

A jornada da heroína:

outra abordagem da representação feminina nos games

Karla Suzart Rosa
Bacharelado em Design de Games
Universidade Anhembi Morumbi
São Paulo, Brasil
e-mail: karla.azumi13@gmail.com

Me. Nivia Barboza Ferreira
Bacharelado em Design de Games
Universidade Anhembi Morumbi
São Paulo, Brasil
e-mail: niviaboz@gmail.com

Dr. Sergio Nesteriuk
Bacharelado em Design de Games
Universidade Anhembi Morumbi
São Paulo, Brasil
e-mail: nesteriuk@hotmail.com

Resumo O objetivo deste artigo, consiste em analisar uma possível abordagem narrativa a partir da Jornada da Heroína, proposta por Maureen Murdock, nosso objeto de estudo, como forma de representar as mulheres nos jogos. Os resultados obtidos a partir de um estudo próprio demonstram que muitos jogos com protagonistas femininas analisados ainda utilizam o modelo proposto na jornada do herói (69,9%), e que apenas (21,7%) utilizam, ainda que de forma não declarada, uma estrutura mais alinhada à proposta da jornada da heroína.

Palavras-chave: design de games; jornada da heroína; protagonista feminina; narrativa.

I. INTRODUÇÃO

O ser humano, desde os tempos mais remotos, tem sido atraído pelo poder das mais diversas narrativas [1]. As experiências expressas por elas tomam forma e passam a atribuir significados a uma série de fenômenos. Da mesma forma, os jogos são inerentes à humanidade, sendo mais antigos que a cultura, indo além de questões fisiológicas, psicológicas e biológicas. Todo jogo possui carga semântica e sua ação possui um sentido que ultrapassa o entendimento das necessidades mais imediatas da vida [2].

Schell [3] em uma análise à anatomia do jogo, identifica quatro dimensões que o compõe, sendo uma delas, a dimensão narrativa. Jogos e narrativas podem ser combinados como um fator para criar uma experiência significativa para as pessoas. Salen e Zimmerman [4] afirmam que jogar um jogo simboliza a interação que se pode ter *com e dentro* de um amplo espaço com inúmeras possibilidades e representações contempladas por dimensões narrativas.

A jornada do herói proposta por Campbell [5] e posteriormente adaptada por Vogler [6], aparece com frequência nos enredos dos jogos. Independentemente de particularidades, como a questões do gênero do herói ou protagonista, pode ser observada uma mesma estrutura narrativa recorrente. Neste sentido, é possível questionar se a jornada do herói contempla os questionamentos pertinentes à mulher contemporânea ou mesmo se a heroína acaba sendo apenas uma espécie de versão feminina dos heróis.

II. A JORNADA DA HEROÍNA

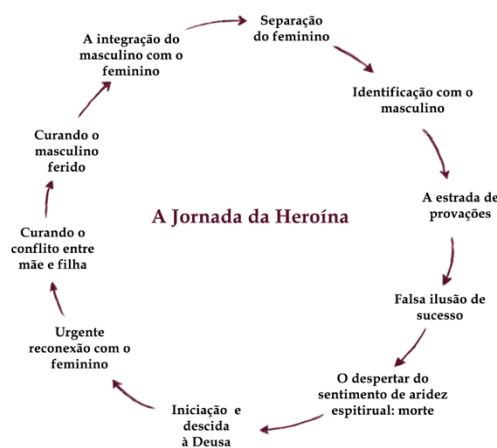


Figura 1. A Jornada Cíclica da Heroína de Maureen Murdock.
Fonte: Adaptado de Murdock (1990).

Murdock [7], discípula de Campbell [5], concluiu que a estrutura apresentada pelo mitólogo, poderia ser útil para uma grande parte das narrativas, mas que em histórias que envolviam heroínas, ela não era de fato apropriada. A autora desenvolve um modelo próprio passando por etapas análogas às da jornada do herói, no entanto, com suas especificidades (figura 2). Logo após desenvolver sua jornada, a psicoterapeuta apresentou seu modelo à Campbell que teria dito: “As mulheres não precisam fazer a jornada. Em toda a viagem mitológica, a mulher está lá. Tudo o que ela tem a fazer é perceber que ela é o lugar para o qual as pessoas estão tentando chegar” [8]. De fato, em alguns mitos em que há a figura feminina no papel de heroína, a estrutura de Campbell pode eventualmente ser inserida, pois, afinal, o modo em que foi concebida, contempla o entendimento da natureza humana e o desenvolvimento de um indivíduo. Para Murdock, no entanto, a jornada do herói não reflete a mulher atual.

