

Choose your character:

Mulheres e Personagens femininos nos videogames

Ivelise Fortim

Faculdade de Ciências Humanas e da Saúde

Curso de Psicologia - PUC-SP

São Paulo, Brasil

ifcampos@pucsp.br; ivelisefortim@gmail.com

Louise F. Monteiro

Faculdade de Ciências Humanas e da Saúde

Curso de Psicologia - PUC-SP

São Paulo, Brasil

louise.fmt@gmail.com

Resumo— O objetivo deste trabalho é caracterizar o fenômeno da identificação de mulheres com personagens femininas nos videogames. Um questionário online foi distribuído em grupos de redes sociais abordando questões sobre a personagem de videogame favorita e suas características, bem como estereótipos de gênero nos games. A amostra consistiu em 95 participantes, mulheres, maioria do estado de São Paulo (79%) e faixa etária entre 21-25 anos (52%). Cerca de 70% afirmam possuir uma personagem favorita e, destas, 36% não fariam qualquer mudança na personagem, enquanto 26% fariam. É maioria as que responderam que suas personagens favoritas não se assemelham ao comumente retratado na figura feminina (42%), apontado como sendo personagens sensuais/sexualizadas (29%). As jogadoras se interessam pelas características de personalidade (15%), comportamento (14%) e habilidades (12%) das personagens. Percebemos que apesar dos estereótipos, as mulheres têm identificações positivas com várias personagens, especialmente com suas características psicológicas, de personalidade e habilidades.

Palavras-chave: Mulheres e games, estereótipos, gênero, identificação.

I. INTRODUÇÃO : MULHERES E GAMES

O uso de videogames por mulheres, especialmente os consoles, é um tema controverso. Os jogos eletrônicos são considerados por muitas pessoas como atividades lúdicas masculinas [1-4] embora, de acordo com a ESA 2012 [5], o público feminino represente 47% dos jogadores de videogame. Apesar do estereótipo comum do “*gamer*” ser a de um garoto adolescente, o público feminino é usuário frequente de games; ocorre que as mulheres variam consideravelmente como um grupo em relação aos gêneros favoritos, interesses ou razões para jogar [6]. Muitas mulheres preferem jogar jogos casuais, em PC e/ou dispositivos móveis, e elas comumente não se consideram “*gamers*” [7].

No Brasil, temos 80 milhões de usuários de Internet; destes, 61 milhões jogam algum tipo de jogo. Dentre esses usuários, 47% são mulheres. Metade dos jogadores do sexo feminino (51%) pertence à classe A e tem entre 40 e 49 anos; 55% são apenas jogadoras casuais e a maioria delas (77%) usam jogos de redes sociais [8].

Mas também há um público feminino, muitas vezes subestimado e desvalorizado, que se utiliza de games considerados *core*, como jogos de ação para consoles, FPS (*First Person Shooters*) e MMOGs (*Multi Massive Online*

Games). Essas garotas são chamadas, em muitos lugares, de “*Garotas Gamers*” ou “*grrrr! gamers*”.

Segundo a ESA 2012, as mulheres representam um segmento maior que os meninos com menos de 10 anos, sendo possível assim afirmar a importância do público feminino nesse segmento do entretenimento. Contudo, muitos jogos para consoles definem seu público alvo prioritariamente como sendo os homens [5].

Diversos autores já se dedicaram a pesquisar quais são os motivos pelos quais as mulheres se interessam menos por jogos considerados *core*. As explicações variam e se referem a diversos fatores: as mulheres preferem outros jogos [4, 9-11]; existem poucas mulheres designers da indústria dos games [12, 13]; o design e a produção de games continuam sendo feitos por homens e para os homens [1, 12, 14] as mulheres têm menos tempo de lazer [15]; os jogos reforçam os estereótipos de gênero [16].

Houveram diversas iniciativas para tentar para tentar aproximar as mulheres dos games.: jogos foram desenhados para o público feminino a partir de empresas criadas ou centradas nesse gênero, e a iniciativa se mostrou um mercado promissor [17], mas certamente a questão ia além de vender “*consoles cor de rosa*”. De outra forma, surgiram organizações como a *Women In Games International* [18] que visa à inclusão de mulheres nessa indústria e no mercado consumidor [19].

Royse *et al.* [6] procuram evitar a sugestão de que “*as jogadoras podem ser facilmente categorizadas ou que suas preferências podem ser previstas*” (p. 7). Outros fatores, como orientação sexual, idade e relação com a tecnologia são relevantes para explicar a questão. Quanto mais familiaridade a mulher tem com a tecnologia em geral, mais se utiliza de videogames. Os autores consideram que a tecnologia e os games são melhores integradas por “*jogadoras assíduas*” (*power gamers*), isto é, que jogam de 3 a 10 ou mais horas por semana. Essas jogadoras declararam preferência por estilos de jogos como o FPS (*First-Person Shooter*, “*tiro em primeira pessoa*”), ou seja, títulos que comportam violência e, por vezes, também competitividade. As mulheres que utilizam menos a tecnologia se sentem menos atraídas.

Além dos motivos apontados acima, as personagens “*hiperssexualizadas*” e a forte dominação masculina são também apontadas como motivos que afastam as mulheres dos

games [2, 3, 20, 21]. Especialmente com relação aos jogos para consoles, estes mantêm as características de violência e estereótipos da figura feminina, representada com aspectos considerados negativos, tais como submissão e fragilidade [11, 14].

