A Representatividade das Mulheres nos Games

Paula Casagrande Bristot* Eliane Pozzebon Luciana Bolan Frigo

Universidade Federal de Santa Catarina, Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Informação e Comunicação, Brasil

RESUMO

A luta das mulheres por espaço, respeito e igualdade acontecem no âmbito social frequentemente. Nos games isso não é diferente, a busca por reconhecimento como um público em potencial e a representação dentro dos games são objetivos a serem conquistados e reconhecidos. O presente artigo tem o intuito discutir quais fatores levam a essas consequências de falta de representatividade e reconhecimento. Através da literatura foi possível apresentar algumas possíveis causas, como o estabelecimento das diferenças de gênero que leva a existência de uma segmentação de mercado por parte da indústria. Ao mostrar algumas personagens dos games ficou possível mostrar os estereótipos impregnados a figura feminina e o quanto o reflexo dessa causa leva a falta de representatividade feminina no game, bem como o quanto essa falta afeta o público gamer feminino.

Palavras-chave: game, mulheres, representatividade, estereótipos.

1 INTRODUÇÃO

Há alguns anos a indústria de games tem dominado o mercado de entretenimento ultrapassando a indústria cinematográfica. Segundo a empresa Newzoo [1], que é líder global de inteligência de mercado especializada em games, em 2016 a indústria de games gerou uma receita superior a 90 bilhões de dólares, com cerca de 2,1 bilhões de jogadores ao redor do mundo. A mesma trouxe como destaque a America Latina como a segunda região que mais cresce no mundo com arrecadação com games tendo cerca de 110 milhões de jogadores. A Newzoo [1] estima que para 2017 a arrecadação mundial com games chegue a 106,6 bilhões de dólares. Quanto à especificação em relação a público feminino e masculino não há uma estatística mundial. No Brasil a Pesquisa Game Brasil [2] aponta o público feminino como maioria dos gamers.

*email: paulacasagrandeb@hotmail.com

A indústria de games atrai como público ambos os gêneros de todas as faixas etárias, porém seu público alvo ainda é o gênero masculino que é visto pela indústria como seu maior consumidor [3].

Neste artigo serão abordados e discutidos os fatores que afastam ou aproximam as mulheres dos games, bem como os fatores que fazem com que elas não sejam reconhecidas como gamers.

O fator público alvo é um exemplo que acaba influenciando na forma como a mulher é representada nos games. Os estereótipos negativos impregnados a imagem da mulher comprovam como os games são produzidos para esse público excluindo a mulher como jogadora.

A definição de estereótipo é a generalização ou pressuposto que as pessoas fazem sobre as características ou comportamento de grupos sociais específicos, ou tipos de indivíduos. Os estereótipos muitas vezes são refletidos de forma negativa por gerarem preconceitos e descriminalização por serem ofensivos aos grupos que representam [3].

2 MULHERES E GAMES

Dos inúmeros estudos sobre games e todos os assuntos discutidos sobre seu conteúdo ideológico, a representação da mulher é um dos temas menos explorados. Seja como jogadora, desenvolvedora ou personagem, as mulheres fazem parte do universo dos games. Com todo o preconceito e estereótipo negativos dentro dos games, as mulheres ainda lutam por reconhecimento como gamers e representatividade dentro do jogo.

As reflexões culturais são comuns nos jogos eletrônicos, os quais acabam propagando alguns estereótipos. Devido a essas formas estereotipadas de apresentação da mulher há a necessidade de maior diversificação de personagens nos games para que haja novas formas de representação e identificação.

Nesse capítulo os termos, feminino, menina e mulher não estão restritos a idade. Quando esses termos são utilizados, se referem a elas como um todo, sejam jovens ou não. Será discutida a forma como a mulher é representada no game e não está em discussão a moralidade da mulher.

Aqui cabe também a explicação a cerca do termo “gamer”, o qual há certo tempo era usado para fazer referência a quem jogava RPG (Role-Playing Game). Hoje, esse termo serve para todas as

pessoas que jogam algum jogo eletrônico [4]. Aqui games são abordados de forma geral sem restrição a gênero ou classificação quanto a casual ou hardcore.

2.1 O Feminino e o Game

A definição do que é feminino ou masculino para algumas pessoas está relacionado somente a diferenças biológicas, porém muitos estudos a cerca de identidade de gênero trazem o conceito de que os comportamentos masculinos e femininos estão ligados a criações culturais. Uma pessoa se reconhece como feminino ou masculino independente da sua orientação sexual ou sexo biológico. O individuo vai fazer uma escolha de acordo a identificação com determinados valores aspectos, postura e conduta social, que culturamente estão associados a determinado gênero [3]. Porém, feminino e o masculino culturamente estão muito atrelados ao sexo biológico, e pouco vistos como uma identidade que independe dos aspectos físicos e biológicos. Criam-se padrões de comportamento para cada sexo onde certas práticas são definidas como gênero masculino ou feminino surgindo um binarismo com relação a sexo-gênero.

De acordo com Romanus [5], o feminino e o masculino são caracterizados como sendo o oposto um do outro para estabelecer as diferenças e o poder. Afirma ainda que há um estabelecimento de padrões quanto a feminino e o masculino e que sabemos distinguir esses padrões como diferenças para separamos um do outro.

Existem expectativas culturais de uma sociedade com relação a cada sexo. Antes mesmo do individuo nascer, ao saber o sexo do bebê, os pais já definem seu gênero impondo a ele o que culturalmente é definido para aquele gênero como cores, gostos, atitudes e ideias que vão ser mantidos pela família, escola e sociedade.

Há uma segmentação de mercado que tende a separar e reforçar a ideia de que existem interesses distintos de acordo com o sexo. A segmentação de mercado tende a direcionar um público consumidor especifico que apresente necessidades semelhantes como idade, comportamento, sexo, gênero etc.

