

Jogos de Poder: *uma análise das relações de poder presentes nas práticas de jogos digitais*

Denise Berruezo Portinari, Maria das Graças de Almeida Chagas, Tamyres Lucas Manhães de Souza

Departamento de Artes & Design

Pontifícia Universidade do Rio de Janeiro (PUC-Rio)

Rio de Janeiro, Brasil

denisep@puc-rio.br, chagas@puc-rio.br e tamyreslucasdesigner@gmail.com

Resumo—Muitas pesquisas e relatos que abordam a questão da representatividade de gênero dentro de jogos digitais surgiram a partir dos trabalhos de Anita Sarkeesian, que problematiza as narrativas e a representação de personagens construídas a partir da perspectiva do homem heterossexual. A pesquisa aqui relatada buscou investigar essa questão a partir de uma análise das relações de poder sob a ótica das obras de Michel Foucault e Judith Butler, relacionando-os a aspectos do Design quando voltado ao consumo e inserido na indústria.

Palavras-chave: *representatividade de gênero, relações de poder, performatividade, games*

I. INTRODUÇÃO

Num primeiro momento ao entrar em contato com a análise de Anita Sarkeesian, mais especificamente da sua série *Tropes vs Women in Videogames*, é possível identificar que a representação de personagens femininas é altamente estereotipada nos jogos. Nos vídeos intitulados *Women as Background Decoration* [1] e *The Damsel in Distress* [2], Sarkeesian faz estudos de casos de jogos com enfoque no design de personagens femininas. Através das análises, ela mostra que esses games reproduzem diversos estereótipos que colocam a mulher como objeto de cena, seja para ser um corpo sexualizado ou seja para servir como recurso narrativo para comunicar características do cenário e delimitar a identidade do protagonista masculino. Em sua investigação, chega-se à conclusão que existe um descompasso entre a representação do masculino e do feminino desde que as narrativas dos jogos muitas vezes são centralizadas no protagonismo masculino.

A partir do mapeamento efetuado por Sarkeesian, podemos desdobrar as seguintes perguntas: Por que essa representação reducionista ocorre? O que leva a indústria a representar as personagens femininas como objeto de cena? Por que em sua maioria as narrativas dos games são contadas a partir da perspectiva do homem?

Para responder essas perguntas, propomos aprofundar a problematização de Sarkeesian através das ferramentas conceituais como as noções foucaultianas de relações de poder, do conceito de performatividade de gênero em Butler, dos apontamentos de Rubin sobre o tráfico de mulheres dentro do sistema sexo/gênero. Além disso, também faremos uma análise prévia e levantamentos de algumas práticas de jogos digitais que reproduzem esses conceitos.

II. DESIGN, GÊNERO E PODER

No primeiro volume de sua História da Sexualidade – a *Vontade de Saber* - Foucault propõe uma nova concepção do poder e de suas formas de atuação [3].

Ao contrário de outras concepções sobre o poder, para Foucault o poder não é propriedade de um grupo ou de uma instância que o exerceria sobre outros grupos e instâncias; o poder está em toda parte, e é antes o efeito das relações entre atores sociais do que o apanágio destes ou daqueles. Junto a isso, o poder moderno não se caracteriza prioritariamente pela repressão ou pela interdição – embora também opere através destas – e sim pela produção e multiplicação de linhas de penetração, em que finalmente nada escapa às suas malhas. A sexualidade, ao invés de constituir uma essência que em certa medida lhe escaparia ou que antecederia o exercício de um poder que viria abafá-la, é ela própria um efeito do dispositivo do poder que a constitui.

Nessa obra, Foucault propõe uma nova narrativa que contrapõe à “tese repressiva”, versão onde a sexualidade é vista como sendo originariamente “livre” e detentora da verdade essencial do sujeito por ser vista como expressão de sua natureza. Dentro dessa lógica, a ascendência do modo de produção capitalista passaria a silenciar, controlar e proibir essa sexualidade natural para que surja um novo modelo que se adeque às demandas do desenvolvimento da sociedade industrial. Essa visão é problematizada por Foucault na medida em que a sexualidade “reprimida” é por si só o efeito das relações de poder onde ela não é apenas proibida, mas produzida. Em sua análise da era vitoriana, ele demonstra que os discursos, práticas, saberes e estratégias heterogêneas possibilitam a produção contínua e disseminada da sexualidade. Assim, as formas de sexualidade passam a se tornar formas de subjetividade, o que compõe uma nova estratégia de normatização. A noção de dispositivo colabora para inverter o essencialismo do senso comum, em que o sexo seria o fundamento “natural” de uma sexualidade “construída” [4].

A partir do conceito de relações de poder calcado por Foucault, Judith Butler, filósofa pós-estruturalista estadunidense e teórica *queer*, propõe uma crítica da distinção habitual sexo-gênero a partir da noção de *performatividade*. [5] Se o gênero não é simplesmente “atribuído” aos corpos a partir de um registro simbólico capaz de garantir em si mesmo o êxito dessa operação, mas antes requer uma constante reiteração e *materialização* nos corpos, que ao mesmo tempo apontam para a sua precariedade constitutiva, o sexo enquanto suposto reduto

último de uma identidade essencial é igualmente precário e sujeito à condição dessa performatização.

