

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

LETÍCIA RODRIGUES

**UM ESTUDO EM REPRESENTAÇÕES GRÁFICAS
NOS JOGOS ELETRÔNICOS NA PERSPECTIVA
DAS RELAÇÕES DE GÊNERO: OS TIPOS DE
FEMINILIDADE EM *LEAGUE OF LEGENDS***

TRABALHO DE DIPLOMAÇÃO

CURITIBA
2014

LETÍCIA RODRIGUES

**UM ESTUDO EM REPRESENTAÇÕES GRÁFICAS
NOS JOGOS ELETRÔNICOS NA PERSPECTIVA
DAS RELAÇÕES DE GÊNERO: OS TIPOS DE
FEMINILIDADE EM *LEAGUE OF LEGENDS***

Trabalho de Conclusão de Curso de graduação, apresentado à disciplina de Trabalho de Diplomação, do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico Departamento Acadêmico de Desenho Industrial – DADIN – da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR, como requisito parcial para obtenção do título de Tecnóloga.

Orientadora: Profa. Dra. Marinês Ribeiro dos Santos

CURITIBA
2014

TERMO DE APROVAÇÃO

TRABALHO DE DIPLOMAÇÃO Nº 612

**“UM ESTUDO EM REPRESENTAÇÕES GRÁFICAS NOS
JOGOS ELETRÔNICOS NA PERSPECTIVA DAS
RELAÇÕES DE GÊNERO: OS TIPOS DE FEMINILIDADE
EM *LEAGUE OF LEGENDS*”**

por

Letícia Rodrigues

Trabalho de Diplomação apresentado no dia 25 de julho de 2014 como requisito parcial para a obtenção do título de TECNÓLOGO em Design Gráfico, do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico, do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná. O aluno foi arguido pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo, que após deliberação, consideraram o trabalho aprovado.

Banca Examinadora:

Prof(a). Dra. **Marilda Lopes Pinheiro Queluz**

DADIN - UTFPR

Prof(a). Dra. **Mariuze Dunajski Mendes**

DADIN - UTFPR

Prof(a). Dra. **Marinês Ribeiro dos Santos**

Orientador(a)

DADIN – UTFPR

Prof(a). MSc. **Josiane Lazaroto Riva**

Professora Responsável pela Disciplina de TD

DADIN – UTFPR

“A Folha de Aprovação assinada encontra-se na Coordenação do Curso”.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus pelas oportunidades, por todo seu auxílio e paz de espírito que me permitiram trilhar o caminho que escolhi.

À minha mãe por todo o apoio e incentivo ao longo dos anos, agradeço por todo conhecimento, amor e carinho com que me ensinou a seguir meus ideais. Obrigada por estar sempre presente e me ajudar a prosseguir.

À Universidade Tecnológica Federal do Paraná pela disponibilidade de ensino e experiência de graduação que ajudaram a moldar meu futuro profissional.

À professora Marinês Ribeiro dos Santos pela orientação nesta pesquisa com toda sua simpatia, consideração e aconselhamento, sem os quais este trabalho não seria possível. Agradeço por dispor de seu tempo para orientar meu caminho. E por ter me ensinado em suas aulas a questionar a cultura e sociedade em que nos inserimos.

Agradeço também aos meus colegas de classe, cuja convivência e experiências ajudaram na minha formação pessoal e acadêmica. Por terem feito meus dias na universidade mais animados e únicos, obrigada.

À Saulo Mohana, obrigada pela sugestão que veio a se tornar esta pesquisa.

E afinal, agradeço aos amigos e amigas que além de seu incentivo, me auxiliaram a coletar dados e conteúdo para esta pesquisa.

Sem cada um de vocês, esta pesquisa não seria possível. Obrigada!

Representações de gênero nos videogames geralmente não funcionam. Na verdade, na maior parte da cultura geek elas são uma droga - sim, eu estou olhando para você indústria de quadrinhos. Por quê? Porque criam hostilidade entre dois grupos que não precisam necessariamente estar brigando entre si.