A jornada do herói consiste em uma busca de si mesmo, presente nas mais diversas narrativas de toda a humanidade. A jornada arquetípica da heroína, todavia, não é contemplada por esse intento. Para as mulheres contemporâneas, envolve a cura do feminino ferido que profundamente existe dentro dela e na cultura [9].

Os conflitos e dilemas próprios da psiquê feminina, os desafios enfrentados pelas mulheres em uma sociedade patriarcal, são retratados de modo superficial, de forma incorreta ou até mesmo deixados de lado. Questões mais profundas de cunho espiritual e psicológico têm sido negligenciadas. Buscando delinear tais indagações, a obra de Murdock surge como uma alternativa para representações mais contemporâneas da mulher e sua busca por identidade.

O primeiro estágio da jornada trata da rejeição do feminino. Alguns aspectos como ser inferior, passiva, manipuladora, dependente, sedutora ou não produtiva costumam estar atribuídas à figura feminina. A visão androcêntrica da sociedade exalta características ditas como inerentes aos homens. Geralmente, tais valores, como liderança, autonomia própria e autoconfiança, estão vinculados ao masculino [10]. Quando as mulheres pensam entender que não os possui, começam a acreditar realmente que são inferiores e acabam buscando por alguma forma de aprovação masculina. Ela é então sujeitada a perda da essência feminina, do Self [9]. A desvalorização de ser mulher começa com a figura materna. Sendo assim, a heroína começa a jornada se desvinculando de sua própria mãe, sua semelhante e do arquétipo de mãe que geralmente é a figura feminina mais próxima e presente na vida da mulher.

Outro aspecto que pode reforçar o afastamento é a maneira com que muitas mulheres enxergam suas próprias mães. O arquétipo da mãe assume o papel da sombra, que representa um padrão involuntário inaceitável ao nosso ego – em que projetamos no Outro aquilo que rejeitamos em nós mesmo [11]. O arquétipo da mãe sofre uma polarização: enquanto a *Grande Mãe* representa nutrição, sustentação e proteção, a *Mãe Terrível* representa sufoco, estado de impotência e morte [7]. Tais elementos da psique humana são modelos arquetípicos formados em resposta à dependência na infância [12].

No segundo estágio da jornada, a aceitação pela figura masculina em um mundo orientado por homens, faz com que ela seja aceita, já que seu comportamento se torna adaptado à sociedade patriarcal. Sua natureza masculina transforma-se em algo positivo, e o desenvolvimento com sua figura masculina interior – o *animus* – é reforçado, apoiando suas escolhas de maneira receptível sem qualquer crítica.

As vidas dessas mulheres giram em torno dos princípios masculinos, conectada aos homens por um mentor ou sendo conduzida por algum meio masculino. Todavia, ao mesmo tempo, a mulher pode achar que receber ordens de um homem ou receber ajuda deles é um problema [13]. A heroína que empreende a jornada, se desvinculando do feminino e se identificando com o masculino, procura pelos desafios e traça rotas para o sucesso. Desta maneira, ela passa por um período que auxilia na progressão do seu ego.

Na estrada de provações, ela está em busca de si mesma, indo ao encontro de desafios, enfrentando quaisquer obstáculos que possam surgir. Ela se aventura para encontrar a si mesma, a estrada de provações que a levará a descobrir suas forças e suas fraquezas. Ela sente angústia de um período complicado carregado de medos, traumas e sofrimento. Novas oportunidades em diversos âmbitos de sua vida podem trazer à tona os aspectos

positivos e negativos de quem ela é, portanto, um tempo que ela possui para si, sem interferências externas. Conforme segue sua jornada interior, sentimentos como dúvidas, indecisão, medo, raiva aparecem e ela começa a travar uma batalha com seus demônios interiores contra a auto sabotagem.

As mulheres contemporâneas precisam enfrentar questões como conciliar carreira e maternidade, ou são confrontadas por ter que escolher entre uma ou outra. Uma mulher que é capaz de expressar suas vontades tem o poder de inspirar outras mulheres, conseguindo aos poucos afastar o mito da inferioridade feminina.