Em *Tráfico de Mulheres* [6], Gayle Rubin, antropóloga cultural americana e teórica da política sexual e de gênero, propõe fazer uma análise do sistema sexo/gênero a partir do sistema de parentesco, conceito desenvolvido pelo filósofo Claude Lévi-Strauss em “As estruturas elementares do parentesco”. Neste contexto, o sistema de parentesco se trata da organização social da sexualidade e da reprodução das convenções de sexo e gênero onde o parentesco em si pode estar ou não relacionado com a genética. Rubin explica que, em sociedades ainda não constituídas em Estado, o sistema de parentesco funciona como um idioma da interação social onde as atividades econômicas, políticas, cerimoniais e sexuais são organizadas. Tanto a divisão de responsabilidades quanto a distribuição de privilégios é definida pelo parentesco ou falta dele. Apesar dos sistemas de parentescos variarem de acordo com a cultura, dois elementos fazem parte dos princípios estruturais do parentesco: o tabu do incesto e o “dom” da procriação. Ao citar Ensaio sobre a Dádiva de Mauss, Rubin associa esse tabu ao fato de que, nas sociedades tradicionais analisadas por Mauss, o dar e receber domina as relações sociais. O que foi gerado por uma família não pode ser consumido pela mesma, essa família só pode consumir aquilo que foi gerado por outra. Assim, o tabu do incesto impõe a união entre grupos. Nesse cenário, Rubin desenvolve seu conceito de “troca de mulheres, onde as famílias trocam suas mulheres como presentes, estabelecendo relações não somente de reciprocidade, mas de parentesco. Os homens que efetuam a troca não apenas se tornam parentes por afinidade, mas seus descendentes também se tornarão parentes de sangue. Nesse contexto, os homens se beneficiam do produto dessa troca: a organização. Nessa relação, Rubin identifica a mulher como objeto de troca nas relações entre os homens. Ela não tem a si mesma para poder se dar a outro, sendo apenas um objeto de troca. A mulher é uma marcação de posição dentro da sociedade. E a posição deve ser ocupada pelo homem, ou seja, por aquele que têm o poder, simbolizado pelo falo.

No livro *Objetos de Desejo* [7], Adrian Forty investiga o design como processo de reprodução de ideias e valores da sociedade capitalista moderna, através de diversos estudos de caso de produção de bens de consumo que “encarnam” ou materializam tais valores. O design é assim um processo de materialização dos valores e ideologias da sociedade por estar a serviço da sociedade industrial, e o designer faz parte do processo de produção na sociedade capitalista.

Especificamente no capítulo *Diferenciação em Design*, Forty analisa a produção de canivetes de uma companhia no século XIX, interessando-se especialmente pela grande variedade de oferta desses produtos e por sua divisão nas categorias masculino, feminino, adultos e crianças. Em sua análise, o autor demonstra que as características atribuídas aos canivetes assim categorizados corresponderem plenamente a noções vigentes sobre as distinções dentro da sociedade. Apesar dessas divisões serem baseadas na visão dos fabricantes sobre a sociedade, elas também deveriam refletir às expectativas dos consumidores para que os produtos pudessem ser vendidos.

Como definido por Butler, o gênero é performativo na medida em que é constituído a partir de comportamentos e práticas sociais validados pela cultura. No cenário analisado por Forty, podemos dizer que o design “performatiza” as diferenças generificadas, ao produzir objetos que encarnam os valores ligados ao masculino e ao feminino. O autor define como qualidades masculinas incorporadas nos objetos de design a força, o vigor, o amor por aventuras, o grosseiro, a agressividade e a repressão das emoções. Já as qualidades femininas são definidas como a fragilidade, a delicadeza, a sensibilidade e o temperamento emocional. Forty conclui que o design auxiliou na transformação dessas ideias em realidade uma vez que as materializou nos produtos de consumo em massa.

Em *Tropes Vs Women in Videogames*, uma série de vídeos publicada em 2013, Sarkeesian investiga as funções exercidas por personagens femininas e representações de mulheres nos games. Para este artigo, sua investigação se torna fundamental por demonstrar e mapear a diferenciação em design no contexto de jogos digitais. Neste trabalho, ela examina de forma sistêmica os clichês, os dispositivos e padrões narrativos que são frequentemente associados com mulheres nos jogos digitais. Em sua análise crítica, ela lista diversos estereótipos relacionados a personagens femininas muito usados nos jogos.

Antes de analisar o trabalho de Sarkeesian sob a ótica dos conceitos de relações de poder e performatividade de gênero, é importante primeiro entender o contexto do consumo de jogos digitais por serem produtos da sociedade industrial capitalista. Faremos isso através de um levantamento de algumas práticas e comportamentos perpetuados pela comunidade. Ao compreender como se dá a popularização dos games, sua disseminação e seu consumo na cultura de massa, poderemos assimilar como as distinções da sociedade são reproduzidas na diferenciação em game design como identificado por Sarkeesian.

III. O CONSUMO DE VIDEOGAME

Assim como Forty faz uma investigação da diferenciação em design a partir da análise da fabricação de canivetes, propomos começar a análise da diferenciação em game design através de uma recapitulação da história de sua difusão.

A. A popularização dos jogos digitais

A origem dos videogames se dá no início dos anos 1950, quando cientistas da computação criavam jogos simples e simulações como parte de suas pesquisas ou apenas por diversão. O ponto principal para este artigo se dá em 1983 com a quebra (*crash*) do mercado de games, principalmente nos Estados Unidos. Nessa época, uma recessão em grande escala ocorreu entre os anos de 1983 e 1985, onde houve a saturação do mercado de consoles de videogame devido a popularização dos computadores pessoais [8]. No processo de superação da crise, os consoles de videogames passaram a ser difundidos na cultura como brinquedos de menino [9].

Nesse sentido, as noções de masculinidade passaram a ser reproduzidas na experiência de jogo (*gameplay*). O ato de jogar videogame foi concebido tradicionalmente como

um espaço onde meninos podem vivenciar a infância. Para Cassel e Jenkins [10], o termo Digital Boyhood descreve esse espaço, onde essas crianças performatizam as noções de masculinidade. O videogame se torna um espaço para a vivência da infância masculina, um local de transgressão onde homens podem experienciar fantasias em contextos sem serem cerceados pelas limitações da vida real. Dilsalvo [11] explica que este também é um espaço onde as noções de masculinidade são constantemente reproduzidas através de diversas narrativas construídas em torno de contextos tradicionalmente masculinos como guerras, lutas, competições esportivas e histórias de heróis.

A partir dessa estratégia de marketing, o mercado de jogos digitais se expandiu e se tornou o que é hoje. Assim, a figura do jogador (*gamer*¹) acaba se formando no imaginário popular como sendo um homem heterossexual.

B. A Crise de Identidade Gamer

Como visto anteriormente, a popularização dos consoles de videogame se deu pela mudança de estratégias de marketing que passou a considerar os meninos como público alvo. Por essa razão o ato de jogar videogame foi veiculado como uma atividade masculina.

