

Processos sociocognitivos em *Persona 5* pela perspectiva da Teoria das Representações Sociais

Victor Hugo da Silva Santos*

Universidade Federal de Pernambuco, Programa de Pós-graduação em Psicologia, Brasil.

RESUMO

Este trabalho teve como objetivo analisar a formação e o desenvolvimento das representações sociais, através dos processos de ancoragem e objetivação, de um objeto (*The Phantom Thieves*) dentro da narrativa do jogo de RPG japonês produzido pela Atlus, *Persona 5*. O enredo deste jogo conta a história de um grupo de adolescentes, que ao adquirirem poderes especiais denominados *personas*, buscam promover uma reforma social nos adultos criminosos. Porém suas ações geram uma comoção social, o que faz com que as pessoas reflitam e especulem sobre o assunto. A partir da análise, foi possível observar como elementos do jogo proporcionaram uma fonte de informações que permitiu uma articulação com a perspectiva processual da Teoria das Representações Sociais.

Palavras-chave: jogo, narrativa, psicologia, rpg, ancoragem, objetivação.

1 INTRODUÇÃO

A Teoria das Representações Sociais se revela como uma ótima via para analisar o pensamento e os registros simbólicos de grupos. Por se tratar do estudo das teorias de senso comum, o campo das pesquisas em representações sociais é bastante múltiplo. Desde que o tema tenha relevância social para um grupo, repercutindo em conversações, opiniões, atitudes [1], o objeto de discussão passa a integrar a realidade dos sujeitos.

Os videogames proporcionam a oportunidade de contar histórias com a participação do usuário, visto que este torna-se um coparticipante da trama, uma vez que o jogador passa a interagir com as narrativas presentes no jogo. Em virtude das tecnologias, foi possível enriquecer o enredo dos jogos, permitindo que suas narrativas fossem dotadas de atributos fantásticos ou similares à realidade. Essas características garantem ao jogador uma atmosfera de maior imersão [2].

A cada geração de console, os jogos são desenvolvidos utilizando novas tecnologias gráficas capazes de reproduzir muitos elementos da realidade, desde movimentos faciais, cenários realísticos, até comandos que se assemelham ao movimento humano. Esta reprodução com aproximação da realidade em jogos é conceituada como *mimesis* [3].

Entretanto, nos últimos anos, não só a área de *design* busca estabelecer essa reprodução da realidade. Este conceito também tem se expandido para a estrutura narrativa dos jogos, trazendo elementos do cotidiano para compor o arcabouço temático dos jogos, os quais caminham para assemelhar-se às produções cinematográficas.

A partir disso, é possível estabelecer um paralelo entre o conceito de realidade construído por Moscovici [4] e as realidades desenvolvidas nos jogos. Pode-se dizer ainda que a realidade nos jogos se desdobra de uma espécie de axioma, onde a partir do momento em que se inicia a jogar, o jogador passa a acreditar na construção da história narrada em um jogo como verdadeira, pressuposto necessário para alcançar a imersão em jogos baseados em estruturas narrativas.

De acordo com Jodelet [5], as representações sociais têm sua origem por meio dos processos de objetivação e ancoragem. O primeiro é relativo a apreensão de conhecimentos sobre novos objetos e o segundo está ligado a atribuição de sentido ao objeto, estando diretamente relacionado com aspectos culturais e históricos. Desta forma, este trabalho se propõe a discutir, a partir da Teoria das Representações Sociais, alguns aspectos cognitivos da narrativa dentro do jogo de RPG japonês *Persona 5*, buscando destacar os processos de objetivação e ancoragem para a gênese das representações sociais.

2 CONTEXTUALIZANDO A NARRATIVA DE PERSONA 5

Persona é uma série de jogos de origem japonesa derivada do título *Shin Megami Tensei*, ambos produzidos pela desenvolvedora de jogos ATLUS. Assim como o mais recente título da série, *Persona* possui um universo em que o “herói” (assim denominado, o que possibilita o jogador escolher um nome para sua personagem) tem a habilidade de materializar entidades de várias mitologias e crenças para combater inimigos e desenvolver a narrativa da história.