A falsa ilusão de sucesso aparece quando ela começa a ir além do que lhe é imposto. Antes acostumada a seguir padrões para atender as expectativas alheias, agora inicia um processo perigoso no qual deixa sua condição, suas dependências. O sucesso que ela tanto perseguiu desperta e ela pode ter tudo o que sempre quis – ser independente, assertiva e, desfrutar de suas conquistas.

A heroína sabe quais são suas capacidades e se sente poderosa consigo mesma. Embora ela tenha conquistado muitas coisas, temendo não ser aquilo que esperam que ela seja, a heroína começa uma obsessão por ser produtiva e fazer muitas coisas ao mesmo tempo, como se estivesse fora de controle.

Obter prestígio traz muitas responsabilidades, não só externas como internas. Os mais diversos questionamentos surgem e a mulher parece estar desconectada de todo o resto. Um sentimento de vazio, uma sensação de traição passa a ser cada vez mais frequente e suas emoções experimentam coisas novas como a desolação. Um sinal de que a mulher precisa da reconexão com o feminino é o senso da perda [10].

Aquilo que antes era prazeroso para ela, não mais faz sentido ou simplesmente deixa de ser algo que ela queira fazer novamente, ela se sente cansada por dentro. Isso o que ela começa a sentir como se estivesse secando, é uma desolação espiritual. Os padrões antigos não mais se encaixam e, em algum ponto de sua vida, ela começa a perceber que uma mudança precisa ser feita. Ela conquistou o sucesso, sua independência, porém, nesse processo ela perdeu um pedaço de sua alma e seu coração.

É uma tarefa desconfortável para a heroína recusar o próximo desafio, pois isso significaria a morte simbólica e a sensação de incapacidade devido às cobranças que a sociedade impõe como ideal. Ela precisa se sacrificar por completo, deixando os velhos hábitos serem substituídos por novos que reflitam quem ela realmente quer ser.

Para que a heroína possa ser trazida de volta à vida, ela precisa empreender uma jornada paralela ao submundo, encontrar a Deusa ou simplesmente passar por um período de depressão. Quando ela começa a entrar na escuridão, suas emoções são preenchidas com confusão, raiva, desespero. Toda vez que tenta enfrentar a verdade sobre si mesma, ela prefere se ausentar ou fingir que não vê. Um período de isolamento voluntário ocorre nesse meio tempo e ela se distancia da sua família. Esse período, porém, é uma forma que encontra para voltar para si mesma, sem seguir os padrões masculinos. A espiritualidade da mulher é uma imersão mais profunda dentro do Self. Pela primeira vez o foco é voltado para ela. Seu corpo, sua sexualidade, suas emoções, sua

intuição, seus valores e sua mente são encontrados no íntimo do seu ser.

A Deusa é sua forma de voltar a enxergar o feminino e assim, entender como voltar para este feminino. O caminho da Deusa não é sobre aprovações e méritos e sim, sobre experimentar todo o ciclo da natureza feminina. Ela aceita a sabedoria das mudanças, aceita a escuridão de bom grado e seu lado instintivo ajuda a encontrar significado no sofrimento e na morte, assim como encontrar na luz trazendo a coragem, a força que ela precisa.

Quando uma mulher realizou sua descida e assim, desprende sua identidade como uma filha espiritual do patriarcado, uma urgência em se reconectar com o feminino, através de figuras femininas como a mãe, a Deusa e até mesmo com sua criança interior ressurge. Ela anseia recuperar as partes perdidas de si mesma. A rejeição do corpo feminino atravessa séculos de história por conta dos tabus culturais e religiosos envolvendo a menstruação, o parto e a fase da menopausa. A partir do momento em que a mulher se livra dessas convenções e aceita seu corpo, sua natureza, ela recupera o controle de si mesma.

Assim, o masculino e o feminino são vistos mais como uma força arquetípica presente dentro de homens e mulheres e não como um gênero. O feminino – *anima* – e o masculino – *animus* – são formas arquetípicas importantes que estão presentes em todas as pessoas [8]. O *hieros gamos*, representa a união desses opostos. O ego e o Self se unem em um casamento sagrado. A heroína passa a entender sua natureza feminina e sua natureza masculina e as aceita de maneira igual. O resultado dessa relação recíproca simboliza a união de ambos.

Neumann [12] acredita que a partir dessa união nasce a criança divina cujo simbolismo é conhecido por nós através da mitologia, mas que vai além do que sabemos sobre o processo de individuação [9].