A. As personagens femininas

No início da década de 90, a participação de personagens femininas era análoga à participação das mulheres como usuárias dos videogames: minoritária e coadjuvante. Quando presentes, essas personagens normalmente não eram passíveis de controle dos jogadores, de modo que se constituíam apenas como parte do roteiro ou estavam envoltas nos objetivos a serem atingidos. As situações mais recorrentes em que figuras femininas apareciam compunham cenários pouco variados em relação ao clássico “donzela em perigo” [1, 17], denotando a fragilidade e a incapacidade de autodefesa, enquanto conferia valores nobres de heroísmo ao protagonista masculino.

Com o passar dos anos e a evolução dos videogames, as personagens mulheres passaram a desempenhar papéis diferentes nos jogos eletrônicos. Popescu [22], em seu estudo sobre as personagens femininas nos games, divide o papel da mulher nos jogos nas seguintes categorias: 1) *Não existe nenhum personagem feminino*; 2) *Objetos sexuais ou prêmios* – baseado na aparência física com roupas provocantes ou a forma voluptuosa do corpo; 3) *Mulheres como vítimas* – mulheres que são sequestradas ou agredidas como parte do enredo; 4) *Mulheres como heroínas do jogo* – baseado em mulheres que são o personagem principal ou o centro do jogo; 5) *Mulheres em papéis “femininos”* – baseados na aparência, vestindo roupas cor de rosa ou em papéis de suporte ao homem. O autor usa nomes estereotipados para classificar as personagens (nomes que provêm de outras mídias, como TV e cinema). Ele chama de personagens “*Barbie*”, aquelas que aparecem como mera decoração, como prêmios e que são hiperssexualizadas; “*Mágicas*” as personagens mulheres estariam associadas à magia, em especial nos jogos de RPG; “*Lucy*” as personagens que estão relacionados às funções de boa esposa, que incluiria os God Games e os jogos simuladores; “*Xena*”, que representariam as mulheres guerreiras e as que praticam combates corporais.

Para outros autores, as personagens podem ser classificadas como princesas ou velhas sábias nos jogos de fantasia; objetos esperando o resgate masculino; mulheres fetichistas feitas para o olhar masculino ou repetição dos estereótipos das habilidades femininas e suas características. Esses papéis dão ênfase à passividade feminina, ao passo que o masculino é responsável pela ação [23].

As representações dessas personagens trazem consigo as concepções culturais, sociais e históricas sobre as quais foram concebidas e moldadas, mas também foram assim pensadas com a meta de atingir um segmento definido de mercado. Isto é, os personagens masculinos permanecem na liderança dos papéis de protagonistas, com atributos físicos e psicológicos valorizados (força, destreza e inteligência, por exemplo). Oliveira [24] acredita que as mulheres são vistas como objeto em diversas mídias, e com os videogames não seria diferente. Como as empresas definem o consumidor como o homem heterossexual, as mulheres continuam ocupando o papel da

beleza a ser consumida. Aquila [2] aponta que muitas jogadoras ficavam descontentes com essa situação, pois as personagens mulheres muitas vezes eram as mais fracas do jogo, o que fazia com que fosse necessário jogar com papéis masculinos para finalizar a aventura. Outros jogos sequer tem a opção de escolha de um personagem feminino.

Royse, Lee, Baasanjav, Hopson, e Consalvo [6] por outro lado, acreditam que nem todas as mulheres se incomodam com o fato da excessiva sexualidade das personagens. Assim como as jogadoras assíduas não se afastam necessariamente de jogos de teor violento – por vezes, optam por eles devido a esta característica – os estereótipos femininos que exploram e se sustentam sobre a sexualidade e sensualidade também não impedem as mulheres de jogar. As mulheres percebem que a representação é hiperssexualizada e satisfaz fantasias masculinas, mas isso parece não importar e algumas até mesmo escolhem e criam personagens femininas *sexys* e fortes.

Apesar de Royse, Lee, Baasanjav, Hopson, e Consalvo [6] terem entrevistado jogadoras que não se importam com esta imagem, muitos autores consideram que elas são de difícil identificação por parte das mulheres. Especialmente, o apelo à sexualidade seria o elemento que mais claramente demonstra o eixo produção-consumo formado por homens, tornando difícil a identificação feminina. No estudo de Hartman e Klimmt, as garotas preferiram personagens que não eram sexualizadas [11].

Grimes [16] acredita que as personagens são representadas como os homens querem que as mulheres sejam, e não como as mulheres querem se ver. Em sua análise sobre três personagens mulheres protagonistas de videogames, a autora diz que, na maior parte deles, o jogo é feito para a escopofilia masculina, ao invés de propiciar uma identificação feminina (especialmente se jogados em modo de terceira pessoa). A autora ainda aponta que as personagens são vistas como atrativas para o sexo masculino: são caucasianas, têm formas curvilíneas e as roupas deixam o corpo a mostra, em conformidade com os ideais de beleza do mundo ocidental. Além disso, as heroínas costumam estar engajadas em combates armados e assumem atividades convencionadas como masculinas (violência e agressão). Grimes [16] diz ainda que as protagonistas femininas devem conciliar os ideais de beleza tradicionais com os novos papéis de gênero, sendo que as personagens são um mix de atratividade e comportamentos masculinos. Entretanto, a autora discorda do fato de que as personagens sejam sexualizadas; elas podem contribuir para os ideais de beleza do ocidente, mas não são necessariamente vistas como objetos sexuais. A autora acredita que nas pesquisas anteriores há uma confusão entre os termos “beleza” e “sexualização”.