(ANHUT, Anjin, 2012)

RESUMO

RODRIGUES, Letícia. **Um Estudo em Representações Gráficas nos Jogos Eletrônicos na Perspectiva de Gênero: Os Tipos de Feminilidade em League of Legends**. 2014.171 f. Trabalho de Diplomação – Departamento Acadêmico de Desenho Industrial, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2014.

Este trabalho destina-se a explorar as representações de gênero da indústria gráfica dos jogos eletrônicos contemporâneos, selecionando exemplos de tipos de feminilidades e masculinidades encontradas nesse meio. Tem por intuito identificar o uso de hierarquias de gênero e estereótipos nas personagens de jogos conforme sua representação visual que podem vir a perpetuar pedagogias específicas sobre construção de gênero. O objeto de análise desta pesquisa é o jogo eletrônico *League of Legends* e o objetivo principal consiste em identificar quais tipos de feminilidades são encontrados nesta obra, contextualizá-los e analisá-los criticamente tendo como referência os estudos de gênero. Traz como resultado um panorama das personagens baseado na compilação quantitativa das características que as constituem como representações gráficas de feminilidade.

Palavras-chave: Design Gráfico. Jogos Eletrônicos. Representações de Gênero. Personagens femininas. Design de Personagens.

ABSTRACT

RODRIGUES, Letícia. **A Review on Graphic Representations in Eletronic Games in the Perspective of Gender: The Types of Femininity in League of Legends.** 2014.171 p. Trabalho de Diplomação – Departamento Acadêmico de Desenho Industrial, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2014.

This work aims to explore the representations of gender in the graphic industry of contemporary electronic games. Selecting examples of the types of femininities and masculinities found in this field. It is meant to identify the use of gender hierarchies and stereotypes in game characters as a visual representation that may perpetuate specific pedagogies on the construction of gender. This research's subject of analysis is the electronic game *League of Legends* and the main objective is to identify which types of femininity are found in this work, contextualizing them and analyzing them critically taking gender studies as starting point. As a result brings a panorama of the characters based on the compilation of their quantitative features that constitute them as graphical representations of femininity.

Key-words: Graphics Design. Eletronic Games. Gender Representations. Female Characters. Character Design.

LISTA DE FIGURAS

Figuras 1 e 2. Artes do jogo Okami.....	22
Figura 3. Shadow of the Colossus.....	23
Figura 4 e 5. Concept arts dos Colossi.	24
Figura 6. Escultura em pedra representando Quetzácoatl.....	24
Figura 7. Telas do jogo Thomas was Alone.....	25
Figura 8. Cutscene de Final Fantasy X.....	26
Figura 9. Cutscene de Final Fantasy XV.....	27
Figura 10. Link e Epona.....	30
Figura 11 e 12. Personagens em telas de criação.	30
Figura 13 e 14. Personagens.....	31
Figura 15 e 16. Príncipe of Persia.....	32
Figura 17. Ezio.....	33
Figura 18. Imagem promocional Detona Ralph.....	33
Figura 19. Cosplay de Lightning.....	34
Figura 20. Cosplay de Dante.....	34
Figura 21. Gráfico ilustrando as carreiras dos jogos Imagine.....	43
Figura 22. Títulos da série Imagine da Ubisoft.....	46
Figura 23. Títulos da série Prince of Persia da Ubisoft.....	47
Figura 24. Títulos da série Assassin's Creed da Ubisoft.....	47
Figura 25. Boothe babes.....	64
Figura 26. Personagem de Tera.....	65
Figura 27. Exemplo do Repair Her Armour.....	65
Figura 28. Silhuetas dos personagens masculinos no jogo Team Fortress 2.....	67
Figura 29. Dante.....	68
Figura 30. Bayonetta.....	69
Figura 31. Exemplos de personagens masculinos.....	74
Figura 32. Exemplos de personagens femininas.....	75
Figura 34. Personagem de Soul Calibur.....	76
Figura 33. Tabela de proporção de personagens.....	77
Figura 35. Revistas.....	77
Figura 36. Personagens diversificadas.....	77
Figura 37. Personagens Ellie e Riley.....	79
Figura 38. Capa do jogo The Last of Us.....	80
Figura 39. Nilin.....	81
Figura 40. O Julgamento de Páris, de Rubens, 1577-1640.....	94
Figura 41. Propaganda Ipanema.....	96
Figura 42. Venus and Cupid with an Organist, de Titian.....	101
Figura 43. Obra Pin-up. Earl MacPherson (aprox. 1940).....	102
Figura 44. Splashart clássica do personagem Varus.....	108
Figura 45. Splashart clássica da personagem LeBlanc.....	108
Figura 46. Splashart clássica do personagem Gangplank.....	109
Figura 47. Splashart clássica da personagem Fiora.....	109
Figura 48. Splashart clássica da personagem Syndra.....	109
Figura 49. Splashart clássica da personagem Cassiopéia.....	111
Figura 50. Splashart clássica do personagem Rengar.....	112
Figura 51. Splashart clássica do personagem Kha'zix.....	112