A sociedade criou e instituiu diversos valores quanto à diferenciação do "que é para menino" e do "que é para menina". Essa diferença é perceptível nos brinquedos, como por exemplo, os brinquedos para meninas que estão vinculados a construção social da mulher em ser delicada, cuidar dos afazeres domésticos, gostar de moda, logo se tem como brinquedos femininos bonecas, minicozinhas, artigos de beleza e moda para crianças, entre outros.

Segundo Izukawa [3], isso não acontece somente no mercado de brinquedos, mas os próprios games passaram por uma segmentação de mercado no início da década de 80, quando o público masculino era apontado como maioria. A recessão que viria nos anos seguintes, fez com que o mercado se direcionasse a esse público para se recuperar e não correr um grande risco. As campanhas publicitárias eram voltadas a esse público, logo se instituiu a ideia de que videogame era "coisa de menino".

Os games não são livres de conteúdo ideológico e refletem muito como a sociedade se organiza transpondo em seus personagens principalmente no designer gráfico e jogabilidade, os seus aspectos culturais [6]. Um exemplo são os games orientais que descrevem como aquela sociedade funciona principalmente os japoneses que trazem para os games um pouco da sua cultura visual dos animes [3].

A busca pelo público feminino nos games ocorreu de forma estereotipada. Isso fica evidente quando olhamos para o passado na década de 80 e vemos como o jogo clássico Pac-Man foi criado para atrair o público feminino. Primeiramente, a ideia surgiu do fato de crianças e mulheres gostarem de comer [7]. Depois a criação da Ms. Pac-Man, primeira personagem feminina em um game e o seu romance com o Pac-Man, algo que também é instituído como a preferência feminina por romances.

Na década de 90 surge os pink games para meninas, os quais representavam atividades estereotipicamente femininas. Um exemplo é o game para montar roupas de bonecas Barbie Fashion Designer, que fez muito sucesso, além dos purple games que são voltados para o público feminino. Esses games acabam reforçando a ideia de que existe "game para menina" e "game para menino", não levando em consideração as diferenças e semelhanças de interesses de cada indivíduo [3]. A limitação por gênero acaba reforçando os estereótipos e limitando as opções para as meninas dando a elas uma única forma de identificação. De acordo com Romanus [5] a imposição de algo influência nas escolhas e na criação de uma identidade, busca-se se manter os padrões a fim de se manter uma ordem.

A opção de escolha é uma forte aliada à quebra dos padrões de comportamento impostos as pessoas, sejam homens ou mulheres. Visto também que houve uma mudança do papel feminino na sociedade, é importante que essa mudança seja retratada para que essa nova figura seja aceita.

A tecnologia e os games estão se tornando um meio de expressão cultural, visto que inúmeras pessoas estão estudando, criando conteúdo e espelhando-se em seus personagens preferidos. Tudo fica mais visível devido à quantidade de eventos focados em tecnologia e games que atraem milhares de pessoas. Muitos gamers veem em seus personagens preferidos uma referência, tentando até parecerem fisicamente com ele ou se caracterizam como ele para participarem de eventos de *cosplay*.

A representatividade da mulher nos games visando o empoderamento e protagonismo é uma forma de quebrar os paradigmas atribuídos a sua imagem e comportamento a fim de dar mais opções de escolhas às meninas, mostrando que elas podem pertencer e explorar esse mundo. Contudo, ter uma mulher como personagem em um game nem sempre é sinônimo de representatividade, como será visto mais adiante.

2.2 Mulheres como Gamers

Desde o surgimento dos computadores e games, ambos são vistos culturalmente como atividade masculina, por mais que ambos os sexos tenham interesse em games, o mesmo ainda é taxado como um "brinquedo" para meninos [7]. Com o passar do tempo, as mulheres vem tentando conquistar espaço e reconhecimento seja no mercado de trabalho ou até mesmo como gamers. Em pleno século XXI, as mulheres ainda sofrem muito com o preconceito e tendo que provar constantemente que os rótulos empregados ao

sexo feminino não são reais e ainda que seu gênero não limita as suas características de comportamento e suas escolhas.

No ano de 2016 a Pesquisa Game Brasil [8] cujo objetivo de traçar o perfil do gamer brasileiro apontou pela primeira vez o público feminino como maioria dos gamers no Brasil.

A pesquisa mostrou que o público feminino já é o maior consumidor de jogos eletrônicos no Brasil, porém quando a Pesquisa Game Brasil foi lançada em março de 2016 a mesma acabou gerando uma grande repercussão nas mídias sociais e fóruns de discussão na internet sobre games. Muito se discutiu a respeito, se realmente existia toda essa quantia de mulheres jogando games e se elas realmente poderiam ser consideradas "gamers de verdade". Por outro lado, muitas mulheres que gostam de jogar também apresentaram suas opiniões, afirmando que gostam de jogar e entendem de games e também relataram como é difícil ter que aguentar todo esse preconceito, o que ainda fica mais difícil nos MMOs (*Massively Multiplayer Online*) onde além do preconceito o assédio é constante. A Pesquisa Game Brasil [2] de 2017 confirma o aumento de interesse do público feminino por games, aumento esse que, como mostra a figura 1 vem crescendo desde 2013.

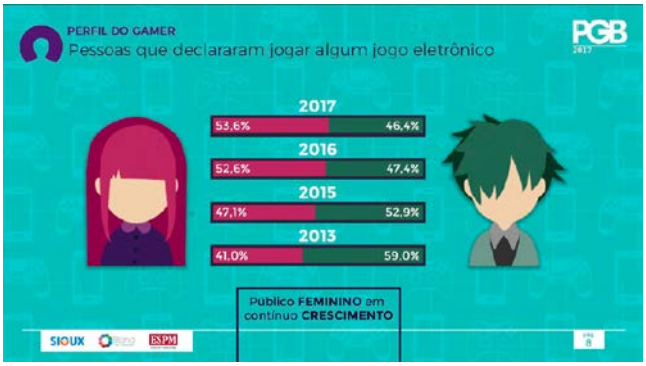

Figura 1: Pesquisa Game Brasil 2017 [8]