A “revolução” entre as personagens de games é apontada como a personagem Lara Croft. Lançado em 1996, o jogo Tomb Raider (do gênero ação/aventura) exhibe a primeira protagonista de destaque que apresenta características como força, inteligência e independência, concedendo-lhe o predicado de heroína. Isso possivelmente a tornou bem sucedida entre jogadores e jogadoras – ainda que suas características sensuais, suas exageradas proporções corporais e roupas curtas fossem fortemente marcadas. Atribui-se a

personalidade dada à personagem a grande aceitação do público feminino. Segue-se, a partir deste momento, o surgimento de muitas outras personagens assumindo papéis de destaque e com características outrora vinculadas aos personagens masculinos.

Cassel e Jenkis [9] falando sobre Lara Croft, acreditam que apesar da personagem ter sido desenhada para agradar as mulheres, mostrando uma heroína inteligente e forte, as vendas se direcionaram mais aos homens, porque mostravam a heroína em roupas pequenas. Para Mendes [25] a tentativa de apagar as diferenças entre homens e mulheres está envolvida diretamente com relações de poder (especialmente aquelas relacionadas ao consumo), por meio de mecanismos culturais, em comunidades específicas, com estratégias, de uma forma ou de outra, articuladas. Assim, para o autor a personagem teria sido criada para atender diferentes mercados, e não apenas para que possibilitasse as mulheres se identificarem com ela.

Popescu [22] diz que Lara Croft seria a exceção das suas categorias de personagens: Lara representaria o protótipo de uma mulher rica, bonita e corajosa, uma mistura de várias categorias.

Grimes [26] acredita que os jogos que apresentam personagens femininas em papéis protagonistas e heroicos podem oferecer uma boa identificação para homens e mulheres com modelos femininos positivos.

Krzywinska [27], por outro lado, acredita que não há problemas com este tipo de imagem. A autora concebe a “mulher guerreira” como um mito na atualidade, partindo das representações anteriormente presentes em outras mídias, como TV, cinema e histórias em quadrinhos. A mulher aparece, dentro de certos contextos, representada como um habilidoso herói. A heroína parece fazer parte de nossa cultura, e portanto a autora acredita que não há sentido em criticar a imagem da mulher lutadora como um traço machista por excelência, e a representação da lutadora sexualizada como outro modo de colocar as mulheres como objeto do olhar masculino. Para ela, os videogames incorporam a demanda por mulheres fortes icônicas bem como reconhecem a vantagem econômica do investimento na imagem para gênero ação/aventura almejando o público feminino. Os jogos oferecem a experiência de força parece contraditório à ideologia da feminilidade como naturalmente passiva. Estes jogos, então, reconheceriam e fariam referência à ambiguidade das determinações convencionais de gênero, ao invés de serem vistos como produções machistas.

Mas ainda hoje, os atributos físicos das personagens mulheres tendem a hiperssexualização, com proporções acentuadas e roupas provocativas. Essa questão continua sendo debatida por consumidores, designers, feministas e desenvolvedores de jogos, como aponta a recente polêmica da personagem *Sorceress*, do jogo *Dragon's Crown* [28]. Perry [3] acredita que esta questão está relacionada diretamente com o mercado consumidor: enquanto houver consumidores para este tipo de jogo, eles serão fabricados. A autora acredita que várias séries como *Halo* e *Assassin's Creed*, por exemplo, parecem se esforçar mais para fazer jogos *core* que agradem homens e mulheres. A autora ainda acredita que há uma perpetuação dos mitos de que “todas as personagens de games são

sexualizadas”, o que hoje não se configura mais como uma verdade absoluta: há uma grande variedade de jogos e personagens femininas que atendem a diversos gostos.

B. Identificação com as personagens

Os jogos para console, que tem longa duração, são bastante semelhantes a obras cinematográficas. Tem enredos envolventes, tramas de longa duração, e contam tanto com o controle do jogador quanto com as *cutscenes*. Jenkis [29] chega a dizer que os videogames tem “inveja do cinema”, tamanha quantidade de *cutscenes* apresentadas. Dessa forma, podemos tecer algumas comparações dos processos de identificação e projeção das jogadoras de videogames com o cinema.

Os conceitos de projeção e identificação provêm da psicologia. Diversos autores, tais como Freud, Jung e Lacan trataram do tema, dando as duas palavras sentidos diferentes. Freud [30] definiu a projeção como um mecanismo de defesa, no qual emoções e/ou características de personalidade do sujeito podem ser atribuídos a outras pessoas. Também definiu identificação como uma forma primitiva da expressão de um laço emocional com outra pessoa. Já Murray [31] acreditava que todo sujeito vive num mundo único que lhe é próprio, e que os processos projetivos mostram que há uma interpretação pessoal e característica do sujeito. A projeção pode ser vista na forma como os sujeitos interpretam as situações, seja com pessoas reais ou com personagens fictícios.

A teoria do cinema também se ocupou destes conceitos da psicologia, trabalhando com adaptações para compreender os mecanismos psicológicos que atuam na vinculação do espectador com o filme. Morin [32] já falava sobre a importância dos processos de identificação e projeção que ocorrem no cinema. O espectador, ao mesmo tempo, projeta e se identifica com os personagens e suas situações. Para o autor, é o complexo projeção-identificação-transferência que comanda os fenômenos psicológicos subjetivos que acontecem diante da tela. A magia do cinema é capaz de fazer desabrochar, no seio de uma imagem objetiva, as potencialidades afetivas. Apesar de se identificar com as imagens, o espectador continua consciente da ausência de realidade prática do que está sendo representado.

Ainda segundo Morin [30], o espectador tende a se projetar e se identificar com os personagens, em função de suas semelhanças físicas, morais ou psicológicas que neles encontrem. Mas o cinema pode levar também a uma identificação com os desconhecidos, ignorados, desprezados ou odiados pela sociedade. As narrativas não apresentam apenas heróis semelhantes, mas também heróis muito diferentes do espectador: o cinema revela as mais vergonhosas e secretas identidades. A projeção acontece não apenas em personagens que são indivíduos, mas também em animais, paisagens, objetos.