Por mais que o jogador tenha a tendência de escolher certos comportamentos de acordo com suas atitudes pessoais, o jogo permite que o usuário possa escolher opções de diálogos e ações que refletem como a narrativa é desenvolvida. Porém, diferentemente do seu título precursor, *Persona* tem seu enfoque no cotidiano da vida estudantil de adolescentes em escolas de ensino médio japonesas. Além de lidar com os conflitos juvenis, a vida escolar e os relacionamentos interpessoais, o jogador é lançado em uma jornada que envolve misticismo e mistério, a qual é revelada, ao decorrer, como uma trama ainda mais complexa envolvendo divindades apocalípticas.

Um outro diferencial de *Persona 5*, assim como seus títulos anteriores, é ser um dos poucos jogos de RPG lançados nos últimos anos que apresentam suas batalhas em sistema de turnos nas batalhas (figura 1). Enquanto os jogos de RPG atuais tendem a utilizar mecânicas dos jogos de ação, permitindo que o jogador realize ações imediatamente após o comando; em todos os títulos de *Persona*, o jogador tem que esperar o seu turno para poder realizar comandos.

*e-mail: victorhugo514@hotmail.com

completamente nu de Triss, dessa vez sem calcinhas, ou truques de câmera. É possível imaginar que o fotógrafo responsável pelas fotos foi o bruxo Geralt. O curioso é que o bruxo aparece de calças, apenas com o peito nu, já a personagem feminina aparece em primeiro plano³. A câmera segue as mãos de Geralt tocando o corpo da feiticeira, em um esforço para mostrar a nudez feminina. Entretanto, quando os personagens começam uma cena sexual o ato é interrompido por um soldado que os convida para um encontro com o rei.

Algumas horas depois, Geralt e Triss aproveitam que estão a sós em uma antiga ruína élfica dedicada ao amor, elemento muito conveniente. Nessa ruína é encontrando um antigo balneário, possibilitando ao jogador escolher uma opção durante os diálogos que leve a uma cena de sexo. A cena é longa, onde a feiticeira retira suas roupas por meio de magia e mergulha nas águas, completamente nua. Já Geralt, como o costume, fica de calças ao mergulhar⁴.

Após isso, a cena é intercalada com personagens que aguardam o retorno do casal da expedição nas ruínas, nesse momento o foco são os gemidos de Triss, e diversas cenas rápidas mostrando algumas posições realizadas pelo casal. Contudo, dessa vez, Geralt está nú. A partir desse momento as cenas de sexo são cinematográficas, assim como as apresentadas em jogos desenvolvidos por exemplo, pela Bioware. Outra cena sexual que merece destaque é o momento que o protagonista interrompe Philippa e Cynthia em meio a um ato sadomasoquista, com direito a uso de chicote⁵.

De maneira geral, as cenas proporcionadas por *The Witcher 2* são bem mais ousadas e criativas do que vemos em outros jogos, como por exemplo a trilogia *Mass Effect*. Em muitas cenas as personagens femininas aparecem completamente nuas, apesar da câmera não focar e detalhar suas vaginas. Geralt por sua vez nem sempre aparece completamente nu, já que as cenas são dedicadas a mostrar os corpos femininos. Enquanto os jogos da Bioware traziam uma trilha sonora como primeiro plano durante as cenas sexuais, a CD Projekt optou por destacar os sons ambientes, como os gemidos dos personagens. Esses gemidos estão no mesmo patamar daqueles vindos de produções pornográficas, exagerados e nada naturais. O protagonista poderia se relacionar com 5 personagens diferentes, além de prostitutas. Contudo, as possibilidades de romances são bastante reduzidas se compararmos com *TWI*.