De acordo com Fortim [7], por muito tempo se questionou por que as mulheres não jogavam e através da literatura ela explica que esses fatores eram relacionados a motivos biológicos vinculados a diferença de sexo. Afirma ainda, que as características da biologia e natureza de cada sexo eram colocadas em xeque, onde se considerava que as mulheres possuíam menos habilidades no *joytick* e coordenação motora, bem como a preferência por estratégias verbais e analíticas. Os motivos sociais relacionados às diferenças de gêneros também eram levados em consideração e apontados como principal fator por alguns autores, pois estes acreditam que as diferenças de gênero são construídas socialmente, sendo que a definição de ser homem ou mulher está relacionada com a raça, classe social, cultura e outros fatores, os quais reforçavam a ideia dos jogos eletrônicos serem considerados brinquedos masculinos e as próprias mulheres não queriam ser vistas como masculinizadas [7]. Outro fator apontado seria a falta de representatividade feminina nos games devido aos estereótipos impregnados tanto a figura masculina, a qual é representada pelo herói extremamente forte movido pela vingança e que gosta de violência e a mulher sendo representada pela donzela frágil dócil e/ou hipersexualizadas.

A mistificação de que a mulher não joga, está ligada a inúmeros estereótipos e também às suas motivações. Um deles é a possibilidade de maior interação social que alguns gêneros de games permitem como é o caso dos MMORPGs, onde se alega que as mulheres que jogam este gênero de game jogam pelo fato de seus namorados jogarem, logo elas querem fazer companhia e ficarem mais tempo juntos ou jogam para conseguir um namorado [3]. Há ainda outros estereótipos, como mulher bonita não joga e mulher que gosta de game é lésbica.

A explicação referente ao por que das mulheres jogarem ou não games, pode ser a diferença de sexo e gênero, mas está fortemente ligada a aspectos sociais, culturais e pessoais. Nesse caso não se pode generalizar e apontar um fator predominante, sendo que também é normal uma mulher não gostar de jogos eletrônicos visto que nem todos os homens gostam desse tipo de entretenimento também. A faixa etária determina muito o gosto por determinado tipo de game, assim como ao longo dos anos o interesse por jogos eletrônicos pode mudar. O interesse pode despertar na infância e prevalecer pelo resto da vida ou não, como pode despertar na adolescência, juventude ou velhice.

Em relação aos dias atuais podemos afirmar que há um crescente número de mulheres que jogam games, as quais ainda enfrentam muito preconceito, porém há uma resistência maior delas por fazerem parte desse mundo, seja jogando os mais diferentes gêneros de games e criando conteúdo sobre eles.

O preconceito e o assédio ainda afastam muitas mulheres dos games. Se assumir gamer, é ter que provar constantemente que é uma boa jogadora. É ter que conhecer inúmeros jogos e provar que joga horas a fio. Assim como os homens, as mulheres querem apenas se divertir, competir ou relaxar sem provocar nenhum estranhamento, discriminação, ofensa ou assédio.

No universo dos gamers há quem se sinta ameaçado pelo empoderamento da mulher nos games. No entanto, ter mulheres jogando ajuda a elevar o número de jogadores tornando o mercado extremamente competitivo, dinâmico e inovador, o que mostra que só há vantagens e nenhum motivo para haver preconceitos.

Esse aumento de interesse por games por parte das mulheres pode ser explicado pelo maior contato delas com a tecnologia, as quais estão jogando por mais tempo e apresentando um interesse maior por games mais violentos e competitivos como FPS *(First-Person Shooter*, "tiro em primeira pessoa") [9]. Esse maior contato com a tecnologia, pode ser explicado pela massificação dos smartphones e tecnologia em geral. Nos dias atuais, já está ocorrendo à desmistificação de que tecnologia é uma atividade masculina devido às mulheres já consumirem tecnologia tanto quanto os homens.

O interesse pela cultura geek[1] e a popularização da mesma, também pode ser um fator que está aumentando o interesse do público feminino por games.

[1] Geek: gíria inglesa que faz referencia as pessoas que gostam de tecnologia, games, livros, HQs, filmes, animes, jogos de tabuleiro, ficção científica. A cultura geek se caracteriza por um estilo de vida que diferente do nerd possui uma aceitação social maior, onde essas pessoas são vista como

As mulheres não só estão jogando mais, como também estão cada vez mais criando conteúdo sobre games como blogs, sites e canais no YouTube voltado para o público gamer, abordando os mais diversos assuntos sobre o universo dos jogos eletrônico. O fato de ter mais mulheres na mídia falando sobre games, contribui para que outras meninas se assumam como gamers e também ajuda a diminuir o preconceito e estereótipos com as mulheres nesse meio.

3 A REPRESENTAÇÃO DAS PERSONAGENS FEMININAS NOS GAMES

A palavra representatividade tem por significado aquele que representa politicamente os interesses de um grupo, de uma classe ou de uma nação. Ela se concretiza através da ação, adesão e participação dos representados. Nos games, a representatividade está inserida no contexto de representar as minorias ou os excluídos que são mulheres, afrodescendentes, homossexuais e outros, de forma adequada, diminuindo os estereótipos e ofensas. O principal objetivo é acabar com a propagação de preconceitos e diminuir os estereótipos negativos ligados a essas minorias.

O fator falta de representatividade será discutido a fim de mostrar suas consequências e quanto a maior representatividade pode ajudar a aproximar o público feminino do game e contribuir para sua aceitação como gamer, seja por elas mesma ou pelo público masculino.

O principal ponto a ser discutido, não é apresentar um modelo exemplar, mas sim refletir nos games a nossa diversidade quebrando os paradigmas e dando maior opção de modelos para a apresentação do feminino, modelos esses que possam variar da donzela indefesa a heroína sexy, a outras que saiam fora dos estereótipos [3].