Da mesma forma que o cinema, os videogames permitem aos seus jogadores que se identifiquem e projetem em suas personagens. Griebel [33] afirma que jogos como *The Sims* permitem com que sejam projetados diversos aspectos da personalidade. A participação do jogador, que é diferente do cinema (onde se é apenas um espectador) auxilia na

identificação com a personagem, proporcionando *engagement*, ou vinculação ao jogo.

O objetivo da pesquisa é caracterizar o fenômeno da identificação de mulheres com personagens femininas nos videogames, salientando seus elementos constituintes a partir do discurso das jogadoras.

II. MÉTODO

Para a coleta de dados, foi utilizado um questionário online, que ficou disponível entre os dias 17 de abril e 18 de maio de 2013. O questionário contou com 15 questões abertas e fechadas e visava: 1) Caracterização da amostra (idade, localização, categoria de jogo de preferência, quanto tempo jogam videogames e quais plataformas costumam usar); 2) personagem favorita (se há personagem que considerem ser preferida, qual era esta personagem e quais os motivos para preferi-la); 3) representações das personagens femininas nos videogames.

As participantes foram avisadas de que deveriam se referir apenas a personagens de jogos de longa duração lançados para consoles. Para evitar que homens pudessem responder o questionário, a primeira perguntava se referia ao sexo do jogador. Os questionários identificados como tendo sido respondidos por homens foram descartados. Ao afirmar possuir uma personagem favorita, as questões seguintes se voltavam aos possíveis motivos da preferência, procurando entender se havia identificação com estas personagens. A terceira parte do questionário se referia à existência de estereótipos com relação às personagens femininas e se a personagem preferida parecia se encaixar nesses estereótipos.

A divulgação da pesquisa foi realizada nas redes sociais, especialmente nas comunidades específicas sobre videogames, tais como “Boteco Gamer”; “Videogames Brasil”, e “Garotas Gamers”, do Facebook.

Foram recebidos 103 questionários, sendo que 2 foram invalidados por estarem repetidos e 6 foram invalidados por terem sido preenchidos por homens (total – 95) .

A terceira parte do questionário foi comunicada em outro artigo¹, este se focando especificamente nos itens 1 (amostra) e 2 (questão das personagens favoritas e dos motivos para preferi-las).

III. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A. Caracterização da amostra

A faixa etária mais expressiva na amostra é das idades de 21-25 anos, composta por 52% das participantes. Entre as outras jogadoras, 20% estão entre 26-30 anos; 17% entre 16-20 anos; 31-35 anos 6%; 36-46 compõem 4%; 1% não informou.

¹Fortim, I. Monteiro, L. *Representações da figura feminina nos Videogames: A visão das jogadoras*. Proceedings do SBGames 2013.

Quanto à localização, 79%, são do estado de São Paulo, seguido do estado de Mato Grosso, com 7%; outros estados aparecem menos expressivamente com cerca de 1% ou 2% cada na amostra; 1% não informou.

Entre as participantes, 52% afirmam terem começado a jogar entre 2 a 6 anos de idade; 35% iniciou essa prática entre 7 e 10 anos; 10% a partir dos 11 até 15 anos e 2% após os 17 até 19 anos; 1% não informou.

B. Personagem favorita

Quanto à personagem favorita, 70% afirma que tem uma favorita; 26% afirmam não terem e 4% não informaram. Algumas participantes mencionaram mais de uma personagem: duas pessoas informaram 2 personagens, uma pessoa mencionou 6 e outra mencionou 4.

Segue abaixo o quadro com as personagens favoritas citadas pelas participantes:

QUADRO I

Personagens Favoritas	Respostas
Lara Croft	11
Chun Li	4
Bayonetta	3
Cammy	3
Yuna	3
Alice	2
Commander Sheppard	2
Jill Valentine	2
Kula	2
The Boss	2
Sylvanas Windrunner	2
Terra	2
Aerith	1
Alis	1
Mulheres do Pokemon	1
Mulheres do Diablo III	1
Athena Asamiya	1
Aya Brea	1
B. Orchid/ Maya	1
Blaze the cat	1
C. Viper	1
Carmen Sandiego	1
Cecilia Adlehyde	1
Chell	1
Claire Redfield	1
Daisy	1
Elena Fisher	1
Elisabeth	1
Emmy Altava	1

Fat Princess (Reino Azul)	1
Heather/ Cheryl	1
Jenny Burtory	1
Judith	1
Kairi	1
Karliah	1
KOS-MOS	1
Lenneht	1
Lightning	1
Chie Satonaka	1
Maria Thorpe	1
Melia Antiqua	1
Midna	1
Mulher-Gato	1
Samus Aran	1
Sarah Kerrigan	1
Sindel	1
Uriko Nonomura	1
King	1
Leona Heidern	1
Yuffie Kisaragi	1
Zelda	1
Não Informou	1
Não possui personagem favorita	25
TOTAL	103

Através da análise apenas da aparência das personagens citadas pelas jogadoras, bem como a descrição feita por elas, foi possível perceber que há diferentes formas como estas personagens favoritas são representadas.

Várias observações podem ser feitas com relação ao aspecto físico. Praticamente todas as personagens (excetuando-se a “Fat Princess do Reino Azul”, cuja proposta do jogo é justamente engordar as princesas) são magras. Sua grande maioria possui pele clara (45 personagens) com apenas uma personagem possuindo pele morena; e 10 personagens possuem aparência animal ou não humana (caso de andróides, *undeads*, valquírias ou extraterrestres), mas ainda assim, 5 são representadas com pele clara e magras. As representações dos corpos de algumas delas, ainda, se assemelham aos de mulheres que esculpem seus corpos com exercícios físicos, com musculatura trabalhada.