1.3 *The Witcher 3: Wild Sex*

Em 2015 foi lançado *The Witcher 3: Wild Hunt*, o jogo que encerrou as aventuras e dramas do bruxo Geralt. Antes mesmo de lançado o *game* gerou polêmicas, como por exemplo a revelação que foram gravadas mais de 16 horas de captura de movimento para as cenas de sexo [2]. Isso não quer dizer que *TW3* possui 16 horas de cenas sexuais, mas que para o processo de desenvolvimento das cenas foi necessária essa quantidade de material. Alguns dias antes do lançamento oficial do jogo, uma cena de sexo foi apresentada em um programa do apresentador e comediante Conan O'Brien⁶. A cena mostra Geralt em um momento romântico com uma nova personagem, a feiticeira Yennefer, e como resultado temos uma

cena de sexo em cima de um unicórnio empalhado. Apesar da cena ser bem menos explícita daquelas vistas em *TW2*, Yennefer mostra os seios, e Geralt, como sempre, usa calças. Apenas alguns momentos da cena foram mostrados no programa, que inseriu recortes de plantas desabrochando e tartarugas acasalando. Após isso, o apresentador surge completamente descabelado, e diz “isso é a melhor coisa que já aconteceu em toda a minha vida”. Assim, a cena ficou conhecida do grande público antes mesmo de o jogo ser lançado, o que gerou bastante repercussão na internet. Isso mostrou como os desenvolvedores mantiveram sua política de que *The Witcher* é uma série adulta, onde sangue e sexo possuem a mesma importância em sua narrativa.

Os primeiros minutos de *TW3* mostram Geralt tomando um banho em uma banheira, com as pernas abertas na direção do jogador⁷. Nesse momento entra uma criatura no banho quente, e vai explorando o corpo do protagonista, até encontrar o seu pênis. Isso não passava de uma brincadeira da sua parceira, Yennefer, que também está nua e escovando os cabelos.

De acordo com Damien Monnier, senior game designer da CD Red, essa cena não foi inserida de maneira gratuita, pois teve o objetivo de mostrar que o casal já vive uma rotina de intimidade, e também mostrar como Geralt se importa com Yennefer, porque era o primeiro jogo da série em que a personagem era apresentada aos jogadores [2]. A cena de Geralt na banheira fez tanto sucesso que existem bonecos sobre o momento, e também um calendário sensual em que a cena foi reproduzida pelo *cosplay* Maul⁸. E é assim que o terceiro título da série se inicia, também com nudez, mas bem menos explícita do que vista no jogo anterior.

Recapitulando, em *TWI* haviam 24 encontros sexuais representados por cartas, e em *TW2* havia a possibilidade de até 6 encontros sexuais com personagens da trama, incluindo prostitutas. Agora as cenas são representadas por *cutscenes*⁹. E por fim, *TW3* oferecia 7 personagens na história que poderiam ter uma relação sexual com o jogador, além de 6 prostitutas disponíveis. Dessa vez cada cena foi construída para ser única e completamente diferente das outras, assim foram desenvolvidas respeitando a personalidade das personagens femininas. Por exemplo, temos a já conhecida cena do unicórnio empalhado entre Geralt e Yennefer de Vengerberg. A feiticeira teleporta ambos para sua casa, e nesse momento Yennefer rasga seu vestido e decide consertá-lo. O jogador tem a possibilidade de tirar as roupas e ir de encontro com a feiticeira. A cena se inicia, e parte de Yennefer a ideia de usar o unicórnio empalhado como brinquedo sexual. De acordo com a mesma, existem muitas lembranças envolvidas com o animal empalhado que a impedem de se desfazer do objeto. Essa possivelmente é a cena de sexo mais conhecida de toda a trilogia *The Witcher*¹⁰.