As experiências e desafios ao longo do caminho trazem sabedoria infinita para a heroína. Ela reconhece sua verdadeira natureza, se cura e repassa seu conhecimento não só para outras mulheres e sim para todos que possam ter seu mundo transformado por sua jornada.

III. A REPRESENTAÇÃO FEMININA NOS JOGOS E A JORNADA DA HEROÍNA

Muitas questões são levantadas sobre as mulheres e os games e uma das principais refere-se à representação feminina dentro dos jogos. Para Fortim [13], durante a história dos games, as mulheres, quando presentes, têm sido retratadas como alguém frágil que precisa ser salva, um mero prêmio que o herói ganhava no fim de sua jornada. Com o passar dos anos, outros papéis foram delegados às mulheres, como princesas em seus castelos, bruxas más, figuras maternas tenebrosas, fetichizadas ou ainda representadas de forma distorcida por características ditas femininas.

A Pesquisa Game Brasil apontou que pelo terceiro ano consecutivo, o público feminino (58,9%) é a maioria entre os jogadores brasileiros [14] e cerca 46% entre os jogadores do mundo inteiro [15]. Mesmo com um crescente número de mulheres na indústria dos jogos, as jogadoras sentem falta de personagens femininas mais

diversificadas e que pudessem as representar da melhor forma: “(...) como somos praticamente metade do mercado consumidor de games, é natural que procuremos jogos com os quais possamos nos identificar, o que raramente acontece” [16].

Segundo Izukawa [17], um dos motivos apontados pela literatura para explicar a falta de identificação com as personagens femininas dos games, é que tais personagens não correspondem com as expectativas das mulheres.

A predominância de figuras femininas sem qualquer desenvolvimento narrativo ainda é uma realidade. Atualmente, são poucos os jogos que conseguem desenvolver a narrativa de uma protagonista feminina.

Alguns jogos mais conhecidos no mercado tentam mudar esse paradigma, mas essa parcela ainda é pequena se compararmos com os inúmeros títulos disponíveis.

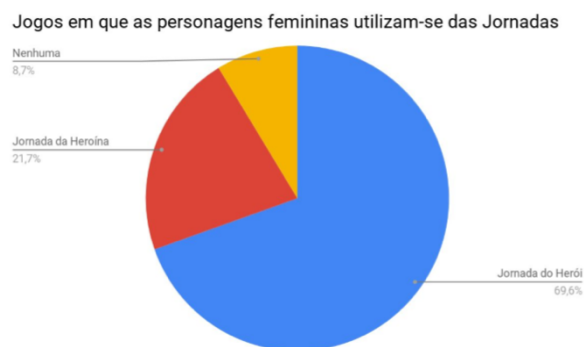


Figura 2. Pesquisa realizada pelos autores na plataforma Steam.
Fonte: Autoria própria

Em uma pesquisa própria, cerca de 23 jogos foram escolhidos na plataforma de jogos STEAM que estivessem identificados com o marcador “Protagonista Feminina”. A etapa seguinte foi baseada em gameplay e reviews dos jogos selecionados, seguido por uma comparação entre os pontos de ambas as jornadas – do herói e da heroína.

A maioria dos jogos selecionados utiliza a jornada do herói (69,9%), enquanto os jogos que fazem o uso de um ou mais passos que se assemelham com a jornada da heroína são poucos (21,7%); ademais podemos perceber que existem jogos que não fazem o uso de nenhum dos modelos (8,7%).

Dos 23 jogos analisados, 16 deles (*The Vagrant*, *Damsel*, *Full Metal Furies*, *DeHumanized*, *Catmaze*, *Shantae: Half-Genie Hero*, *Giga Wrecker*, *Apostasy*, *The Legend of Excalipurr*, *RAIN Project*, *Cally's Caves 4*, *Cross Code*, *Skylar & Flux: Adventure On Clover Island*, *20XX*, *Ion Maiden* e *Forsaken Castle*) apontaram características semelhantes às etapas da jornada do herói. Além disso, as protagonistas femininas desses jogos tinham sua história retratada de forma muito superficial e algumas estão hipersexualizadas sem motivo aparente.