3.1 A Falsa Representatividade

A grande maioria dos personagens nos games ainda é do sexo masculino que exercem o protagonismo, ganhando maior destaque e repercussão. A figura da mulher está inserida nos games há muito tempo, porém não está representando a diversidade feminina existente. A falta de representatividade é visível na aparência física e no comportamento, quando mulheres são apresentadas em sua maioria de forma estereotipada visualmente, como mostra a figura 2.

descoladas e que possuem atitude. Assim como os nerds, elas são atraídas por novidades tecnológicas.

Figura 2: Personagens sensuais dos games[2]

A imagem da mulher acaba sendo muitas vezes hipersexualizada com seios volumosos, curvas surreais, mostrando o corpo da mulher coberto por praticamente roupa nenhuma, estando totalmente inadequada para a situação em que a personagem se encontra dentro do jogo como, por exemplo, situações de batalhas. A melhora significativa dos gráficos também contribuiu para que o corpo da mulher seja representado de forma mais realista.

Um comportamento clássico das personagens femininas nos games é ser submissa ao homem que é representado pelo herói, enquanto ela tem pouco desenvolvimento narrativo, sendo esquecida em boa parte da história, cumprindo apenas com a construção social imposta ao gênero feminino, a qual é ser propensa a cuidar e auxiliar no desenvolvimento de algo [3]. Muitas vezes ela é apenas a motivação para a imersão, dando o sentido e a necessidade de ação dentro do jogo, essa é a famosa fórmula “salve a princesa” utilizada em muitos clássicos como Super Mario e The Legend of Zelda.

Por mais que as mulheres sejam representadas como personagens fortes estando presentes como protagonista da história, ainda correm o risco de serem estereotipadas como é o caso das personagens da figura 2. Um forte exemplo é a personagem Lara Croft apresentada na figura 3 abaixo, do game Tomb Raider lançado em 1996 que possui várias sequências e se tornou símbolo da representação feminina nos games.

Figura 3: Lara Croft - Tomb Raider: Underworld (2008)[3]

[2]Fonte:http://www.gameblast.com.br/2014/10/personagens-mais-sensuais.html

[3]Fonte:http://www.gameblast.com.br/2014/10/personagens-mais-sensuais.html

Lara é uma personagem destemida, inteligente e forte, mas também é vista como símbolo sexual e musa dos games, o que levanta o questionamento do quanto ela está presente no game para ser uma representação do ser mulher ou ser apenas um agrado aos olhos do público masculino.

O mesmo acontece com Samus Aran, da série de games Metroid, lançada em 1986 que ficou conhecida como umas das primeiras personagens femininas protagonista em um game, além de não sofrer nenhum prejulgamento quanto as suas habilidades por esconder sua identidade.

Durante todo o jogo, Samus está vestida com uma armadura dando a entender que ela é um homem e o próprio manual deixa isso claro. Segundo um cocriador da série, houve uma preocupação em representar a feminilidade de Samus sem haver um apelo sexual [6]. Contudo, o jogador só descobre que ela é uma mulher ao finalizar o jogo dando a entender que ela é um prêmio ao jogador. Isso fica claro ao se descobrir que há algumas condições para tal revelação. Quando o jogo é terminado de forma muito ruim, sua identidade nem é revelada. A primeira condição para a revelação da identidade é terminar o jogo de forma ruim, levando em torno de 3 a 5 horas, quando sua armadura pisca e seu capacete é retirado mostrando seu rosto e seu longo cabelo castanho. Ao terminar, em menos de 3 horas sua armadura desaparece mostrando ela apenas com um *collant* rosa. E terminado o jogo em menos de 1 hora ela aparece somente de biquini, como mostra a figura 4.

Figura 4 : Samus Aran – Metroid 1986 e sua revelação[4]

A hipersexualização e a sensualidade da mulher se torna um problema nos games quando é mostrada de forma apelativa, fora de contexto e cria um padrão de beleza e poder únicos excluindo outros tipos de beleza. Esse padrão sobressai e fica evidente demais a ponto de ocultar outras características como, personalidade e habilidade deixando claro que há uma objetificação da mulher nos games a fim de ser uma estratégia para agradar seu público alvo. Como a indústria de games visa o lucro, logo ela apela para esse tipo de estratégia criando uma segmentação de mercado. Enquanto houver um público que consuma esse tipo de representação, eles ainda continuarão a serem feitos.

3.1.1 A Mulher como Objeto no Game

[4]Fonte: http://www.techtudo.com.br/listas/noticia/2016/04/saudades-de-metroid-veja-curiosidades-e-polemicas-da-franquia.html

O papel da mulher na sociedade e a desigualdade entre mulheres e homens são temas cada vez mais discutidos e que ainda precisam ser muito abordados e debatidos. A objetificação da imagem da mulher nas mídias em geral também é um tema recorrente a ser discutido em virtude das consequências que este promove como, por exemplo, estereotipação e o estabelecimento de padrões estéticos irreais.

Ao falarmos de objetificação nos referimos à banalização da imagem da mulher, onde a aparência se torna mais relevante do que os aspectos que a definem como individuo, ou seja, ela não é tratada como um sujeito e sim como um objeto. Os games têm se caracterizados por serem mais um meio a propagar a objetificação da mulher.

A objetificação das personagens femininas nos games, não é atribuída somente às personagens de destaque, mas também aos NPCs, que são personagens menos participativos na narrativa. Nesse caso a objetificação é explorada na sensualidade abusiva das personagens que se tornam um objeto sexual descartável na narrativa para serem usadas pelo personagem principal do jogo. Essa exploração é visível em jogos como Custer's Revenge da Mystique feito para o Atari 2600, que causou uma grande polêmica, pois o enredo contava com o estupro de uma índia que estava amarrada a qual era considerada um prêmio ao jogador. Os games de gênero eroge, que utilizam do erotismo como, por exemplo, Rapelay, permitem outros modos simulações de estupro contra garotas. A prostituição também é frequentemente utilizada e está presente nos clássicos GTA e Duke Nukem 3D.

De acordo com Izukawa [2], a objetificação é preocupante pelo fato dos jogos eletrônicos serem uma mídia interativa onde o jogador passa de espectador a agente participativo na objetificação da mulher.