Outro momento é o encontro com a guerreira Jutta, caso o jogador a derrote em uma luta, a personagem decide oferecer uma noite de prazeres com o protagonista. A personagem acredita que somente um homem capaz de derrotá-la em combate pode lhe ter na cama e ser seu marido. Durante a cena Jutta parece curiosa com o corpo de Geralt, e com uma fogueira ao fundo, a cena acontece. Após isso o jogador se levanta da cama e vai embora. Outra cena marcante acontece entre Triss e Yennefer caso o jogador opte por

³Geralt e Triss no início de *The Witcher 2* em: <https://www.youtube.com/watch?v=uGjdbtXg0wU>

⁴Primeira cena de sexo completa em *The Witcher 2* em: <https://www.youtube.com/watch?v=lQW6svP26ZU>

⁵A cena entre Philippa e Cynthia em *The Witcher 2* em: <https://www.youtube.com/watch?v=-ZVbJzQpGYI>

⁶O programa pode ser assistido em: <https://youtu.be/SfjLRuE1CLw>

⁷A cena da banheira no início de *The Witcher 3* em: <https://www.youtube.com/watch?v=wg7GYkIe9sw>

⁸A imagem pode ser vista em: <https://www.pcgamer.com/this-nsfw-witcher-3-cosplay-calendar-is-everything-we-dreamed-it-would-be/>

⁹Cenas curtas dedicadas a narrativa que intercalam com os momentos de *gameplay*.

¹⁰Geralt, Yennefer e o unicórnio empalhado em: <https://www.youtube.com/watch?v=98hMHqHNwlg>

se declarar e tentar ficar com as 2 personagens, recebendo um inusitado convite. Triss e Yennefer seduzem Geralt, e dão a entender que estão dispostas a dividir o protagonista e realizar um *ménage à trois*. As personagens trocam carícias, então nesse momento o jogador tem suas mãos e pés amarrados à cama. É revelado que tudo não passou de um plano de vingança, as personagens vão embora e deixam Geralt amarrado. Horas depois, Dandelion, menestrel e amigo de Geralt, o encontra e o liberta. A partir dessa cena não há mais maneiras de ter um relacionamento amoroso com Triss ou Yennefer. O jogador ao não escolher uma das feiticeiras, acabou ficando sozinho. Durante a expansão *Hearts of Stone*, Geralt pode se envolver com a médica e cirurgiã Shani, personagem que era importante no primeiro jogo. Após uma festa de casamento, Geralt e Shani decidem fazer um passeio noturno de barco, apenas com uma enorme lua cheia iluminando o lago. O casal passa a noite no barco, tendo uma noite romântica ao luar. Após isso a personagem decide não se envolver mais com o personagem, pois isso vai de encontro a sua liberdade de aplicar a sua profissão em qualquer lugar que precise de cuidados médicos, por piores que sejam. E por fim, uma cena com Sylvia Anna, durante a reta final da expansão *Blood and Wine*, a vilã pede que Geralt se deite com ela, como um último desejo antes da personagem ser julgada por seus atos, e possivelmente condenada à morte. Essa é a cena mais criativa das cenas cinematográficas aqui analisadas, os personagens se encontram em um local mágico, onde o tempo e espaço não os afeta, assim como a gravidade¹¹. Os corpos flutuam entre as nuvens, e dançam pelo ar. Destaque para os enquadramentos da cena, por exemplo um primeiríssimo plano de Sylvia Anna mordendo os lábios de Geralt. Ao fundo, uma melancólica música embala a cena.

As cenas de sexo na série *The Witcher* partiram de um ponto inicial onde apenas era implícito que algo acontecia. Cartas faziam o papel do olhar do protagonista e do jogador. Em seu segundo título os desenvolvedores ousaram nas cenas, com destaque para os sons e gemidos emitidos pelos personagens. Já o terceiro e último título da série assumiu de uma vez a fama que a série adquiriu ao longo dos anos. Os desenvolvedores apostaram em uma variedade de cenas e afirmaram o sexo como um dos elementos principais da série. Contudo, quais foram as consequências e reações do público perante isso?