Entretanto desde a popularização dos consoles a partir da década de 80, o perfil dos jogadores tem mudado. Parking [12] explica que antes os *gamers* eram vistos como sujeitos que se isolavam do mundo para se dedicar exclusivamente a jogar videogame. No entanto a indústria de jogos cresceu bastante e os games se expandiram para outras plataformas, onde os homens não compõe mais a maioria dos jogadores. Em 2016, uma pesquisa indicou que 52,6% dos jogadores brasileiros eram mulheres [13].

A crise de identidade do *gamer* se instaura a partir do momento que outros perfis de jogador começam a adentrar o mercado consumidor de jogos. Nesse cenário, o termo *gamer* acaba sendo usado como um status ao invés de apenas designar aqueles que jogam videogame. Status esse que é utilizado para diferenciar o perfil emergente de jogadores daqueles pertencentes ao antigo perfil. Isso significa que o termo passou a ser usado como uma forma de discriminar todos que jogam videogame e não são homens heterossexuais. Kowert [14] defende que é importante para a comunidade que este termo caia em desuso. Entretanto, ela também reconhece que esta é uma tarefa difícil na medida em que ser *gamer* não só significa gostar de videogame, como também se constitui como uma identidade onde as interações sociais com a comunidade envolvem a perpetuação de comportamentos específicos do grupo. E exatamente por ser um grupo que nasceu como sendo predominantemente masculino, suas tradições são marcadas por discursos e práticas sexistas.

C. Jogos Mobile

Ao examinar mais atentamente os dados da pesquisa citada acima, verifica-se que apesar de 52,6% dos jogadores serem mulheres, elas jogam mais no celular do que nos consoles. Em 2017, uma pesquisa indicou que

59% das mulheres preferem jogos em plataformas *mobile*² no Brasil, sendo que 44% afirmaram jogar no Facebook [15]. De acordo com outra pesquisa do mesmo ano, as mulheres constituem 80% do público que consome jogos em dispositivos móveis no Brasil [16]. Isso significa que apesar de mais de 50% dos jogadores brasileiros serem mulheres, a pesquisa aponta que elas costumam consumir jogos casuais, ou seja, games que não requerem muita dedicação de tempo para que o jogador aprenda sua mecânica e sistema de regras. Normalmente, eles são jogados nos meios de transporte ou em filas.

Ao retomar a história da popularização dos consoles, consideramos que essa diferenciação pode estar relacionada com a veiculação do ato de jogar videogame como uma atividade masculina. Como os consoles foram popularizados como brinquedo de menino, as mulheres são atualmente minoria nas comunidades dessa plataforma de jogo. Já o celular não foi projetado inicialmente para servir de plataforma de jogo, portanto sua popularização se deu de forma mais democrática e não veiculada a um público ou a um gênero.

O percentual alto de jogadoras mulheres em jogos de plataformas *mobile* coincidem também com o fato de que títulos de sucesso reproduzem mecânicas associadas a preferência feminina, tais como desafios de raciocínio e sociabilização. Uma pesquisa divulgada em 2017 [17] lista os tipos de jogos *mobile* mais jogados pelas mulheres: *Match 3* (69%), *Family/Farm Sim* (69%) e *Casual Puzzle* (42%).

O *Match 3* é um tipo de jogo de quebra-cabeças (*puzzle*³) que se passa num tabuleiro marcado por azulejos, onde o jogador deve organizar, manipular e combinar três azulejos ou mais para fazê-los desaparecer. *Candy Crush* (2012) é um dos jogos tipo *Match 3* mais conhecido.

Family/Farm Sim é um tipo de jogo de simulação onde o objetivo é administrar os recursos de uma fazenda/família e fazê-los prosperar economicamente. Esse tipo de *game* pode envolver também o desenvolvimento de relacionamentos sociais. O jogo *Colheita Feliz* (2008), disponível no Facebook, é um exemplo deste gênero.

Casual Puzzle é um gênero de jogo casual onde o jogador precisa resolver um problema ou enigma que pode envolver limite de tempo ou não. As habilidades envolvidas normalmente incluem lógica, reconhecimento de padrões e sequências ou completar palavras. Um exemplo de jogo nesta categoria é *Criminal Case* (2012), também disponível no Facebook.

Na mesma pesquisa também são divulgados os tipos de jogos menos jogados por elas: jogos de corrida (6%), de tiro (4%) e esportivos (2%).

Ao revisitar as observações de Forty sobre a diferenciação no design, observamos que as noções de feminilidade identificadas por ele também são

¹ Termo usado para descrever o público consumidor de games que investe bastante tempo e dinheiro para jogá-los.

² Jogo *mobile* significa jogos desenvolvidos para plataformas móveis como celulares e tablets.

³ Jogos que envolvem a resolução de quebra-cabeças, testando habilidades de resolução de problemas como lógica, reconhecimento de padrões, resolução de sequências e completar palavras.

reproduzidas no design desses jogos. Sua mecânica está relacionada com as interações sociais presentes nas redes sociais, assim como exige habilidades que requerem sensibilidade para administrar as tarefas operacionais e sociais. Além disso, esses jogos adotam designs coloridos e compostos por elementos de contornos delicados. Ao mesmo tempo, observamos que os jogos que envolvem violência e competição atraem o público feminino em um percentual bem menor, por serem constitutivos da performance masculina.

D. Jogos Competitivos Online

Em jogos competitivos online a noção de feminilidade é reproduzida de outra forma. Para examinar essa reprodução, iremos analisar *League of Legends* (2009), um jogo de batalha *multiplayer online* onde o jogador pode jogar com vários personagens denominados como campeões. Neste game, duas equipes se enfrentam num campo de batalha. O objetivo é destruir os cristais da base inimiga. Essas equipes devem ser compostas por cinco campeões onde cada personagem deve ser pertencente a uma dessas funções: *top laner*, *mid laner*, os *bot laners*, o suporte, o *AD Carry*, o *jungler*. O que aconteceu com as Vaevictis Esports [18], o primeiro time de *League of Legends* exclusivamente de mulheres, demonstra que, no imaginário dessa comunidade, é disseminada a crença de que as jogadoras normalmente assumem a posição de suporte por ser uma função vista como mais fácil e passiva. Por essa razão, é comum a perpetuação de comportamentos discriminatórios contra jogadoras, se utilizando dessa crença para deslegitimá-las dentro daquele espaço. No contexto de *League of Legends*, mesmo que existam personagens femininas que desempenham outras funções, o ato de jogar com elas não é visto como algo que mulheres fazem. O lugar das jogadoras é construído no imaginário da comunidade de acordo com a noção de que mulheres são frágeis e sentimentais.