Segundo Izukawa [3], é possível definir a objetificação com base na teoria da filosofa Martha Nussbaum, que definiu algumas características para a detecção da objetificação da mulher nos games e na mídia em geral, que são:

- Instrumentalidade: a personagem é um instrumento a ser usado por outros personagens agindo somente na presença destes.
- Mercantilização: a personagem como no item acima, é um objeto e serve como uma moeda de troca ou uma mercadoria a ser vendida.
- Permutabilidade: nesse caso, a personagem pode ser trocada por outra personagem ou objeto sem que altere ou gere alguma perda na narrativa.
- Violabilidade: o game permite que a personagem seja violada e abusada sexualmente, às vezes gerando recompensas ao jogador ou um ato comum dentro do jogo, servindo até como prêmio, como é o caso do game citado acima Custer's Revenge da Mystique, onde o protagonista tem como objetivo matar todos os índios para chegar até a índia amarrada e exercer sua vingança a estuprando.
- Descartabilidade: além de ser tudo o que foi citado à cima, elas ainda podem ser descartadas sem acarretar em nada a

narrativa do game, estando presentes apenas para satisfazer os desejos dos jogadores.

A imagem da mulher também é usada para promover alguns games e não mudou com o passar do tempo como mostra a figura 5, que apresenta games da década de 70, 90 e games mais recentes da década atual.

Figura 5: Propaganda da máquina Computer Spaces e do console Sega Saturn e capa do game Catherine [3].

Alguns games tentam explorar ao máximo a sensualidade das personagens, mesmo que ela não seja explorada em primeiro plano, algumas técnicas tentam evidenciar a sensualidade ou deixá-la transparecer de alguma forma. A animação dos movimentos é uma dessas formas. A forma de andar das personagens com rebolados exagerados, movimento dos seios e outros movimentos que não condizem com a situação, demonstram como a sensualidade pode sobressair e se tornar apelativa ao ponto de hipersexualizar a personagem. Um exemplo é a personagem Bayonetta, a qual apresenta movimentos e postura que não condizem com as situações que ela enfrenta no game, estando totalmente fora de nexo, como mostra a figura 6. Alguns a caracterizam como uma sátira da representação da mulher nos games pelo fato da sua postura ser tão exagerada que causa estranhamento até nos homens. Mas, o fato é que mesmo ela sendo uma personagem muito poderosa, sua sensualidade acaba ganhando um grande destaque.

Figura 6: Personagem Bayonetta - Bayonetta 2, 2014[5]

O mesmo acontece com a câmera quando a mesma em alguns casos não é controlada pelo jogador ou na chamada *cutscene*, que tem o objetivo de interromper a jogabilidade para mostrar informações, inserir novos personagens ou reforçar o desenvolvimento do personagem principal. Na *cutscene* fica a critério do desenvolvedor o controle da câmera e o que vai ser mostrado ao jogador. Nesse caso, muitas vezes a câmera é focada para exibir o corpo da personagem a hipersexualizando. No game é possível perceber isso já na introdução da história quando a câmera foca e percorre excessivamente o corpo da personagem Bayonetta.

A roupa também é uma forma de hipersexualização e objetificação, pois ela faz parte da construção da personagem oferecendo a primeira impressão e refletindo um pouco da personalidade e postura da mesma. Ao falarmos da representação da imagem da mulher nos games, o primeiro problema a ser apontado e lembrado são as roupas inadequadas para as situações as quais estão expostas. Essa inadequação fica notória quando em um ambiente de batalha há um personagem homem com seu corpo todo coberto de forma a ser uma proteção enquanto a mulher apresenta roupas mínimas e salto alto. As roupas na sua grande maioria são coladas para destacar as curvas surreais e decotes gritantes, explorando a sensualidade em primeiro plano ocultando sua personalidade forte e suas habilidades. O porte físico também é apresentado de forma errônea, pois muitas personagens estão inseridas em ambientes e situações que exigem força, mas seus corpos não apresentam esse tipo de preparo físico.

Um forte exemplo de inadequação à roupa e ao porte físico de acordo a situação é a personagem Quiet de Metal Gear Solid V: The Phantom Pain, apesar de não ser a protagonista, ela é uma personagem forte e importante no game, mas passa boa parte dele de biquíni e meia calça lutando e atirando contra outros personagens. A explicação para ela andar assim seria o fato dela ter um parasita que dá alguns poderes a ela e faz com que ela somente possa respirar pela pele. Porém, o excesso na animação e as *cutscenes* a tornam hipersexualizada levantando a questão se essa explicação não seria apenas uma desculpa. A figura 7 mostra a diferença na roupa comparada a outro personagem do game que passa pelas mesmas situações que ela.

Figura 7: Venom Snake e Quiet - Metal Gear Solid V: The Phantom Pain, 2015[6]

As personagens femininas ainda tendem a ter uma carga dramática maior que influencia no desenvolvimento narrativo da personagem. Em alguns casos, para que a personagem seja destemida há a necessidade de explicar a sua origem, esclarecendo que

[5]Fonte:http://collantsemdecote.com.br/*games*-precisam-parar-de-perpetuar-a-cultura-do-estupro/

[6]Fonte: http://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/metal-gear-solid-5-the-phanton-pain.html

ela age dessa forma porque passou por algum trauma ou perda e ela acaba sendo movida por esse sentimento.

Em muitos casos, a mulher apenas é a variação do personagem masculino, como foi com Ms. Pac-Man, Amy Rose (que é a versão feminina do Sonic), entre diversas outras personagens. Os meios utilizados para representar essa personagem como feminina é a utilização de elementos que remetem à figura do feminino como, por exemplo, laços, maquiagem, cílios longos, corações, salto alto, cores rosa, lilás e tons pastéis.