Das personagens elencadas, apenas 5 correspondem ao que se considera um conjunto dos estereótipos de sexualização: seios avantajados, personagens desnudas e roupas que atribuem sensualidade.

Contudo, é importante destacar que 19 delas possuem roupas justas ao corpo, de forma que permitem visualizar mais claramente seu formato; 12 personagens possuem aparência infantilizada e 6 são retratadas como princesas de vestidos longos em seus jogos.

Muitas têm cabelos curtos (19) e usam roupas mais discretas. Quanto a sua representação, 11 personagens são retratadas como lutadoras corpo-a-corpo, 11 delas portam

armas brancas, 13 portam armas de fogo, e 7 são feiticeiras que possuem cajados e poderes sobrenaturais.

Devido à atribuição de habilidades como força e capacidade de luta às personagens, a musculatura aparece bem desenvolvida. Somando-se a isso, muitas personagens têm cabelos curtos e roupas mais discretas, tais como calças, bermudas e camisetas, formando um padrão andrógino. A sexualização parece dar lugar a personagens que se situam entre os estereótipos femininos e as atribuições valorizadas tipicamente masculinas. Também é possível considerar a representação mais próxima da mulher contemporânea, que segue os padrões de beleza estabelecidos nas sociedades ocidentais: a mulher deve ser, ao mesmo tempo, independente e forte, mas magra e com a estrutura física trabalhada.

As mulheres desta pesquisa se identificam com personagens femininas diferentes do padrão sensual e sexualizado apresentado em diversos jogos. Isso está de acordo com o experimento feito por Hartmann e Klint [11], que mostrava que as garotas preferiam jogar com personagens não sexualizadas.

Isso não quer dizer que as personagens não sejam consideradas como mulheres bonitas. Nelas apenas não há o exagero e as desproporções corporais, a nudez e a sensualidade excessiva. Mesmo não sendo sexualizadas, a preocupação com a beleza permanece.

O foco é na aparência, infelizmente, porque além do público-alvo ser masculino em maioria, as meninas que jogam também são obcecadas com a beleza, como a maioria das mulheres. Além disso, parece haver uma dicotomia "mocinha indefesa" e "vilã sensual" bem limitadora. Ou a personagem é uma princesa incapaz a ser salva, ou é violenta como um personagem masculino, sem personalidade. (subj. 52)

Essa escolha de personagens parece estar em acordo com o que foi apontado por Grimes [16]: personagens caucasianas, de acordo com padrões de beleza ocidentais, além de serem uma mistura de atratividade com comportamentos masculinos. É claro que essa escolha reflete o “censo” das personagens de videogames; a maioria das personagens é representada dessa forma, dando pouca escolha para as jogadoras preferirem uma personagem negra, por exemplo.

Foi utilizada a classificação de Popescu [22] sobre o papel das personagens nos videogames. Dentre as categorias, a saber: 1) Objetos sexuais ou prêmios; 2) Mulheres como vítimas; 3) Mulheres como heroínas do jogo; e 4) Mulheres em papéis “femininos”. É possível afirmar, através de uma análise da aparência, história e papel de cada personagem, que a maioria delas (46) corresponde principalmente à categoria mulheres como heroínas, com personagens que são centrais no jogo; destas, 13 são protagonistas. Apenas uma personagem pode ser considerada como mulheres em papéis femininos, com estereótipos tais como roupas cor de rosa ou no papel de suporte ao homem. Quatro são classificadas em mulheres como vítimas e nenhuma personagem foi classificada como objeto sexual ou prêmio.

A classificação ainda pode ser realizada de acordo com os nomes estereotipados dados por Popescu (“Barbie”; “Mágicas”; “Lucy” e “Xena”). Dentre todas as personagens citadas, a grande maioria se encaixa na categoria Xena (41 personagens), pelo papel que realiza no seu respectivo jogo, podendo ser lutadora, guerreira ou agente dotada de habilidades diversas de luta e/ou armas. A segunda categoria com mais personagens é a nomeada Mágicas (6), em que foram consideradas as feiticeiras, magas ou simplesmente a utilização de poderes mágicos. A categoria Lucy contém algumas poucas personagens (2) em igual proporção à categoria Barbie, com também 2 personagens.

Muitas das personagens enunciadas pelas participantes possuem o perfil da “mulher guerreira” [27], possuindo habilidades de luta que as tornam compatíveis ou superiores aos personagens masculinos na trajetória do jogo.

Embora muitas delas sejam consideradas do tipo “Xena” e bastante habilidosas, diversas personagens tem elementos interessantes presentes em suas histórias. Por exemplo, 14 delas são personagens que vivenciaram ou vivenciam durante o enredo um intenso sofrimento, dominação ou abuso que as levou ou as levarão a se tornarem guerreiras ou lutadoras. Por outro lado, dentre as personagens citadas, 4 aparecem nos jogos como princesas a serem resgatadas.

C. Motivo da preferência do personagem

As participantes foram inquiridas sobre os motivos da eleição de determinada personagem como favorita. Esta pergunta também visava elucidar quais os elementos que estão mais presentes na constituição do fenômeno da identificação com as personagens. As respostas totalizam número maior que as respondentes por algumas destas citarem mais de um motivo em suas respostas.