E. Jogadores Hardcore

Como explicado anteriormente, a partir do momento que se instituiu a crise de identidade gamer, os jogadores pertencentes ao antigo perfil, ou seja, de homens heterossexuais, passaram a se denominar *hardcore gamers* cuja identidade é definida pelo ato de dedicar bastante tempo ao videogame se torna um marcador desta identidade. Essa prática de jogar videogame por muitas horas é identificada por Burrill [19] como uma forma de homens, seja como adultos ou crianças, poderem vivenciar sua masculinidade. Jogar jogos hardcore, ou seja, aqueles que demandam muita dedicação para serem completados devido a sua complexa mecânica é visto por eles como uma forma de provar sua virilidade.

Através de entrevistas com participantes que se auto identificam como homens brancos gamers, Dilsalvo [11] analisa como a masculinidade é performada. Ela investiga como esses homens estão performando sua masculinidade por meio da perpetuação de práticas e formas de socialização durante a experiência de jogo (*gameplay*).

A partir dos apontamentos de Dilsalvo, podemos observar que a masculinidade é performada pela ação de

sobrepular a mecânica do jogo e completá-lo. Qualquer atitude cujo objetivo seja torná-lo mais fácil, é vista de forma negativa pelos entrevistados. Ela também pode ser performada em jogos competitivos online através do trabalho em equipe. A demonstração excessiva de conhecimento sobre jogos do mesmo modo é uma forma de performatizar.

Dilsalvo observa que existe um esforço em diferenciar o que é um gamer autêntico através desta prática. Os entrevistados expressaram sua reprovação sobre jogos casuais ou cuja mecânica envolve socialização.

Tendo em vista essas práticas, podemos observar que a diferenciação no design de jogos se dá principalmente na divisão entre jogos casuais e jogos hardcore. Nessa separação, apenas os que jogam os hardcore são considerados como membros autênticos da comunidade porque são esses games que fazem parte da performatividade masculina.

IV. A INVESTIGAÇÃO DE SARKEESIAN

Em seu trabalho, Sarkeesian investiga questões relacionadas ao design de personagens femininas em jogos de console, ou seja, aqueles que não são considerados como casuais. Dentro deste contexto, analisamos aspectos do design de personagens, dos dispositivos narrativos e do design da experiência de jogo, sob a ótica de considerações elaboradas pela autora.

A. A Donzela em Perigo

Sarkeesian associa o termo Donzela em Perigo (*The Damsel in Distress*) a um dispositivo narrativo onde uma personagem feminina é inserida num contexto perigoso onde é impossível escapar sem ajuda, para que seja posteriormente resgatada pelo protagonista [2]. Essa dinâmica fornece ao jogador o resgate dessa personagem como motivação principal na jornada do herói. As mulheres nessa situação geralmente são princesas, esposas, namoradas ou irmãs e, no início do jogo, são tomadas do herói pelo vilão, como um objeto roubado. A experiência de jogo colocada para o jogador se passa quando esse herói tem que lutar para recuperar sua propriedade roubada.

Observamos que esse dispositivo reproduz o conceito de troca de mulheres onde as personagens femininas são o objeto de troca entre homens. Uma vez que o vilão não respeita esse acordo de troca e rouba a mulher para si, o herói perde a marcação de sua posição como homem. Logo o conflito central é a recuperação desse objeto roubado, é sobre a competição entre dois homens. Não é sobre mulheres.

O sentimento de posse da mulher configura o sistema sexo/gênero apontado por Rubin onde ela é o objeto de troca e os homens são os parceiros dessa troca. Logo, por esse dispositivo narrativo ilustrar o conflito entre dois homens na troca de mulheres, ele incentiva o jogador a provar sua virilidade, ensinando a ele a ocupar a sua posição na sociedade que é marcada pela mulher. A narrativa se foca no resgate dessa masculinidade ao proporcionar aos protagonistas a oportunidade de exercer dominação e controle por meio da violência.

A reprodução do conceito de troca de mulheres se torna ainda mais evidente quando Sarkeesian analisa a atuação da princesa Zelda nos jogos *Ocarina of Time* (1998) e *The*

Wind Waker (2002). Em ambos, a personagem se disfarça de Sheik e Tetra respectivamente, duas identidades masculinas. Enquanto assumindo esse disfarce, Zelda ajuda o protagonista de forma mais ativa na narrativa enquanto consegue evitar ser capturada. Entretanto assim que ela revela sua face feminina, tudo muda. Ela é impedida de continuar suas aventuras pela alegação de ser muito perigoso para uma mulher e posteriormente é capturada dentro de pouco tempo. Sarkeesian explica que esse dispositivo não é um sinônimo para fraqueza, pois isso significaria que essa personagem sempre foi indefesa. Para Sarkeesian, a personagem tem o poder, mas o dispositivo o usurpa. Entretanto, sob a ótica do sistema sexo/gênero para Rubin, constatamos que essa personagem nunca teve esse poder. Ao se disfarçar como homem, ela poder ter agência, simbolizado pelo falo, porque essa é a posição do homem na sociedade. Como mulher, ela jamais teve e nunca terá o falo por ser apenas objeto de troca. Ele apenas passa por ela através da competição entre os dois homens: o vilão e o herói.