Segundo Sarkeesiam [10] nessas simples representações são colocados significados muito específicos, socialmente construídos e estritamente forçados, propagando que há uma divisão totalmente artificial e social construída para diferenciar homem e mulher como duas classes distintas e separadas de seres humanos. Afirma ainda, que ao utilizar dessa forma de representação os personagens masculinos são mais livres em seus designers conseguindo transmitir uma variedade maior de personalidade, enquanto as personagens femininas apenas passam a informação que são mulheres e não mais que isso. Acabam sendo definidas pelo seu gênero, com tendência a ter uma personalidade unidimensional, que consiste em estereótipos superficiais sobre o feminino, como futilidade, mau humor, excesso de carinho ou irritação por qualquer coisa. As consequências negativas são formadas a partir dessa forma monolítica de representação, forçando um único modelo a ser identificado como feminino. Um forte exemplo de como há uma separação entre feminino e masculino é quando um personagem masculino utiliza adereços como salto, maquiagem e é visto como uma piada homossexual [10].

3.2 A Identificação como Ponto-chave

Classificar a identificação da mulher com alguma personagem fica difícil devido a pouca diversidade existente, mas mesmo com pouca opção ainda é possível identificar suas preferências. No trabalho de Fortim e Monteiro [9], ao traçar a identificação das jogadoras com suas personagens preferidas, o principal fator levado em conta são as características psicológicas como personalidade que englobam inteligência, determinação e independência, seguidas de habilidades físicas e mágicas, sendo força física a mais citada. Isso mostra que há uma preferência por personagens bem desenvolvidos que possam fazer a diferença dentro do game.

A identificação com algum personagem, em alguns casos, é o que o torna um game marcante. Por haver mais mulheres jogando games que homens não significam que elas não se importam com a forma como as personagens são retratadas ou que elas deixam de jogar devido a isso. Os games ainda retratam um universo machista, onde é impossível deixar de notar como a mulher é estereotipada, objetificada e hipersexualizada e pouco reconhecida como gamer. Em alguns casos, chegam a serem representadas de forma extravagante, causando estranhamento não só das mulheres como dos homens também.

Segundo Izukawa [3], os jogadores não deixam de refletir sobre o que é mostrado, como também não passam a achar que todas as mulheres são assim, os games refletem a forma como a mulher é vista. “Para os jogadores, os personagens possuem uma personalidade, que irá refletir em sua forma física, e essa é uma das maneiras dos designers definirem o personagem” [3, pp. 41].

A indústria é apontada como a culpada pelo excesso de estereótipos impregnados às personagens, por refletir a cultura a qual perpetuamos e estamos inseridos, ajudando a moldar atitudes e opiniões culturais.

De acordo com Bezerra e Ribas [11], essa intensa repetição de estereótipos acaba reforçando o paradigma de gêneros dominante onde o homem é agressivo e autoritário e a mulher como subordinada e dependente.

Para que haja uma mudança nos games, é também necessária uma transformação cultural. Esse reflexo cultural não é visto unicamente nos games e sim na mídia em geral como cinema e televisão, os quais muitas vezes sofrem quando saem dos padrões culturais. O medo da rejeição faz com que a indústria de games foque nesses estereótipos que vendem, porém a mesma não pode ficar presa a este fato, visto que há uma crescente de público feminino e um apelo para melhor representatividade.

O game é a mídia que proporciona maior interação e tem grande poder de influência, pelo fato do jogador estar no controle do personagem. Essa experiência de controle proporciona uma maior identificação com o personagem e permite que o jogador se projete e se coloque na situação dele tendo maior sensação de participação. O universo do game ainda permite que se jogue com todas as cartas, se brinque com as possibilidades e se viva experiências que não podem ser feitas na vida real. Com todo esse poder e uma diversidade de público, os games têm recursos necessários para propagarem mudanças nos padrões culturais e se tornarem referência e influenciadores de novas formas de representatividade.

Personagens mais representativas não só ajudam a aumentar a participação das mulheres como gamers, mas também ajudam a tornar o game menos machista e estabelecer uma igualdade de gênero.

A desconstrução do game como brinquedo de menino também da à possibilidade do maior contato das meninas com tecnologia a fim de dar as oportunidades e ferramentas essências para que elas desenvolvam seus potenciais e futuramente possam se interessar e ingressar na área de desenvolvimento de games ou Tecnologia da Informação, diminuindo as desigualdades presentes nessas áreas.

3.3 A Construção de Personagens do Ponto de Vista Técnico

A construção de um personagem envolvem desde sua aparência física, roupas, personalidade, habilidade e sua história, a qual deve apresentar passado (sua trajetória), presente (sua situação atual), futuro (perspectivas, ou metas a serem alcançadas).

Personagens por si só muitas vezes são complexos e não é diferente com seu processo de criação. Um personagem carrega em sua imagem, inúmeras informações a seu respeito.

Antes de criar a imagem do personagem, é necessário criar sua personalidade, pois muita dela será refletida e deve ser percebida na imagem do personagem. A aparência física também reflete outros aspectos como gênero, idade, tipo de corpo, estrutura facial, cor da pele, anomalias, saúde, características físicas e distintas. O vestuário é muito considerado, pois deve estar de acordo ao

mundo ao qual o personagem está presente e as situações que deve enfrentar [12]. O gameplay ajuda a definir algumas características que devem estar presentes.

O movimento dos personagens é gerado por meio de animações. A movimentação deve deixar transparecer o estado psicológico, como também a personalidade. Conforme o que o personagem estiver fazendo, ele vai passar uma informação através do seu corpo. O rosto é a parte que mais passa informação, por exemplo, em um combate ele vai expressar atenção, força, raiva [12]. Em uma situação mais ociosa, ele deve passar tranquilidade ou até dúvida expressando que o jogador deve tomar uma decisão ou ação. Como alguns personagens possuem desenvolvimento verbal, seu corpo deve expressar e apresentar uma interpretação coerente ao o que está sendo dito. Outras partes do corpo também devem ser animadas de acordo as situações.