QUADRO II

Motivos da Eleição da Personagem Favorita	Respostas	%
Características Psicológicas/Personalidade	28	21%
Habilidades Físicas e/ou Mágicas	21	16%
Aparência	15	11%
História/Desenvolvimento da Personagem	13	10%
Semelhança Consigo Mesma	9	7%
Elementos do Jogo	7	5%
Contato de Longa Data	6	5%
Protagonismo	5	4%
Outros	3	2%
Não Informou	3	2%
Não Possui Personagem Favorita	25	19%
TOTAL	135	100%

Em maior número, foram apontadas as características psicológicas e/ou personalidade, representando 21% das respostas. Foram consideradas nesta categoria menções tais como inteligência, determinação e independência. As características como força física, lutar e usar poderes mágicos foram consideradas como habilidades físicas e/ou mágicas da personagem, compondo 16% das respostas. A categoria aparência aparece em terceiro com 11%, abrangendo menção clara do termo aparência como algo apreciado ou descrição de características físicas apreciadas (cabelos, corpo, etc.). Em seguida, foi apontada a categoria história/ desenvolvimento da personagem (10%), e compreende descrições que citavam motivos relacionados à história da personagem ou seu desenvolvimento psicológico durante o jogo. A categoria “semelhança consigo mesma” (7%) é sobre a menção de qualquer semelhança da jogadora com a personagem, seja física (semelhança corporal) ou psicológica (atitude ou características psicológicas). Considerou-se em “elementos do jogo” (5%) a menção a preferir a personagem por conta de elementos do jogo, tais como cenários, gêneros (tiros, aventura), etc. Em seguida, na categoria “contato de longa data” (5%), contém respostas sobre as personagens que fizeram parte da infância da jogadora, e que de alguma forma acompanharam seu desenvolvimento. Algumas das respostas também mencionaram o fato da personagem ser a protagonista (4%) de seu jogo como um motivo para eleição desta como favorita. A categoria “outros” (2%) engloba respostas não claras ou que não puderam ser consideradas nas demais categorias; 2% não informaram e 19% afirmam não possuir personagem favorita.

Vemos que a identificação com as características psicológicas ou com a personalidade da personagem, a valorização de habilidades e de sua história são bastante expressivos. As mulheres parecem se identificar mais com estes aspectos do que com as características físicas. As habilidades físicas ou mágicas da personagem (força física é a mais citada) são relacionadas como um fator importante de identificação, aparecendo em segundo lugar. Isso demonstra que as jogadoras parecem preferir personagens que sejam poderosas, que sejam retratadas de forma inteligente ou que possam ser “boas de briga”, assim como os homens.

Gosto das personagens fortes e acho que mesmo quando são sexualizadas, pelo menos elas podem mostrar a outras meninas, como a Cammy me mostrou quando eu era criança, que ser mulher e ter uma massa muscular menor não te impede de chutar bundas. Gosto bastante das personagens que são mais "humanas", digamos, do que um estereótipo de feminino. Algumas das personagens de Mass Effect, por exemplo. Gosto bastante de personagens como Samus e Chell que, sem possuírem falas, permitem que o(a) jogador(a) se projete nelas, assim como um Link, provando que o gênero masculino não é o gênero "neuro". (suj. 1)

As próprias jogadoras se dão conta de sua identificação por conta da semelhança com o personagem, o que aponta para o

que Morin [30] diz sobre a identificação-projeção realizada pelo espectador. Essa representação do feminino corresponde também às características da mulher moderna, o que facilita a projeção e a identificação. As histórias dessas personagens, assim como um enredo de cinema, podem fornecer uma identificação com a trajetória de lutas e conquistas da mulher ao longo do tempo. A aparência, bastante relevante no discurso das jogadoras, é uma questão que atravessa semelhanças físicas individuais e os padrões sociais de beleza que se mostram e permitem que a identificação ocorra através da representação por imagens de mulheres consideradas “normais”, “humanas” e “reais”, ou seja, com corpos proporcionais. Nesse sentido, as jogadoras desta amostra preferem representações femininas mais humanas (apenas 10 tem representação não humana, e apenas 5 tem representação sexualizada).

Além disso, o mundo dos videogames, assim como o do cinema, trata-se de ficção, ao que é permitido assim também distanciar-se da realidade. Para Morin [30], a obra de ficção encarna necessidades e aspirações humanas, dessa forma, provém das fontes mais profundas e intensas da participação afetiva e, por esta razão, fomenta as mais profundas e intensas participações afetivas dos espectadores. Neste sentido, é possível pensar o complexo projeção-identificação também abrange aspectos sobrenaturais e mágicos, que estão além da realidade, pois se passa em um mundo fictício de representações. As habilidades mágicas de algumas personagens, assim como as psicológicas e físicas, são valorizadas por várias jogadoras.

A androginia que aparece em muitas das personagens permite que homens e mulheres possam se identificar e jogar, uma vez que este tipo de personagem evita os estereótipos relativos a gênero, que incomodam algumas jogadoras.

Também foi solicitado às participantes que dissessem se proporia alguma alteração em suas personagens favoritas. Destas, 26% proporia alguma mudança; 36% não faria mudança alguma; 38% não responderam ou não possuem personagens favoritas. Dentre os as mudanças que poderiam ser realizadas nas personagens as mais citadas foram elemento da sensualização ou sexualização, que muitas vezes é considerada como exagerada.

Na grande maioria dos games, as personagens femininas possuem um apelo sexual muito grande. Um dos grandes motivos de gostar tanto desse jogo é sua história e foco no enredo principal. É ter conteúdo e não apenas mulheres com micro roupas em poses sensuais. [...]. (suj. 88)

Também é citada a aparência física da personagem, categoria em que foi considerada menção explícita sobre aparência e vestimentas. Além disso, houve respostas referentes a mudanças de âmbito emocional: algumas participantes preferiam que as personagens fossem mais emotivas, enquanto outras, menos emotivas. Um pequeno número citou também que proporia a melhoria de habilidades da personagem no jogo, categoria esta composta tanto por habilidades físicas quanto psicológicas e sobrenaturais.