1.4 *The Witcher*: Fãs, ameaças e machismo

No Brasil os termos mais procurados no site pornográfico Pornhub são referentes ao jogo *Overwatch* (2016), e em seguida *hentai*, isso mostra o interesse do público por pornografia envolvendo videogames e personagens fictícios¹². Um assunto interessante e atual, assim como a representatividade das mulheres nos videogames. Para Mathew Seiji Burns [3] os desenvolvedores estão em conflito com o que é nomeado por “consumidor-rei”. Geralmente são jogadores que se consideram tradicionais e se intitulam os verdadeiros *gamers*, o agente central que define como será a experiência em um determinado jogo e até mesmo na indústria de videogames. De acordo com os pesquisadores Lucas Goulart e Henrique Nardi:

As identidades constituídas como “consumidor-rei” acaba por manter uma dificuldade dos/as jogadores/as mais tradicionais de saírem desse papel de consumidores. No momento em que a cultura se comporta de uma maneira

diferente do produto que esses “pagaram” (e rompendo com o *Boyhood*), onde esses são retirados de um espaço de intensa repetição das mesmas temáticas e mecânicas, existiria uma quebra de contrato. Dessa maneira, os produtos da cultura de jogos digitais passam a ser a própria identidade *gamer* – e a reiteração da experiência masculina hegemônica. [4]

O “consumidor-rei” vai defender o seu espaço sagrado, e atacar todos que estão contra a sua opinião, esses que são acusados por modificar uma experiência já consolidada. Alto poder aquisitivo também está ligado ao “consumidor-rei”, pois como tem dinheiro para adquirir os jogos mais caros (AAA), se considerando além dos outros jogadores, assim negando a existência de infinitas possibilidades oferecidas pela cultura dos videogames. E ao ser confrontado, esse perfil de jogador reage com raiva, e a internet e consequentemente as redes sociais são os principais campos dessa batalha. E foi exatamente essa a situação vivenciada por Clarice França¹³. Lendo artigos sobre o machismo e objetificação da mulher nos *games*, encontrei a análise de Clarice sobre a trilogia *The Witcher*, e percebi um certo padrão oriundo dos jogadores masculinos. Os comentários em maioria são agressivos, e tentam diminuir a capacidade intelectual da autora, até *mesmo acusando-a* de ter inveja dos corpos das personagens. Esses ataques me instigaram a entrevistar Clarice França¹⁴. Questionei sobre qual a razão disso e também o que pode ser feito para que o diálogo possa fluir de forma construtiva e pacífica.

Eu também queria saber como fazer esse diálogo fluir. Brincadeiras a parte, a razão disso é o machismo enraizado na nossa sociedade. Se um homem fizesse essas críticas ao *The Witcher*, por exemplo, ele não receberia o ódio que eu recebi. Esse texto tem 2 anos, eu ainda preciso ler besteira por causa dele. Recentemente um cara achou meu perfil pessoal do facebook e mandou uma mensagem em privado me desmerecendo completamente. Um outro site fez um texto resposta, diminuindo minha capacidade crítica, e até rolou um vídeo resposta falando que FEMINISTA ATACA FRANQUIA THE WITCHER¹⁵, como se eu tivesse feito um atentado ao jogo, sei lá. Talvez um homem talvez recebesse algum ódio e recebesse xingamentos homofóbicos, mas muito do que eu recebi foram xingamentos voltados e devido ao meu gênero. Porque homens não são ensinados a respeitar a capacidade intelectual da mulher, ou qualquer coisa sobre ela, muito menos quando esta mulher está entrando na zona de conforto dele, que no caso é criticar o joguinho que ele gosta.

Clarice passou dezenas de horas no universo de *The Witcher* para escrever o seu artigo sobre a trilogia, e mesmo assim, a sua opinião não pode ser validada pelo “consumidor-rei” [5]. A autora analisou a participação e representação das mulheres na narrativa e no universo dos jogos, apontando certas contradições, como por exemplo a vilã Sylvia Anna que eu seu último desejo, que escolhe fazer sexo com o protagonista/jogador. Também coloca como a trilogia reforça o estereótipo da mulher dedicada a profissão ser chata e mandona, além daquelas personagens que existem apenas para as cenas de sexo com Geralt. No texto, fica evidente uma evolução na representação das mulheres e das minorias na série, e uma discussão dos pontos negativos e positivos encontrados.