Figura 52. Splashart clássica do personagem Kog'maw.....	113
Figura 53. Splashart clássica do personagem Teemo.....	114
Figura 54. Splashart clássica da personagem Anivia.....	114
Figura 55. Splashart clássica da personagem Elise.....	115
Figura 55. Splashart clássica da personagem Vi.	119
Figura 56. Splashart clássica do personagem Viktor.	121
Figura 57. Splashart clássica do personagem Mordekaiser.....	121
Figura 58. Splashart clássica do personagem Lucian.....	125
Figura 59. Splashart clássica da personagem Karma.....	125
Figura 60. Splashart clássica do personagem Master Yi.	126
Figura 61. Splashart clássica da personagem Lux.....	127
Figura 62. Splashart adicional de Skin temática da personagem Lux.	127
Figura 63. Propagandas de produtos femininos para cabelo.....	128
Figura 64. Propagandas de produtos masculinos para cabelo.	128
Figura 65. Splashart tradicional do personagem Vladimir.	129
Figura 67. Detalhes das Splasharts clássicas das personagens Zyra, Sivil, Janna e Sona.....	130
Figura 66. Splashart tradicional do personagem Twisted Fate.	130
Figura 68. Splashart tradicional do personagem Ezreal.	131
Figura 69. Splashart tradicional da personagem Diana.	131
Figura 70. Gender bend do personagem Master Yi	133
Figura 71. Gender bend da personagem Katarina.....	134
Figura 72. Gender bend do personagem Garen.	134
Figura 73. Gender bend do personagem Tryndamere.	135
Figura 74. Gender bend do personagem Gragas.	136
Figura 75. Splashart da personagem Kayle.	137
Figura 77. Splashart clássica da personagem Quinn.....	140
Figura 78. Arte promocional do lançamento de Quinn.	141
Figura 80. Splasharts clássicas “antiga e nova” da personagem Sivil.....	142
Figura 79. Sketch da personagem Sivil,.....	142
Figura 81. Splashart clássica da personagem Jinx.	143
Figura 82. Cena do video Get Jinxed.	145
Figura 83. Splashart clássica da personagem Annie.	146
Figura 84. Splashart clássica da personagem Lissandra.....	147
Figura 85. Detalhe da Splashart clássica da personagem Diana.	147
Figura 86. Silhuetas dos modelos 3D de Campeões e Campeãs de LoL.....	150
Figura 87. Infográfico.....	165

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	11
1.1. OBJETIVO	11
1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	13
1.3 JUSTIFICATIVA	13
1.4 METODOLOGIA	16
2. JOGOS ELETRÔNICOS COMO INSTRUMENTO CULTURAL MARCADO PELO GÊNERO	18
2.1. PERSONAGENS NOS JOGOS ELETRÔNICOS	28
2.2 GÊNERO E TECNOLOGIA: O VIDEOGAME E O “BOYS CLUB”	37
2.4 GÊNERO E DIVERSIDADE: IDENTIFICAÇÃO E DISCREPÂNCIAS NO MERCADO CONSUMIDOR	56
3. LEAGUE OF LEGENDS E SUAS REPERCUSSÕES	84
3.1. JOGABILIDADE	86
3.2. ASPECTOS VISUAIS	88
3.3. OS CAMPEÕES	90
3.4. OBJETIFICAÇÃO, SEXUALIZAÇÃO E IDEALIZAÇÃO	92
3.4.1 PRODUÇÃO DE CORPOS	99
4. FEMINILIDADES E MASCULINIDADES EM LEAGUE OF LEGENDS	107
4.1. GENDER BENDS	133
4.2 EXCEÇÕES: FEMINILIDADES DIVERSIFICADAS	137
4.3 FEMINILIDADES EXCLUÍDAS	148
4.4 AS FEMINILIDADES VALORIZADAS EM LEAGUE OF LEGENDS E SUAS HIERARQUIAS DE GÊNERO	150
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	157
REFERÊNCIAS	167
ANEXOS	171