D. *Personagem favorita x Outras personagens femininas*

Foi questionado se a personagem favorita se assemelhava ao comumente retratado (o termo não foi *a priori* definido às respondentes, mas sim perguntado a elas).

O aspecto mais citado como o “comumente retratado” na figura feminina foi a sensualização/sexualização da personagem, 29% das respostas. As respostas continham os termos “sexy”, e “sensual” ou falavam a respeito de poucas vestimentas ou curtas. Em seguida, dentre os mais citados aparecem: mulheres com habilidades físicas e/ou mágicas (15%), cujas respostas diziam respeito à força física, poderes mágicos e habilidades em luta e/ou com armas; e a atribuição do papel de vítima (11%) à personagem. Outros aspectos são: a criação de personagens que afirmam ser voltadas para o público masculino (6%); a objetificação da mulher (6%), isto é, a mulher como um objeto ou decoração no jogo; o papel secundário na trama (6%), bem como auxiliares ou que ofereçam apoio a outros personagens; a fragilidade (6%), também considerando o termo “indefesas”; e os papéis relacionados ao cuidado (2%), tais como “donas de casa” e “healers”. Foram citados também aspectos psicológicos como personalidade forte (4%), inteligência (2%) e o fato das personagens serem representadas como mulheres comuns ou normais (2%); e independência (1%).

Dentre os aspectos citados em respostas a esta questão, enfatiza-se a sexualização das personagens, tratado como um aspecto negativo pelas participantes, e as habilidades físicas e/ou mágicas, considerado por elas um aspecto positivo, pois as características mais expressivamente mencionadas que estão presentes nas representações atuais.

As participantes responderam que suas personagens favoritas não se assemelham ao que é comumente retratado na figura feminina nos jogos (42%). Já 20% delas afirmaram que sim; as que responderam em parte ou depende, somam 5% e 4% respectivamente.

Esses dados corroboram o descrito anteriormente sobre as personagens citadas, em que apenas um pequeno número delas (5) possui caracteres sexuais bem destacados ou roupas que remetem à sensualidade, sendo esta a característica apontada como a mais comumente retratada. Segundo as jogadoras, apenas 42% das personagens não se assemelham ao retratado. Este é um dado interessante, se comparado com a classificação feita pelas autoras, que classificou as mulheres mais como guerreiras do que como sexualizadas.

IV. CONSIDERAÇÕES FINAIS

De forma geral, os sujeitos da amostra parecem preferir personagens onde a mulher ocupa lugar de importância e é dotada de ação dentro do jogo. Longe do estereótipo da donzela em perigo, as personagens são admiradas por suas personalidades fortes, capacidade de superação, força e inteligência. A personagem preferida por elas é a mulher a ação, que é tão forte quanto o homem, ocupa o papel de

protagonista ou papel importante, e não é apenas uma figura acessória ao personagem masculino.

A identificação com a aparência da personagem também é importante, com as mulheres preferindo representações da figura feminina de forma mais humana, real e com o corpo proporcional, diferindo, portanto, do comumente retratado com relação à imagem feminina nos games: figuras com aspectos sensuais/sexuais exaltados. Isso é corroborado, ainda, pelas respostas relativas às mudanças que as participantes propõem à sua personagem, que envolvem diminuição da sensualidade/sexualidade e introdução de aspectos psicológicos, físicos e até sobrenaturais, que são mais valorizados por elas.

Os elementos que compõem a identificação das jogadoras, segundo seu discurso, podem ser caracterizados como um conjunto de diferentes aspectos que, de forma geral, valorizam a figura feminina. Muitas das personagens favoritas são escolhidas pelas jogadoras principalmente por possuírem características psicológicas e de personalidade por elas consideradas positivas; pela história ou desenvolvimento da personagem e por habilidades físicas e/ou mágicas, que mostram o poder da mulher e que são consideradas como mais importantes que a aparência física. Entretanto, apesar de ser considerada de menor importância, a aparência física é também forte fator de identificação para as jogadoras.

A discussão traz à tona questões importantes e atuais sobre as diferentes representações da mulher, que agora são dotadas de características semelhantes às presentes nos personagens masculinos. Muitas das personagens favoritas escolhidas pelas jogadoras são frutos das mudanças que estão ocorrendo na forma como as mulheres são representadas nos videogames. Apesar de ainda predominar o modelo da mulher sensual e poderosa, a indústria de videogames parece começar a dar espaço para outros tipos de representações. Isso se deve também à percepção de que as mulheres são uma importante parcela do mercado consumidor de videogames, e que não jogam apenas jogos casuais.

Espera-se ter contribuído para dar luz à antiga discussão, ao modelo do ovo e da galinha: Será que as mulheres não jogam videogames por não haver personagens para se identificarem ou será que não há personagens para elas porque as mulheres não jogam videogames? Os dados da pesquisa mostram que este tema é complexo, mas dá indícios de que as mulheres podem ser mais atraídas para jogar caso sejam construídos personagens que explorem a diversidade dos papéis femininos, deixem que elas também assumam o centro das ações e sejam consideradas como importantes e poderosas, em pé de igualdade com os personagens masculinos.

Para finalizar, esta discussão remete-nos a uma questão antiga, retomada por Freud: “Afim, o que querem as mulheres?”. Nossas jogadoras diriam: “Serem senhoras de suas vidas”, como a velha bruxa da lenda de Gawain respondeu.