Posteriormente, Sarkeesian identifica outras derivações da donzela em perigo. A mulher na geladeira (*the woman in the refrigerator*) e a donzela eutanasiada (*the euthanized damsel*) combinam a falta de agência dessas personagens com elementos de violência extrema. No primeiro, a morte violenta da personagem feminina no início do jogo motiva o protagonista a buscar vingança. No segundo, para salvar uma mulher que foi dilacerada, possuída ou transformada em monstro, o jogador deve matá-la. Essa solução é apresentada como única para tirá-la do sofrimento. Sarkeesian critica que a personagem feminina é criada para se subordinar aos homens por aceitar submissamente seu destino trágico e implorar para que o jogador a mate violentamente, dando a eles controle total sobre suas vidas. Às vezes até agradecem em seu último suspiro. Em outras palavras, elas estão pedindo por isso. Essa solução muitas vezes retratada como um ato altruísta, é criticada por Sarkeesian como uma banalização da violência doméstica. Por fim, ela conclui que a donzela em perigo e suas derivações são dispositivos narrativos que enfraquecem as personagens femininas e não as concede a chance de serem heroínas de suas próprias narrativas.

Posteriormente, Sarkeesian analisa o jogo *Super Princess Peach* (2006) que é um dos raros casos onde uma personagem feminina deve resgatar um homem. A mecânica consiste na escolha dos poderes que são definidos pelas mudanças de humor da protagonista. Nesse sentido, essa mecânica acaba fazendo parte da performatividade feminina por representar a princesa Peach como sensível e emotiva.

A partir da fala de Sarkeesian, podemos observar que, nesses jogos, a masculinidade é marcada pela agência e a feminilidade pela falta dela. O herói pode acabar sendo capturado durante sua jornada, mas ele pode contar com sua engenhosidade para escapar de sua prisão sozinho. Esse processo de luta pela liberdade é ilustrado pela Sarkeesian como um passo importante na transformação desse personagem em um herói. Percebemos que a conquista da liberdade pelo protagonista representa para o jogador uma prova de sua virilidade. Ao exercê-la, o protagonista assume seu lugar de direito na sociedade como herói, ou seja, aquele que é dotado dos ideais de masculinidade. Já quando uma mulher é aprisionada nessa

narrativa, ela não pode conquistar sua liberdade por ser um marcador de posição do homem, sendo ele quem deve lutar pela liberdade, a dele e a da mulher.

Nesses jogos, a falta de poder e de agência dessas personagens são usados como fatores motivadores para o envolvimento romântico com o protagonista. Sarkeesian critica essa abordagem dos games por reforçar a ideia de que mulheres em posição de vulnerabilidade, passividade ou de subordinação são atraentes por causa de sua fraqueza. Ela aponta que essa situação pode normalizar a relação entre dominante-dominado dentro das relações afetivas, o que acarreta relacionamentos abusivos. A partir de seu comentário, podemos perceber que o incentivo desses jogos está profundamente ligado ao exercício da virilidade dentro do Digital Boyhood, onde meninos vivenciam as noções de masculinidade num espaço tido como de transgressão por não ser marcado pelas limitações morais da vida real e as consequências de atos violentos. Nesse lugar, também são reproduzidas as noções de feminilidade que por sua vez são reconhecidas pelos jogadores por serem conceitos também presentes na sociedade.

B. Mulheres Como Objetos de Cena

Ao falar sobre mulheres como elementos decorativos na cultura de jogos, Sarkeesian retoma peças publicitárias de videogame produzidas nos anos 80 e 90 que utilizam modelos femininas como ornamentos onde essas mulheres aparecem com roupas sensuais ao lado dos arcades. Esses anúncios contribuíram para o desenvolvimento de uma cultura emergente onde mulheres eram vistas como elementos decorativos que compõem a experiência desses homens no contexto do jogo.

Ela aponta que essa cultura perpetuada pelo marketing logo foi incorporada pelos jogos dos anos 80 e 90 a medida que personagens femininas começaram a ser introduzidas na narrativa. Através da hipersexualização de seus corpos, essas mulheres tinham o mesmo papel no game: o de serem objetos ornamentais.

Sarkeesian define o termo mulheres como objetos de cena (*women as background decoration*) para designar grupo de personagens femininas não jogáveis, insignificantes para a narrativa, cuja sexualidade ou vitimização é usada como ferramenta para comunicar como o mundo do jogo é ousado, arrojado ou picante. Ela explica que a reprodução desses corpos femininos sexualmente objetificados funciona apenas como um elemento do ambiente, enquanto desperta excitação sexual do jogador, um homem heterossexual. Elas são frequentemente projetadas como objetos sexuais a serem usados e abusados. Não há elementos que possibilitem a criação de um vínculo emocional com essas personagens.

Sarkeesian define essas personagens pelo termo objetos sexuais não jogáveis (*non-playable sex objects*) onde sua inserção normalmente se dá nas ruas, tavernas, casas noturnas do mundo de jogos tidos como para adultos. Nesses jogos com uma temática mais adulta, a forma como os desenvolvedores encontraram para comunicar uma atmosfera mais decadente foi a inserção de tais personagens com poses, comportamentos e diálogos

sexualizados em *looping*, isto é, continuamente e sem parar.

O termo objeto sexual é definido por Sarkeesian como a prática de tratar ou representar um ser humano como uma coisa ou um mero instrumento a ser usado para fins sexuais de outra pessoa. Mulheres sexualmente objetificadas são valorizadas primariamente como existentes para o prazer e gratificação dos outros. Como essas personagens existem apenas para cumprir esse propósito, elas não possuem identidade ou personalidades próprias. Elas servem apenas como elementos de cena na história do protagonista. Em alguns casos esse dispositivo é também combinado com a exotificação de mulheres negras, asiáticas e indígenas.

Outra ramificação do dispositivo se dá através da instrumentalização dos corpos dessas mulheres, ou seja, quando a mecânica do jogo permite o jogador literalmente use o corpo delas como instrumento para alcançar um objetivo. Como exemplos, Sarkeesian cita os jogos *Assassin's Creed IV* (2013) e *Hitman: Absolution* (2012) onde o jogador utiliza cortesãs e o cadáver de uma *stripper* respectivamente para poder escapar sem ser notado pelo inimigo. Em diversos outros jogos, Sarkeesian também identifica que os corpos além de serem transformados em instrumentos, também passam a ser vistos como mercadoria dentro da narrativa. Nesses jogos, o jogador além de poder pagar prostitutas ou strippers pelo seu serviço, também é recompensado por isso na mecânica.