¹¹Sylvia e Geralt em: <https://www.youtube.com/watch?v=RiIqGuC1Qzk>

¹²Dados revelados pelo site Pornhub em: <https://www.pornhub.com/insights/2017-year-in-review>

¹³ Formada em Rádio, TV e Internet pela Cásper Líbero, atualmente é editora do site de cultura pop Nebulla e está trabalhando na sua primeira

webnovel de fantasia urbana “A Guardiã do Sonhar”. Fonte: texto disponibilizado pela autora.

¹⁴ Entrevista realizada via e-mail no dia 7 de junho de 2018.

¹⁵Vídeo pode ser acessado em: <https://www.youtube.com/watch?v=YxjibXd2ypg>

Clarice França assume que adorou a experiência proporcionada pela trilogia *The Witcher*, contudo, isso não foi o suficiente para evitar ataques e comentários maldosos. Encontrei o vídeo citado pela Clarice, e até o dia 11 de setembro de 2018 conta com 1000 comentários. A maioria dos comentários são destinados a ofender e ameaçar Clarice França, inclusive ataques de mulheres. Após a entrevista, o *youtuber* alterou o nome do vídeo, agora aparece o seguinte título: BLOGUEIRA ATACA FRANQUIA THE WITCHER!

O irônico é que muitas críticas colocadas pela autora, também estão escritas nesse artigo sobre *The Witcher*, mas será que a reação do público comigo será tão raivosa quanto foi com Clarice? Me resta imaginar a reação dos jogadores ao ler a minha pesquisa.

2 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A trilogia *The Witcher*, foi construída ao longo de muitos anos, tendo como base um complexo material como fonte, e a CD RED compreendeu como adaptar a série de livros para outra mídia. Entendo que os desenvolvedores usaram as polêmicas sobre as cenas sexuais como mais um material publicitário, pois até mesmo quem não se envolve com videogames, ficou sabendo de determinadas cenas, como por exemplo o momento com o unicórnio empalhado. Logo, foi natural surgir uma base de fãs, esses que me fizeram pesquisar, e discutir o segundo tema desse artigo, e consequentemente encontrar o caso da feminista que atacou *The Witcher*. Então encerrei a entrevista com Clarice França e a perguntei sobre suas expectativas sobre o futuro dos *games* e da comunidade em geral:

Eu gostaria muito que a comunidade *gamer* tivesse cada vez menos pessoas preconceituosas, e que também diminuísse cada vez mais o espaço que esses discursos têm. A indústria precisa ver que há várias histórias que podem ser contadas além do homem branco padrão, e que isso vai vender sim. Colocar a cara a tapa e falar dessas questões abertamente é importante. Fugindo um pouco do assunto, também queria que a indústria focasse menos em combate e pensasse em outras formas de interação que não vangloriasse apenas violência e masculinidade tóxica.

Um dos argumentos mais comuns é que as acusações de machismo e objetificação das mulheres partem de mulheres que não são jogadoras, sendo assim, não cabe a elas opinar sobre o assunto. É isso é uma falácia. Esses jogos não se importam em atrair o público feminino, o público alvo é bastante claro, os homens brancos, de classe média e heterossexuais, ou seja, o perfil do “consumidor-rei”. O argumento que apenas jogadores tem o direito de discutir sobre videogames é falho, pois nem discute e argumenta sobre o assunto, e sim tenta desclassificar a opinião das mulheres sobre os jogos. Esses jogadores se colocam em um altar com seus *games* santificados, esses que em hipótese alguma devem ser problematizados e criticados. E se por acaso acontecer críticas vindas de uma jogadora, é comum dizer que a mulher não entendeu e compreendeu a proposta do *game*, isso é subestimar a capacidade intelectual de uma mulher. Vale ressaltar que, esse perfil de jogador quando se torna fã de um determinado jogo, o defende de todas as possíveis críticas, entre elas, a representação da mulher nos *games*. A única opinião válida para esses jogadores tóxicos é aquela que valida o seu ponto de vista, qualquer outra visão é errada e deve ser extirpada do mundo dos videogames. Geralmente em discussões sobre o tema na internet a raiva e agressividade imperam, são raros os momentos de compreensão e empatia com o próximo. Aqui conhecemos o caso vivenciado por Clarice França, algo que infelizmente é rotina, mas também há casos mais extremos. Em 2014, a ativista feminista Anita Sarkeesian sofreu uma ameaça de bomba durante o Game Developers Conference, onde a ativista