1. INTRODUÇÃO

1.1. OBJETIVO

O objetivo principal deste trabalho é identificar marcadores identitários de feminilidades nas personagens do jogo eletrônico *League of Legends*. Espera-se responder a seguinte pergunta:

Quais representações de tipos de feminilidades estão sendo privilegiadas em *League of Legends* e quais valores essas escolhas reforçam no que concerne às relações de gênero?

Para tanto, têm-se por referências temas e abordagens estudados e debatidos nas aulas da disciplina de Design, Cultura e Sociedade da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, acerca dos valores culturais envolvidos na construção de estereótipos de gênero. Esta pesquisa realiza um recorte na questão da representação gráfica de feminilidades no meio dos jogos eletrônicos destinados ao videogame ou computador.

O recorte é embasado na observação de concepções tendenciosas na construção de imagens femininas em diversos meios publicitários e mídias que têm o design gráfico como base para comunicação. Procura-se na concepção desta pesquisa, apontar alguns estereótipos empregados na área dos jogos eletrônicos e incentivar o exercício de um olhar crítico sobre o uso e efeitos destas representações. A escolha da mídia do videogame dá-se devido a sua área de abrangência social, seu apelo emocional e sua influência em grande parte das culturas tecnológicas atuais.

Quando se fala em Design no âmbito do desenvolvimento de jogos eletrônicos/digitais ocorre uma diferença nas terminologias. Design é uma área abrangente e o que é determinado por ela varia de acordo com o contexto em que é utilizada. Design pode ser lido como “processo”, como a forma de pensar e administrar recursos (XA-

VIER, 2010); segundo Villas-Boas pode definir o próprio “projeto” em si (o design do/a personagem), ainda conforme o autor pode ser atribuição de determinada metodologia seguida. Metodologia esta que vai ao encontro dos aspectos e critérios tomados por design: “uma obra de design” (VILLAS-BOAS, 2000).

Game design é um termo dos jogos eletrônicos que determina a parte de criação e elaboração do conceito do jogo em si, ela pode envolver etapas de criação da narrativa, *level design*¹, determinação de objetivos, entre outros aspectos técnicos e da jogabilidade. A parte dentro do desenvolvimento de jogos que se refere ao Design Gráfico, enquanto que área compreendendo comunicação visual, é por vezes denominada como *gráfica* ou *arte*. Fala-se em *artistas*, quando se faz referência à profissionais da área gráfica trabalhando no desenvolvimento de um jogo.

Segundo Arthur Bobany em seu livro Videogame Arte (2008), o visual da maior parte dos jogos eletrônicos apresentaria um de três estilos visuais: “o mais próximo possível da realidade, estilos visuais cartunescos ou derivados de quadrinhos e animações e um estilo totalmente abstrato (BOBANY, 2008, p. 28). Apesar disso, Bobany afirma que ainda há muito o que ser explorado “em termos de apresentação gráfica dentro do universo dos games” (BOBANY, 2008, p.28).

Em Videogame Arte o autor nos apresenta o *character design* (*design de personagens*) que envolveria muito mais do que a simples configuração da aparência física, classificando-se assim como a “concepção de um criatura virtual viva” (BOBANY, 2008, p.28), contando com equipes de profissionais cuja função é inteiramente voltada para estas criações.