Apenas 5 jogos (*Iconoclasts*, *Night in the Woods*, *Toren*, *Transistor* e *Celeste*) possuem protagonistas femininas apresentadas com mais profundidade, cuja história é mais explorada e questões relativas ao gênero são levadas em consideração - se assemelhando, portanto, com alguns dos passos da jornada da heroína.

O jogo *Celeste*, lançado em 2017, retrata bem alguns passos que vimos da jornada da heroína. A protagonista

tem sua missão como em na maioria dos jogos que já conhecemos, porém não há um chamado. A personagem não entra em uma jornada para ficar mais forte ou lutar contra inimigos que ela não sabe o porquê está lutando. A jornada da protagonista é residir na montanha do jogo, residir em si mesmo, enquanto enfrenta os desafios propostos pelo ambiente e por ela mesma.

IV. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diferente do herói, a heroína vive a dualidade de como a sociedade a vê e de quem ela realmente é dentro de si a partir de outros paradigmas. É um processo de tomada de consciência, traçando sua própria jornada a fim de entender e melhorar sua propriocepção em contraposição a modelos patriarcais.

Como vimos neste breve texto, o uso da jornada da heroína como ferramenta narrativa para representar protagonistas femininas e suas questões pode ser empregado alternativamente à jornada do herói, sobretudo nos jogos que possuem protagonistas femininas. Desta forma, se apresenta como uma abordagem alternativa para que as mulheres possam se sentir representadas e suas indagações serem retratadas por mais de um ponto de vista ou forma de representação. O ponto principal desta problematização não é apresentar um modelo narrativo “ideal” para a representação feminina nos jogos, mas sim apresentar um modelo que possa dar liberdade e exprimir diversidade; quebrando padrões e dando mais opções para as mulheres sentirem que elas podem ser quem elas quiserem ser. A interatividade do jogo e o potencial imersivo são ampliados se a jogadora se identifica com a narrativa e com as próprias personagens. Uma experiência singular é proporcionada, se uma mulher conseguir se enxergar em uma personagem que a represente da forma que ela gostaria. Desta forma, as experiências dessas jogadoras podem se tornar muito mais gratificantes e potencialmente transformadoras.

REFERÊNCIAS

- [1] L. Sheldon, Desenvolvimento de personagens e narrativas para games. São Paulo: Cengage Learning, 2017.
- [2] J. Huizinga, Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1993.
- [3] J. Schell, A arte de game design: O livro original. Rio de Janeiro: Campus, 2010.
- [4] K. Salen, E. Zimmerman. Regras do jogo: fundamentos do design de jogos : volume 3. São Paulo: Blucher, 2012.
- [5] J. Campbell, O herói de mil faces, São Paulo: Cultrix, 2005.
- [6] C. Vogler, A jornada do escritor: Estrutura mítica para escritores, Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.
- [7] M. Murdock. The Heroine's Journey: Woman's quest for wholeness. Boston: Shambhala Pub, 1990
- [8] J.Campbell, Interview with author. New York, 15 September 1981.
- [9] M. Murdock. Articles: The Heroine's Journey, Publicação digital. DOI: 10.1007/978-3-642-27771-9_200123-1
- [10] K.Carlson, In Her Image: The Unhealed Daughter's Search for Her Mother, Boston & Shaftesbury: Shambhala Publications , 1989.
- [11] K.Mackay, "How Father Influences Daughters". Los Angeles Times, 6 April 1983
- [12] E. Neumann, Amor and Psyche: The Psyche: Development of the Feminine. Bollingen Series 54. Princeton: Princeton University Press, 1955.
- [13] I. Fortim, Mulheres e Games: uma revisão do tema. 2012. Disponível em : http://www.sbgames.org/papers/sbgames08/gameandculture/full/gc5_08.pdf Acesso em: 11/05/2018
- [14] Pesquisa *Game* Brasil 2018. Disponível em : <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/>. Acesso em: 16/05/2018
- [15] Digital Video Game Trends and Stats for 2018, Filmora. Disponível em: <https://filmora.wondershare.com/infographic/video-game-trends-and-stats.html> Acesso em: 20/05/2018
- [16] B.Blanco, Mulheres e videogame: uma luta por mais espaço, 2013. Disponível em: <http://www.bonusstage.com.br/materias/mulheres-e-videogame-uma-luta-por-mais-espaco> Acesso em: 19/05/2018
- [17] M. Izukawa, Mulher Entre Espelhos: Personagens Customizáveis nos Videogames. 124p. TCC(Graduação) – Cursos 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