REFERÊNCIAS

- [1] D. E. Agosto, "Girls and gaming: a summary of the research with implications for practice," *Teacher Librarian*, vol. 31, pp. 8-14, 2004.
- [2] M. S. H. Aquila, "Videoplay pathways for females: developing theory," Master of Science, Graduate School of Cornell University, 2006.
- [3] A. Perry, "Women and Video Games: Pigeonholing the Past," *Scripps Senior Theses*. Paper 135, 2012.
- [4] D. Carr, "Contexts, gaming pleasures, and gendered preferences," *Simulation & Gaming*, vol. 36, pp. 464-482, 2005.
- [5] ESA, "Essential Facts About The Computer And Video Game Industry," Entertainment Software Association 2012.
- [6] P. Royse, *et al.*, "Women and games: technologies of the gendered self," *New Media & Society*, vol. 9, pp. 555-576, 2007.
- [7] CGA, "Casual Games Market Report: Business and art of games for everyone," Casual Games Association 2007.
- [8] IBOPE. (2012, 11/04/2013). *1a Pesquisa Game Pop*. Available: <http://www.ibope.com.br/pt-br/relacionamento/imprensa/releases/Paginas/Pesquisa-in%C3%A9dita-do-IBOPE-Media-sobre-games-revela-o-perfil-dos-jogadores-de-videogame-no-Brasil.aspx>
- [9] J. Cassell e H. Jenkins, *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. Cambridge, MA: MIT Press, 2000.
- [10] S. Graner-Ray, *Gender inclusive game design : expanding the market*. Hingham, Massachusetts: Charles River Media, 2004.
- [11] T. Hartmann e C. Klimmt, "Gender and computer games: Exploring females' dislikes," *Journal of Computer-Mediated Communication*, vol. 11(4), p. article 2, 2006.
- [12] J. Fron, *et al.*, "The Hegemony of Play," in *Situated Play: Proceedings of the 2007 Digital Games Research Association Conference*, 2007, pp. 308-319.
- [13] D. Williams, *et al.*, "Looking for Gender: Gender Roles and Behaviors Among Online Gamers," *Journal of Communication*, vol. 59, pp. 700-725, 2009.
- [14] L. Haines, "Why are there so few women in games? Research for Media Training North West," 2004.
- [15] J. Winn e C. Heeter, "Gaming, Gender, and Time: Who Makes Time to Play?," *Sex Roles*, vol. 61, pp. 1-13, 2009.
- [16] S. M. Grimes, "'You Shoot Like A Girl!': The Female Protagonist in Action-Adventure Video Games," presented at the Level Up!: Digital Games Research Association (DIGRA) International Conference, Utrecht, The Netherlands., 2003.
- [17] A. Krotoski, "White Paper Chicks and Joysticks: an exploration of women and gaming," ELSPA. The

- Entertainment & Leisure Software Publishers Association 2004.
- [18] WIGI, "Woman in Games International."
- [19] J. e. a. Perez, "Women and Videogames: Habits and preferences of the video gamers. Women in Games International, White Paper," Universidad Europea de Madrid, Madrid, Espanha. 2006.
- [20] E. F. Provenzo, *Video Kids: Making Sense of Nintendo*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1991.
- [21] B. Beasley e T. C. Standley, "Shirts vs. skins: clothing as an indicator of gender role stereotyping in video games " *Mass Communication & Society*, vol. 5, pp. 279-293, 2002.
- [22] G. Popescu, "Women in videogames. From Barbie to Xena," in *Gender and the (post) East/West divide*, T. E. M. Frunzã Ed., ed Vacarescu ,Romania.: Limes Publishing House, 2004.
- [23] J. Bryce e J. Rutter, "Killing like a girl: Gendered gaming and girl gamers' visibility," presented at the Conference of the Digital Games Research Association, 2002.
- [24] E. Z. C. Oliveira, "O feminino e as novas tecnologias de comunicação e informação," in *X Simpósio de Pesquisa em Comunicação da Região Sudeste - SIPE*, Universidade Do Estado Do Rio De Janeiro. Rio de Janeiro, 2004.
- [25] C. L. Mendes, "Quem pode resisitir a Lara Croft? Você? ," *Estudos Feministas*, vol. 16(1), p. 288, 2008.
- [26] S. M. Grimes, ""You Shoot Like A Girl!": The Female Protagonist in Action-Adventure Video Games", " presented at the Level Up!: Digital Games Research Association (DiGRA) International Conference, Utrecht, The Netherlands., 2003.
- [27] T. Krzywinska, "Demon girl power: Regimes of form and force in videogames primal and Buffy the Vampire Slayer," in *Woman in Games*, 2005.
- [28] J. Schreier. (2013). *The Real Problem With That Controversial, Sexy Video Game Sorceress*. Available: <http://kotaku.com/the-real-problem-with-that-controversial-sexy-video-ga-478120280>
- [29] H. Jenkins. (2003). *GAME DESIGN AS NARRATIVE ARCHITECTURE*. Available: <http://web.mit.edu/cms/People/henry3/games&narrative.html>
- [30] S. Freud, *Além do princípio de prazer: psicologia de grupo e outros trabalhos : 1925-1926* vol. Vol. XVIII. Rio de Janeiro: Imago, 1920/1996.
- [31] D. Anzieu, *Os Métodos Projetivos*. Rio de Janeiro: : Campus. , 1979.
- [32] E. Morin, *O cinema ou o homem imaginário*. Lisboa: Relógio d'Água., 1958/ 1970.
- [33] T. Griebel, "Self-Portrayal in a Simulated Life: Projecting Personality and Values in The Sims 2," *Game Studies: the international journal of computer game research*, vol. volume 6 December 2006 2006.