Em As Carreiras no Mercado de Games, texto de Paulo de Andrade presente em Videogame Arte, comenta-se que o trabalho de artistas passou a ser mais valorizado e

¹ Level design: termo que define o projeto das áreas (ou fases) com que o jogador interage no decorrer de um jogo eletrônico. (O que é Level Design? – TecMundo)

requisitado conforme a qualidade visual dos jogos passou a elevar-se e tornar-se mais importante. Sendo que em jogos classificados como “sofisticados” (ANDRADE, 2008) o número de profissionais dedicados à comunicação visual ultrapassa a quantidade de profissionais trabalhando em outros elementos da construção do jogo. Pois “para os jogadores do século XXI, ‘beleza é fundamental’” (ANDRADE, 2008, p.37).

1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Apresentar uma breve discussão sobre a cultura visual dos jogos eletrônicos e o uso de personagens, tendo como ponto de partida a marcação cultural de gênero.

2. Explorar algumas das opiniões e debates correntes na área de jogos eletrônicos referentes às questões de uso de estereótipos de gênero, incentivo à diversidade, formas de representação e identificação de jogadores e jogadoras.

3. Apresentar o jogo escolhido, *League of Legends*, e identificar alguns dos marcadores visuais utilizados para representar seus/suas personagens, com o intuito de identificar os tipos de feminilidades apresentados.

4. Analisar os resultados e discutir os tipos de feminilidades identificadas, na perspectiva da crítica feminista e dos estudos de gênero.

1.3 JUSTIFICATIVA

Com esta pesquisa espera-se conseguir identificar alguns marcadores culturais utilizados para a construção de representações gráficas das feminilidades - em contraponto às masculinidades - e a maneira como estes processos podem contribuir ou não para o a estereotipização com base na segregação de gênero em *League of Legends*, sendo que este jogo sofre influências da cultura da área de jogos eletrônicos, ao mesmo tempo que contribui para a formação da mesma. Apesar do jogo selecio-

nado como objeto de pesquisa ser *League of Legends* vale ressaltar que outros jogos e personagens (masculinos e femininos) poderão ser abordados e mencionados para fins de comparação ou por conta do referencial teórico. Observa-se também que o jogo escolhido configura-se em uma obra estrangeira devido a falta de exemplos nacionais que se encaixem na problemática da pesquisa. Os critérios de escolha deste jogo específico envolvem:

1. A obra possuir uma grande quantidade de personagens femininas *playable* (jogáveis) que assumem papel “chave” no desenrolar do jogo; ou seja o jogador ou jogadora deve interagir diretamente com a personagem que assume o papel de seu avatar.

2. O jogo possui apelo gráfico, por ser contemporâneo e utilizar-se de recursos avançados do mercado de desenvolvimento.

3. O reconhecimento das personagens ter abrangência no mercado dos jogos, devido a sua popularidade.

4. É uma obra contemporânea e a pesquisa visa focar o mercado desenvolvedor e consumidor atual.

5. A obra é conhecida e apreciada nos mais diversos países e possui, no período desta pesquisa, grande relevância no mercado de jogos.

6. A empresa responsável pelo jogo (Riot Games) apresenta-se como aspirante a ser “a empresa mais focada do mundo na experiência do/a jogador/a” e que visa “desafiar as convenções.”²

Os jogos eletrônicos possuem, como mencionado por autores como Bobany,

² “We aspire to be the most player-focused game company in the world.” Descrição da página *About* da *Riot Games*. Disponível em <<http://www.riotgames.com/about>> acesso em maio de 2014. “Challenge Convention: Impossible’s our favorite kind of possible. Doing the right thing often requires disregarding the rules and upending the status quo.” Riot Manifesto 2. Disponível em < <http://www.riotgames.com/about#2>> acesso em maio de 2014.

potencial artístico e podem também ser um instrumento da/o designer gráfico na comunicação visual. Consonante a discussão de Xavier em *A Condição Eletrolúdica: Cultura Visual nos Jogos Eletrônicos* (2008), os jogos, enquanto que linguagem, são constituídos e codificados dentro de determinadas configurações visuais. Para o autor, jogos essencialmente necessitam da porção interativa, pois é na relação do usuário ou usuária com o jogo que este é diferenciado de outras formas de arte contemplativa (pictóricas, fotográficas ou cinematográficas). Xavier afirma que é somente na participação do usuário ou usuária que o jogo é capaz de estabelecer sua linguagem (2008).

