEENEY, Robert W. Pixellated Play: Practical and Theoretical Issues Regarding Videogames in Art Education. *Studies in Art Education*; Spring 2010; 51, 3; ProQuest Research Library. pg. 262
- [37] SWEENEY, Robert. (2004). Lives of sight in the network society: Simulation, art education and digital visual culture. *Studies in art Education*, 46(1). Reston, VA: National Art Education Association.
- [38] "Tetra". *Zeldapedia*. 2005. Disponível em: <http://zeldawiki.org/Tetra>. Acesso em: 02/09/2013.
- [39] "The History of *Metroid* - Part One". *Computer and Video Games*. 2007-10-15. Retrieved 2009-03-04.
- [40] "The Making of *Super Metroid*". *Retro Gamer* (Imagine Publishing Ltd.) (65): 60. July 2009
- [41] THOMPSON, John B. Ideologia e cultura moderna: teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa. RJ: Vozes, 1995.
- [42] WARD, L. M., HANSBROUGH, E., & WALKER, E. (2005). Contributions of music video exposure to black adolescents' gender and sexual schemas. *Journal of Adolescent Research*, 20, 143–166.
- [43] World of Warcraft Subscriber Base Reaches 11.5 Million Worldwide. Blizzard Entertainment: 23 dez 2008. Disponível em: <http://us.blizzard.com/enus/company/press/pressreleases.html?08112>. Acesso em: 08 jun. 2010.
- [44] YANG, Robin (2007-07-27). "The Man Behind *Lara*". *GameDaily*. Retrieved 2010-02-05.