seria homenageada [6]. Para esses jogadores, atacar o seu jogo, e consequentemente o seu personagem, é como atacá-los diretamente, pois Geralt entre outros personagens de jogos são as representações do “macho alfa”, aquele que tem disponível uma infinidade de mulheres, podendo fazer o que quiser, sem consequências reais e *in game*.

É estranho ver esse comportamento vindo de um público que historicamente sofreu preconceito. Antigamente gostar de videogames era sinônimo de ser *nerd*, e isso no sentido mais pejorativo possível. Sou de uma geração que toda criança devia gostar e jogar futebol, ou qualquer esporte do gênero. Não fazer isso significava para os familiares que a criança tinha algum problema, e ligar um videogame na televisão resultava mais problemas. Agora esse mesmo público se consolidou como público alvo do mercado do entretenimento. O que era considerado de nicho nas décadas de 80 e 90, agora são produtos facilmente encontrados em qualquer ambiente. Esse mesmo público age de maneira raivosa impedindo a inserção e a circulação de novas ideias no meio dos *games*. Entendo que as mulheres estão lutando por uma diversidade de representações femininas, e isso não significa que elas rejeitam os videogames, ou as personagens já existentes. E sim uma busca por pluralidade de representações, muito além do estereótipo definido por desenvolvedores e jogadores homens.

Essas reações extremas de fãs não apagam a importância de *The Witcher* para a história dos videogames, mas nos fazem refletir sobre a relação entre consumidores e desenvolvedores. O mercado de videogames está em uma constante mudança de paradigmas, uma relação que inevitavelmente é regida por ação e reação. Como uma vez disse o filósofo Johan Huizinga (2012, p. 4), todo jogo significa alguma coisa [7].

REFERÊNCIAS

- [1] CHALK, Andy. *The Witcher series has now sold more than 25 million copies*, 2017. Disponível em: <<https://www.pcgamer.com/the-witcher-series-has-now-sold-more-than-25-million-copies/>>. Acesso em 01 junho de 2018.
- [2] PARKIN, Simon. *Why sex matters in Witcher 3, the Grand Theft Auto of fantasy games*, 2015. Disponível em: <<http://www.theguardian.com/technology/2015/jan/28/sex-witcher-3-grand-theft-auto-of-fantasy-games>>. Acesso em 02 de junho 2015.
- [3] BURNS, Matthew. *The King And His Objects*, 2014. Disponível em: <<https://www.magicalwasteland.com/notes/2014/8/22/the-king-and-his-objects>>. Acesso em 26 de junho de 2018.
- [4] GOULART, Lucas; NARDI, Henrique Caetano. GAMERGATE: cultura dos jogos digitais e a identidade gamer masculina. *Revista Mídia e Cotidiano*, v. 11, n. 3, p. 250, 2017.
- [5] FRANÇA, Clarice. *O problema com as mulheres em The Witcher*, 2016. Disponível em: <<https://ideiasemroxo.wordpress.com/2016/07/05/o-problema-com-as-mulheres-em-the-witcher/>>. Acesso em 02 de junho 2018.
- [6] SAMPAIO, Henrique. *GDC recebeu ameaça de bomba por homenagear Anita Sarkeesian*, 2014. Disponível em: <<http://overloadr.com.br/noticias/2014/09/gdc-recebeu-ameaca-de-bomba-por-homenagear-anita-sarkeesian/>>. Acesso em 20 de junho de 2018.
- [7] HUINZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2012.