Ademais nas palavras do autor:

Se cada jogo eletrônico transmite-se como mensagem ao jogador em função de uma comparação analítica com jogos eletrônicos anteriores, ou melhor, com um conceito de jogo eletrônico que é constantemente re-configurado no esquema mental de quem dele participa, logo podemos concluir que a linguagem visual dos jogos eletrônicos é fruto de um dinamismo cultural em reconhecimento de signos visuais funcionais (XAVIER, 2008, p.153)

O papel do/a designer gráfico nestas construções de “signos visuais funcionais” tem muito a ser explorado, sobretudo se considerar a questão da significação visual do gênero e o uso de estereótipos. Ao explorar essas questões, busca-se incentivar o olhar crítico em relação as escolhas e processos que podem ser empregados na área de design de personagens, enquanto que segmento contido no âmbito do Design Gráfico. Com a ascensão da área dos jogos eletrônicos no mercado espera-se também que este documento possa ser de valia para compilar dados acerca da produção de personagens para jogos e incrementar a bibliografia existente.

Por fim busca-se, por parte da autora desta pesquisa, aprofundar seus conhecimentos na questão da concepção de personagens destinados aos jogos eletrônicos com futuros objetivos profissionais na área.

1.4 METODOLOGIA

A princípio são buscadas algumas das definições mais abrangentes de jogos eletrônicos e personagens para situá-los/as em relação às influências culturais de formação de identidade dos sujeitos. Buscou-se então apresentar as discussões identificadas no meio dos jogos, devido ao uso de estereótipos de gênero decorrentes das construções histórico-tecnológicas de feminilidades e masculinidades e o espaço ocupado pelos sujeitos quando classificados por estas marcações de gênero. Explora-se então a própria definição de gênero e os efeitos da segregação de sujeitos com base neste.

Bibliografias específicas sobre feminilidades e representação visual foram então consultadas para determinar algumas das formas de construção social e imagética que as feminilidades tem apresentado no âmbito da Arte e da produção visual e como este processo de construção da imagem da mulher pode vir a influenciar na produção de personagens em jogos eletrônicos.

Logo mais, o jogo *League of Legends* é contextualizado, por meio de levantamento de dados sobre sua criação, sua abrangência de público entre outros aspectos relevantes para explicá-lo. Suas personagens são então identificadas e classificadas mediante marcações gráficas de representação, com ênfase nas formas como ocorre visualmente a segregação de gênero. As artes utilizadas como base para estas classificações e compilações de dados são as ilustrações 2D das personagens, utilizadas para divulgação no jogo. Nesta pesquisa não foram considerados dados sobre animação (movimentação das personagens), vídeo ou aspectos do áudio (dublagem), o enfoque permanece na representação de artes “estáticas” (ilustrações). Isto deve-se à importância que tais ilustrações possuem na comunicação visual de *League of Legends*.

Por fim, os resultados da pesquisa são divulgados ao que busca-se responder a pergunta inicial de pesquisa, estes dados são então apresentados em um infográfico. Algumas considerações finais são realizadas a respeito da pesquisa, resultados e novas possibilidades a serem exploradas na área.

2. JOGOS ELETRÔNICOS COMO INSTRUMENTO CULTURAL MARCADO PELO GÊNERO

O objetivo deste trabalho é tratar de algumas das formas de representação gráfica de gênero nas personagens do segmento dos jogos eletrônicos – tanto de computador, quanto para consoles¹ - com intuito de analisar alguns regimes vigentes acerca de feminilidades e masculinidades e como estes regimes podem configurar determinados discursos que podem vir, por sua vez, a afetar as jogadoras e jogadores.