Através do primeiro episódio, Sarkeesian deixa claro na análise que nesses cenários, a narrativa posiciona as mulheres como objetos sexuais e homens como os sujeitos que irão usá-los e abusá-los. Especificamente no caso dos jogos, o jogador tem a oportunidade de ter um olhar ativo ao invés de passivo como em outras mídias. Sarkeesian aponta que ele tem a agência de objetificar as mulheres.

A partir de sua crítica, podemos perceber que a personagem feminina marca a masculinidade do jogador. Através da objetificação dessas mulheres, sua função é servir de artifício para que o jogador possa vivenciar sua masculinidade. A diferenciação no design de personagens femininas apontada por Sarkeesian indica que a sexualidade feminina é apresentada como um objeto que pertence ao homem.

Uma vez que a feminilidade é performada nesses jogos como um objeto sexual, a narrativa passa a ser construída para que os jogadores possam abusar dessas personagens, como denuncia Sarkeesian. Esses corpos são expostos à extrema violência já que a mecânica dos jogos permite que o jogador os nocauteie, os apreenda, os carregue, os arremesse, os assassine em busca ou não de recompensa monetária, os abuse, os estupe, etc. O processo de desumanização desses corpos efetuada através da objetificação os torna descartáveis. Mesmo que essas personagens demonstrem certa resistência à violência, a morte delas é projetada para não provocar nenhum impacto seja na história ou no emocional desse jogador.

Ao descrever que a diversão promovida pelos jogos se encontra na investigação das limitações definidas pelas regras desses sistemas, Sarkeesian demonstra que os

games apresentam a violência extrema à mulheres como conjunto de ações válidas e disponíveis ao jogador. Sua fala mostra como o Digital Boyhood é um espaço de transgressão onde meninos e homens podem entrar em contato e performar a masculinidade sem serem limitados pelo discurso feminista ou pelas consequências da vida real.

Adiante, Sarkeesian demonstra como a violência contra mulheres é construída como parte da performatividade masculina. Nesses jogos, seus corpos erotizados e mutilados decoram os clubes noturnos e motéis. Diferentemente quando homens são mortos, seus corpos nunca se encontram em contextos sexuais. Ela conclui que ao utilizar a violência contra mulheres como recurso narrativo para comunicar a crueldade do mundo do jogo e evocar fortes emoções nos jogadores, há a banalização desse tema. Observamos esses contextos também se constituem como oportunidades para o jogador provar sua virilidade ao objetificar essas personagens femininas. Tanto no contexto da donzela em perigo como no da mulher como objeto de cena, a masculinidade é performatizada através da agência, e a feminilidade, pela falta dela.

C. “Ms”. Personagem Masculino

No episódio intitulado *Ms.Male Character* [20], Sarkeesian discute como as noções de feminilidade são empregadas no design de personagens. Ela primeiro analisa a criação da Senhora *Pac-man*, primeira personagem feminina jogável na história e que foi criada a partir do design do *Pac-man* para servir como continuação do jogo nos Estados Unidos. Ela usa esse exemplo para explicar o dispositivo “Senhora Personagem Masculino” (*Ms.Male Character*) o qual ela define como sendo uma versão feminina de um personagem masculino já estabelecido ou padrão, onde sua concepção, design e histórias são quase idênticos, mas objetos e adereços estereotípicos femininos são utilizados para diferenciá-los.

A partir da análise de Forty, constatamos que essas personagens são materializações dos conceitos de feminilidade validados culturalmente. As noções de feminino e masculino são performatizadas através do design de personagens onde o uso de acessórios designa tais personagens entre as categorias masculino e feminino. De acordo com a performatividade de gênero, elas são a performance da performance feminina. Seu processo de design resultam formas e elementos estéticos como o laço, a maquiagem, a cor rosa e o salto alto, que fazem essa personagem ser reconhecida como feminina aos olhos do jogador. Sarkeesian se refere a esses marcadores como significantes do gênero feminino.

D. A Mulher Ajudante

Neste episódio [2], Sarkeesian analisa jogos como *Bioshock Infinite* (2013) onde personagens femininas que acompanham e dão suporte ao protagonista na jornada exercem o papel de ferramentas na mecânica. Normalmente sua função se resume a abrir portas e fornecer armamento ou itens curativos. Sem o protagonista, elas não conseguem prosseguir sozinhas.

Para acioná-las, ele apenas as chama para utilizar suas habilidades e poderes. Elas não conseguem exercer sua função sem o herói. Sarkeesian denomina esses casos como missão de escoltar donzelas (*damsel escort mission*) onde essa mulher acompanha o protagonista na jornada, mas ela acaba sendo dependente de sua proteção. Assim ao invés de ser uma ajuda, ela se torna um peso.

Sarkeesian conclui que as mecânicas de cooperação entre personagens masculinos e femininos não são mútuas e ilustram a ideia de que mulheres são incapazes e por isso sempre necessitam da ajuda de homens. Isso demonstra mais uma vez que a masculinidade é performatizada através da agência, e a feminilidade, pela passividade.

V. O PROTAGONISTA

O artigo publicado no Kotaku [21] ironiza o fato de que a maior parte das narrativas são centradas em homens brancos através de uma lista que ranqueia os 10 protagonistas brancos mais populares de 2016.

O que torna esta publicação pertinente para este artigo são as características que todos esses protagonistas têm em comum. Além de serem homens brancos heterossexuais, eles também são agressivos e sofridos, mas reprimem as emoções para se dedicar a uma causa maior.

Além da questão narrativa, o design desses personagens também é padronizado. Observa-se nessa lista do Kotaku que todos os protagonistas são invariavelmente homens brancos. A força nesses personagens é representada não só pela sua engenhosidade que os permite encontrar soluções e saídas para os conflitos, mas literalmente por sua força física. Warren [22] questiona o fato de que além da maior parte dos protagonistas dos jogos serem homens fantasiadamente musculosos, eles demonstram quase nenhuma emoção. Apesar de enfrentarem situações perigosas e violentas, esses personagens não transparecem medo, traumas ou culpa pela matança desenfreada. Ele critica que jogos, ao retratar homens dessa forma, perpetuam o mito do homem descartável, termo definido por Farrell [23] que se refere à ideia de que homens têm sido treinados sistematicamente para se sacrificar sem questionamento pelo bem e proteção de mulheres e crianças. Tanto Sarkeesian quanto Warren concluem que esses estereótipos são ruins para os homens uma vez que a violência é apresentada como única reação própria perante uma tragédia.