O hipersexualismo é uma forma de representação visual que tornar os personagens mais atraentes sexualmente, apresentando exageros nos atributos sexuais. Está presente em personagens femininos e masculinos sendo uma alternativa para conquistar determinado público. O uso deste recurso influenciará principalmente na silhueta, linguagem corporal e vestimentas do personagem. É um recurso controverso e considerado sexista e se torna um problema quando é usado para objetificar personagens estando fora do contexto.

3.3.1 A Construção da Personagem Feminina Esperada Levando em Conta os Aspectos Técnicos

A construção de personagem de acordo ao que foi mostrado, envolve vários elementos, os quais devem ser trabalhados em conjunto sendo um trabalho complexo. As personagens femininas exigem um cuidado maior para não propagarem estereótipos negativos e terem uma apresentação adequada ao contexto. O maior problema referente à apresentação da personagem feminina é o fato de haverem poucas modelos, os quais são identificados como femininos. Na sua grande maioria elas são a versão feminina do personagem masculino, a qual utiliza de algum adereço para mostrar a diferença existente e ser reconhecida, como também são indefesas ou possuem pouca personalidade. Outra forma de representação são as matadoras sexy que se destacam pelos seus corpos curvilíneos, os quais se sobressaem à suas habilidades e personalidades.

A personagem Clementine, é um exemplo de personagem que sai fora desses padrões de representação e surpreende ainda mais por ser criança e menina. No seu visual, ela não utiliza nenhum acessório ou roupa tipicamente de “menina”, como mostra a figura 8. Ela consegue expressar sua feminilidade apenas pela estrutura facial e comunicação verbal. Ela é o exemplo de personagem bem construída, por apresentar uma história passada, estar em evolução ao decorrer do jogo incrementando e modificando sua personalidade. Além de possuir movimentos e expressões corporais bem desenvolvidos e apropriados as condições e situação a qual enfrenta.

Figura 8: Personagem Clementine.[7]

Ao mostrar esse exemplo de personagem, é possível comprovar que existem formas diversificadas de construir personagens femininas sem cair em estereótipos ou clichês. É importante reforçar que a maior participação feminina nos games é essencial para dar igualdade de representação e diversidade. Personagens como Clementine ainda são minorias e não aparecem nos games mais conceituados. O clichê “donzela em perigo” ainda é muito utilizado como enredo, como também há uma falta de personagens femininas em jogos esportivos.

A partir do momento que é a feita a documentação do personagem e seu gênero é definido como feminino, algumas perguntas podem ser feitas para ajudar na construção e representação da mesma, como por exemplo:

- Como ela será exibida visualmente?
- Como a personagem será usada?
- Ela será animada? Como?
- Por quais ângulos ela será vista?

Para a construção de uma personagem forte e representativa todas as respostas devem conter o mínimo possível de estereótipos. Se ela não for protagonista, ela deve ocupar um papel importante dentro da narrativa de forma a ser participativa, e de preferência ter seu próprio arco narrativo e que o mesmo não esteja atrelado ao arco de um personagem masculino. Seu visual deve estar de acordo com as situações e ambientes que vai percorrer, sem ser necessário apelar a adereços, cores e porte físico delicado para distinção e reconhecimento do seu sexo ou gênero. Se ela for animada deve ser de forma normal sem ressaltar os movimentos de seios e glúteos. O ângulo pelo qual ela será vista também deve evitar ressaltar o corpo de forma apelativa ou com foco em partes específicas do corpo.

Um personagem bem construído não precisa ser um apelo visual para conquistar algum grupo específico de jogadores, pois sua personalidade e habilidades bem trabalhadas em conjunto com o desenvolvimento inteiro do game conquistam todos os públicos.

Uma personagem do gênero feminina bem construída precisa ser forte no sentido de ser densa, possuindo uma função dentro da história, possuindo seus próprios objetivos, suas falhas, suas razões internas para agir, suas habilidades. É necessário que ela seja a representação do feminino que vá além dos estereótipos.

[7]Fonte: http://www.pcgamer.com/interview-the-walking-dead-season-two/

4 CONTRIBUIÇÕES

O desenvolvimento do presente estudo possibilitou identificar que um dos principais fatores a falta de representatividade feminina nos games se deve a indústria identificar o público masculino como o maior consumidor de games. Essa falta de representatividade e diversidade acaba por excluir as mulheres como consumidoras de games bem como gerar preconceitos e estereótipos negativos.

A falta de representatividade foi comprovada mostrando algumas personagens e como os estereótipos se manifestam e como os mesmos acabam comprovando que os games são feitos para um público específico que é o masculino.

Mesmo havendo uma crescente de mulheres jogando games, elas ainda enfrentam preconceitos não sendo reconhecidas como gamers, bem como não se veem representadas nos games ao se deparem com personagens estereotipadas. Essa falta de representação não gera somente efeitos negativos para mulheres, mas o próprio público masculino acaba por se deparar com esses tipos de representações estereotipadas e acaba por criar os estereótipos como "mulher não sabe jogar", "mulher bonita não joga", "é feio perder para mulher", pois os mesmos acabam por se habituar a jogar games onde mulheres não exercem protagonismo ou são objetos.

A falta de diversidade de representação também se dá pelo fato de haver um padrão de representação onde grande parte das personagens sofrerem de hipersexualização, objetificação e falta de desenvolvimento narrativo não havendo uma seriedade no desenvolvimento das personagens as retratando muitas vezes de forma surreal. Essa falta de consideração caba afetando como a mulher é representada dentro do game, como a mulher gamer é vista pela comunidade gamer e como ela própria se vê.

Ao levantarmos esses pontos fica evidente o quanto é importante haver mais personagens femininas bem desenvolvidas e que expressem a diversidade feminina existente, buscando reconhecer que a mulher deve fazer parte dos games e o quanto ela merece respeito e representação, bem como fazer com que ela se sinta parte desse universo.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo buscou analisar a forma como a mulher é vista como gamer e como ela vem sendo retratada dentro dos games. Ao olharmos para a trajetória dos jogos eletrônicos e todas as transformações pela qual passou, podemos perceber como ela se tornou umas das líderes em entretenimento. Contudo, o fato de o game ainda ser visto culturalmente como atividade masculina, influencia na forma como a mulher é representada nesse meio e como ela é vista como jogadora. Essa forma de retratar a mulher de modo estereotipado acaba reforçando que existe um único modelo a ser seguido, não possibilitando a representação da diversidade existente e acaba por excluir a mulher como consumidora de games. Por esse fato é importante haver mais personagens mulheres como forma de mostrar que os games não são exclusivos para público masculino e como uma forma de acabar com os preconceitos existentes com a figura da mulher e a mulher como gamer.