VI. AS RELAÇÕES DE PODER NO DESIGN DE JOGOS

Ao retomar o conceito foucaultiano de relações de poder, podemos perceber que elas são reproduzidas dentro dos jogos digitais a partir do momento que elas são performatizadas no gameplay. A performatividade de gênero é vivenciar uma forma de subjetividade, ou seja, performar a masculinidade ou feminilidade é materializar essa forma de subjetividade. Isso se dá através de um conjunto de comportamentos e práticas validados culturalmente como sendo pertencentes do rótulo masculino ou feminino. A partir do momento que o videogame é popularizado como brinquedo de menino, o

jogo passa a fazer parte da performatividade desses meninos. Através dele, o jogador encontra elementos que o permitem performatizar a masculinidade.

Partindo do princípio da diferenciação em design identificado por Forty, o design de jogos também faz parte dessa performatividade. Assim como ele apontou que o design de canivetes masculinos materializava conceitos como força, virilidade e agressividade e os femininos incorporavam a delicadeza, sensibilidade e fragilidade, nós verificamos que essas mesmas características também estão presentes no design de jogos.

Os jogos mobile, cujo público consumidor é em sua maioria feminino, exige habilidades que envolvem sensibilidade, criatividade e interações sociais. Os jogos hardcore, cujos jogadores são em sua maioria homens [24], adotam narrativas centradas no protagonista masculino, um homem agressivo que não expressa emoções e que, apesar de ser atormentado por um passado difícil, as reprime para poder cumprir seu propósito na história. Nessas narrativas, a resolução de conflitos normalmente envolve a violência extrema.

Nos jogos hardcore, a masculinidade é performatizada através da agência do protagonista. A narrativa é frequentemente contada do ponto de vista do protagonista masculino onde ele deve resgatar a personagem feminina que representa sua marcação de masculinidade. Ao resgatá-la, ele prova sua virilidade. Já a feminilidade é performatizada, nesses jogos, pela passividade, ou seja, pela falta de agência. Por essa razão, sua presença na história se limita a meros dispositivos narrativos ou elementos decorativos. Elas são um marcador da masculinidade do jogador.

Na série Tropes vs Women, Sarkeesian [1] [2] argumenta que cada vez mais a indústria busca inovar a narrativa dos jogos com novas derivações do dispositivo narrativo da donzela em perigo. Ela observa que a continua reprodução de narrativas que reforçam os modelos de masculinidade e feminilidade como relação dominante-dominado acabam perpetuando e banalizando a violência contra a mulher. A partir da fala de Sarkeesian, o seguinte questionamento pode ser colocado: por que os jogos digitais reproduzem esses modelos culturais?

A resposta a esse questionamos passa pelo consumo, pois esses modelos são utilizados para vender jogos como produtos. O design não é projetado apenas para se encaixar nas categorias condizentes com os conceitos da sociedade e sobre as diferenciações dentro dela, de acordo com a visão do fabricante. O Design também precisa corresponder à dos consumidores para que sejam vendáveis.

Os jogos são produtos da sociedade industrial capitalista e são consumidos em massa. A sua grande distribuição se dá por reproduzirem conceitos que os próprios jogadores também veem nas distinções da sociedade.

Como o videogame foi popularizado como brinquedo de menino, suas narrativas e gameplays foram construídos para fazer parte da performatividade masculina. Por essa razão, os jogos e práticas de jogo que não fazem parte

dessa performatização acabam sendo alvo de discriminação dentro da comunidade gamer.

Dentro dessa comunidade, existe um grande esforço em separar quem é *gamer* legítimo de quem não é. O reforço desta distinção se intensificou quando um maior número de mulheres passou a jogar. A legitimidade é concebida àqueles que perpetuam as práticas e comportamentos que provam a virilidade do jogador. Nesse contexto, o gamer visto como legítimo, o *hardcore gamer*, é aquele que, além de fazer questão de expressar conhecimento sobre os jogos, também passa muito tempo jogando games que demandam bastante dedicação pela dificuldade em dominar sua mecânica e sistema de regras. Essa insistência e determinação em sobrepujar o jogo é o que define a identidade desse público.

Enquanto isso, aqueles que jogam jogos casuais, que são em sua maioria mulheres, sofrem discriminação pela comunidade por não perpetuar a prática de dedicar longas horas a jogos hardcore. Por isso, muitas vezes elas não se veem como jogadoras [24]. Mesmo quando jogam jogos que não são casuais, elas também sofrem preconceito por serem mulheres como foi o caso do time *Vaevictis Esports*.

A partir desse processo de distinção, observamos que a comunidade determina qual é o lugar de homem e lugar de mulher. A posição de homem é onde a masculinidade é performatizada e é, conseqüentemente, um espaço legitimado dentro da comunidade. Já o lugar de mulher é onde a feminilidade é performatizada, e é, por essa razão, um local deslegitimado por não fazer parte das noções de masculinidade.

A partir desse raciocínio, observamos que a discriminação que mulheres sofrem por jogarem jogos mobile e em partidas online em jogos competitivos está relacionada a ocupação desses lugares.

VII. CONCLUSÃO

A contribuição gerada neste artigo foi a de aprofundar a problematização proposta por Sarkeesian, examinando como as relações de poder são reproduzidas nas práticas de jogos digitais. Pudemos constatar que as relações de poder são reproduzidas dentro dos jogos digitais por serem performatizadas pelo jogador. Analisando o consumo de jogos digitais sob a perspectiva do Projeto de Design e da experiência de jogo propostos aos consumidores, percebemos que uma diferenciação se dá pela separação entre jogos casuais e jogos hardcore, e que demarcam os lugares construídos dentro da comunidade de jogadores como sendo o local do mulher e do homem, respectivamente.

Constatamos que as narrativas dos games são contadas a partir da perspectiva do homem porque os jogos fazem parte da performatividade para o jogador. Através do videogame, o menino vivencia uma forma de subjetividade que é materializada através de narrativas centradas no homem. Por essa razão, as personagens femininas são representadas de forma estereotipada e objetificadas. Elas servem como ferramenta para que esse menino possa exercer um papel viril através do processo de transformação do protagonista num herói.

A indústria investe em jogos que reproduzem os modelos culturais de masculinidade e feminilidade porque eles correspondem às diferenciações genericadas vigentes no universo social dos jogadores e, por essa razão, se tornam objetos de desejo. A reprodução das noções sobre a representação feminina e masculina na sociedade, sobre as distinções dentro dela, e sobre relações de poder, correspondem não só à visão da indústria e dos designers de jogos, mas também são decorrentes de uma visão relacionada ao consumo, ligada a visão dos jogadores.

REFERÊNCIAS

- [1] A. Sarkeesian, “Women as Background decoration: Part 1 - Tropes vs Women in Video Games”. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4ZPSrwdvsg&list=PLn4ob_5_ttEaA_vc8F3fjzE62es9yP61&index=6> Acesso em 30 de junho de 2019.
- [2] A. Sarkeesian, “Damsel in Distress: Part 1 - Tropes vs Women in Video Games”. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q&t=105s> Acesso em 30 de Junho de 2019.
- [3] M. Foucault, “História da Sexualidade: a Vontade de Saber”. Editora Paz & Terra, Rio de Janeiro, 2017.
- [4] M. R. A. Cesar e D. B. Portinari, “Estudos culturais e teoria queer: queerizando os estudos culturais e potencializando o queer”. In: J. Almeida; P. R. T. Patrocínio (orgs.) *Estudos culturais: legado e apropriações*. 1. ed. São paulo: Pontes, 2017. p. 277-298.
- [5] J. Butler, “Bodies That Matter: On the Discursive Limits of Sex”. New York: Routledge, 2011.
- [6] G. Rubin, “Traffic in Women: Notes on the "Political Economy" of Sex”. In: R. R. Reiter (Org.) *Toward an Anthropology of Women*. New York: Monthly Review Press, 1975, p. 157 - 210.
- [7] A. Forty, “Objetos de Desejo”. Tradução Pedro Maia Soares. Editora Cosac Naify, São Paulo, 1986.
- [8] T. Donovan, “Replay: The History of Video Games”. England: Yellow Ant, 2010.
- [9] A. Job, Videogames, “Sobre mulheres e polígonos: a difícil tarefa de representar mulheres e produzir representatividade em videogames”. In: B. Blanco e L. Goulart (Orgs.) *Videogames, diversidade e gênero: pesquisa científica e acadêmica*. Oficina Lúdica. Edição do Kindle, 2019.
- [10] J. Cassell, H. Jenkins, “From Barbie to Mortal Kombat”. Massachusetts: Mit Press, 2000.
- [11] B. J. Disalvo, “Gaming Masculinity: Constructing Masculinity with Video Games”. In: Y. B. Kafai, G. T. Richard, B. Tynes (Orgs.) *Diversifying Barbie and Mortal Kombat: Intersectional Perspectives and Inclusive Designs in Gaming*. Carnegie Mellon: ETC Press, 2017.
- [12] S. Parkin. “If you love games, you should refuse to be called a gamer”. 2013. Disponível em: <<http://www.newstatesman.com/if-you-love-games-you-are-not-a-gamer> > Acesso em 30 de junho de 2019.
- [13] Globo Comunicação e Participações S.A. “Mulheres são 52,6% do público que joga games no Brasil, diz pesquisa”. 2016. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2016/03/mulheres-sao-526-do-publico-que-joga-games-no-brasil-diz-pesquisa.html>> Acesso em 30 de junho de 2019.
- [14] R. Kowert, “The gamer identity crisis”. Disponível em: <<http://www.firstpersonsolar.com/the-gamer-identity-crisis>> Acesso em 30 de junho de 2019.
- [15] Copel Telecom. “Mulheres nos games: pesquisas mostram que elas são a maioria do público de jogos de celular no Brasil”. 2017. Disponível em: <<http://www.copeltelecom.com/site/blog/conhecendo-jogos-de-celular-preferidos-pelas-mulheres/>> Acesso em 30 de junho de 2019.

- [16] Globo Comunicação e Participações S.A. “Mulheres são 80% do público de games de celular no Brasil, diz pesquisa do YouTube”. 2017. Disponível em: <<https://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/mulheres-sao-80-do-publico-de-games-de-celular-no-brasil-diz-pesquisa-do-youtube.ghtml>> Acesso em 30 de junho de 2019.
- [17] Quantic Foundry. “Beyond 50/50: Breaking Down The Percentage of Female Gamers by Genre”. 2017. Disponível em: <<https://quanticfoundry.com/2017/01/19/female-gamers-by-genre/>> Acesso em 30 de junho de 2019.
- [18] Versus. LOL: Jogadores da ROX banem apenas suportes contra time feminino Vaevicts. Disponível em: <<https://vs.com.br/artigo/lol-jogadores-da-rox-banem-apenas-suportes-contra-time-feminino-vaevicts>> Acesso em 30 de junho de 2019.
- [19] D. A. Burrill, "Die Trying: Videogames, Masculinity". New York: Peter Lang, 2008.
- [20] A. Sarkeesian, “Ms.Male Character”. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=eYqYLfm1rWA>> Acesso em 30 de junho de 2019.
- [21] K. MacDonald, “Brooding White Male Video Game Protagonists, Ranked”, Kotaku. [Online]. Disponível em: <<https://kotaku.com/brooding-white-male-video-game-protagonists-ranked-1762597481>>. Acesso em 30 de junho de 2019.
- [22] J. Warren, “Do Videogame Stereotypes Hurt Men?” Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=mrActT_7X6U&t=221s> Acesso em 30 de junho de 2019.
- [23] W. Farrell, “The Myth of Male Power”. New York: Berkley Trade, 2001.
- [24] I. Fortim e R. Pirro, "A mulher como jogadora e consumidora de jogos digitais: Pesquisa Game Brasil 2017". In: B. Blanco e L. Goulart (Orgs.) *Videogames, diversidade e gênero: pesquisa científica e acadêmica*. Oficina Lúdica. Edição do Kindle, 2019.