Como apresentado o desenvolvimento de um game é muito complexo e envolvem vários aspectos técnicos principalmente quando se trata da construção de personagem que na maioria das vezes é a estrela do game. Ao analisar o processo de construção de um personagem percebe-se que o mesmo deve estar em harmonia com a proposta do game seja no contexto histórico que está inserido ou na forma como é animado ou se veste no game estando de acordo às situações que enfrenta. Contudo, como mostrado quando se trata de personagens femininas as mesmas são estereotipadas e hipersexualizadas na maioria das vezes estando fora do contexto proposto pelo game, sendo pouco participativas narrativamente.

Este artigo faz um olhar mais crítico quanto construção e representação das personagens femininas nos games tendo o objetivo de contribuir para que trabalhos futuros analisem mais a fundo diversas personagens buscando traçar um o perfil atual das personagens femininas e encontrar mais exemplos de modelos que consigam trazer diversidade de representação para as mulheres nos games.

A forma como a mulher é apresentada visualmente e os clichês narrativos também são reflexos culturais de como a mulher é vista na sociedade. A luta das mulheres por igualdade e a quebra do paradigma do sexo frágil vem acontecendo há anos. Aos games, por serem uma mídia grandiosa e influenciadora tem como dever incluir, apresentar a diversidade existente, assim como aceitar a existência da mulher como gamer.

6 AGRADECIMENTOS

Agradecemos o apoio do Edital PROEXT MEC SESu 2016 e do Laboratório de Tecnologias Computacionais - LabTeC.

REFERÊNCIAS

[1] Newzoo Global *Games*, esports & mobile intelligence, Global *Games* Market Report, 2016. Disponível em:<https://newzoo.com/wpcontent/uploads/2016/01/Newzoo_2016_Global_*Games*_Market_Report_Dummy.pdf > Acesso em: 05 abr. 2017.

[2] Pesquisa *Game* Brasil 2017. Disponível em: <http://www.pesquisa*game*brasil.com.br> Acesso em: 05 abr. 2017

[3] M. Izukawa, Mulher Entre Espelhos Personagens Femininas Customizáveis nos Video*games*. 2015. 124p. TCC (Graduação) - Curso de graduação em Design, Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo 2015. Disponível em: <http://www.fau.usp.br/fauforma/2015/assets/mariana_izukawa.pdf >. Acesso em: 06 abr. 2017.

[4] L.C. petry. Vocabulário de jogos digitais. Grupo de Estudo e Desenvolvimento da Indústria de Games. São Paulo, 2014. Disponível em : < http://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/export/sites/default/bndes_pt/Galerias/Arquivos/conhecimento/seminario/seminario_mapeamento_industria_games042014_Relatrio10a_Vocabulario_Jogos.pdf> Acesso em: 06 abr. 2017.

[5] J.S romanus. Gênero em jogo: um olhar sobre personagens e as representações de tipos de feminilidades e masculinidades nos *games* de ação contemporâneos. 2012. 62 p. TCC(Graduação) Tecnologia em Design Gráfico do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial – DADIN – da Universidade Tecnológica Federal do Pa-

raná – UTFPR, Paraná, 2012. Disponível em:< http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/2994/1/CT_CODEG_2012_1_08.pdf>Acesso em: 06 abr. 2017

[6] Y. Correa, et al. Visual: ideologias e estereótipos na constituição de personagens do gênero feminino. In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital- SB*Games*, 12., 2013, São Paulo - SP. Disponível em: <http://www.sb*games*.org/sb*games*2013/proceedings/cultura/Culture-24_full.pdf> Acesso em: 07 abr. 2017.

[7] I. Fortim. Mulheres e *Games*: uma revisão do tema. In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital - SB*Games*, 7. p.31-38, Belo Horizonte, 2008. Disponível em:< http://www.sb*games*.org/papers/sb*games*08/Proceedings-SB*Games*-GC-2008-Final-CD.pdf>
Acesso em: 07 abr. 2017.

[8] Pesquisa *Game* Brasil 2016. Disponível em: <http://www.pesquisa*game*brasil.com.br/pesquisa-2016> Acesso em: 07 abr. 2017.

[9] I. Fortim; L. F.monteiro. Representações da figura feminina nos Video*games*: A visão das jogadoras. In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital - SB*Games*, 12. São Paulo – SP, 2013. Disponível em: <http://www.sb*games*.org/sb*games*2013/proceedings/cultura/Culture-2_Short.pdf> Acesso em: 08 abr. 2017.

[10] A. Sarkeesian. Ms. Male Character - Tropes vs Women in Video *Games*. 2013. Disponível em: <https://feministfrequency.com/video/ms-male-character-tropes-vs-women/ >Acesso em: 08 abr. 2017.

[11] A. Bezerra; J.A. ribas. A influência do feminismo nos *games*: um estudo de caso com a personagem lara croft. In: Colóquio de Moda, 10, Edição Internacional, 7, Congresso Brasileiro de Iniciação Científica em Design e Moda, Pernambuco,2014,. Disponível em:< http://www.coloquiomoda.com.br/anais/anais/10-Coloquio-de-Moda_2014/COMUNICACAO-ORAL/CO-EIXO1-DESIGN/CO-EIXO-1-A-INFLUENCIA-DO-FEMINISMO-NOS-*GAMES*.pdf>
Acesso em: 09 abr. 2017

[12] J. Novak. Desenvolvimento de *games*. 2 º ed. São Paulo: Cengage Learning, 2010.