Este capítulo visa contextualizar o termo “jogo eletrônico” assim como apresentar alguns dos aspectos gráficos dos jogos e como estes podem vir a lhes conferir importância social e cultural. Por meio desta breve apresentação do universo gráfico dos jogos, procura-se explorar as possibilidades e estratégias que podem ser abordadas na área artística da produção dos jogos eletrônicos, como um todo, e em particular, na obra selecionada, o jogo *League of Legends*. Para embasamento teórico utilizam-se neste capítulo as definições e argumentações dos seguintes autores e pesquisadores da área de jogos eletrônicos: Daniel Gularte, Arthur Bobany e Guilherme Xavier. Gularte apresenta uma compilação histórica dos 50 anos de jogos eletrônicos, enquanto Bobany (2008) aborda o assunto em paralelo com o questionamento: “videogames são arte?” explorando os aspectos gráficos dos jogos; Xavier (2008) segue uma linha mais específica discutindo a “linguagem” propriamente derivada do universo dos jogos. Para esta pesquisa são colocados em destaque as abordagens do trabalho destes autores relacionados ao tema do gênero na representação artística das personagens.

¹ Consoles, comumente referidos como video games, aparelhos eletrônicos capazes de ler jogos eletrônicos; apesar da semelhança cada vez maior das novas gerações com os computadores pessoais são considerados distintos.

Tendo em vista a amplitude do tema, para esta pesquisa foram selecionados alguns exemplos específicos para análise e estudo mais aprofundados, o que não impede que outros jogos ou personagens sejam mencionados para melhor contextualização e argumentação. Apesar de ocasionalmente tratar-se da representação das masculinidades, isto serve como ponto de referência, pois o enfoque deste trabalho concentra-se nas representações da figura feminina.

Primeiramente, convém definir o que se entende nesta pesquisa pelo binômio “jogo eletrônico”. Apropriando-se das definições de Gularte, temos a princípio “jogos” como “eventos sociais cuja configuração depende de fatores como sua posição geográfica”. (GULARTE, 2010) Assim sendo, a maneira como determinada comunidade interage com um jogo específico está sujeita a diferenciações:

as interações e experiências dos indivíduos se misturam com essas atividades, criando assim uma cultura. Novamente, o purismo de um jogo, por meio de suas regras, transcende o simples mecanismo de pontuação e cálculo (GULARTE, 2010, p.13).

O termo “eletrônico”, ainda segundo Gularte, configura o uso de “recurso automatizado, moderno e processado por uma máquina” (GULARTE, 2010, p.14). Diversos benefícios podem ser encontrados ao voltar-se para o contexto histórico dos jogos eletrônicos, entre eles a compilação de experiências dos criadores e desenvolvedores durante o processo evolutivo do meio, tanto voltada à concepção de personagens, quanto às formas de utilização dos recursos tecnológicos disponíveis; inovações do mercado e reflexões ideológicas. Os jogos, no decorrer de seus recém completos 50 anos de história, foram capazes de alterar comportamentos das comunidades onde foram inseridos, definindo manias, criando expressões e linguajares próprios e compondo assim seu lugar distinto na cybercultura. (GULARTE, 2010)

Correlato, Xavier entende os jogos da seguinte maneira:

Minha definição particular de jogo eletrônico passa pela esfera da interatividade eletrônica como um novo meio de comunicação, de certa forma posiciona-

do num patamar de aceitação pública ligeiramente acima da passividade da televisão, e em outro patamar, ligeiramente abaixo da interatividade da computação pura e aplicada. Na verdade, poderíamos dizer que é a confluência participativa de muitas mídias onde também encontramos o jogo e o computador, cuja fundamentação consiste em mais do que elementos audiovisuais animados sob o controle do espectador (XAVIER, 2008, p.13).

Tem-se em mente, para este trabalho, o caráter de “evento social” e “meio de comunicação” onde usuárias(os) e os jogos se constroem mutuamente a partir das experiências extraídas do processo de “jogar”. Caracteristicamente o efeito interativo da mídia dos jogos é o que a diferencia dos outros meios comunicacionais e de entretenimento, que retroalimentam a indústria dos videogames e são ao mesmo tempo influenciados por ela.

Atualmente, apesar da popularidade, os jogos eletrônicos são ainda muito marginalizados², tratados como simples entretenimento infanto-juvenil por algumas camadas sociais e ainda bastante ignorados como instrumento pedagógico no meio acadêmico³. Eles têm, no entanto, ganhado cada vez mais atenção nesse meio como demonstram reportagens sobre seu uso para diversificar estratégias de ensino em campos variados. Jogos de videogame e computador são, apesar das controvérsias a

2 Um exemplo disso são as reportagens do início de 2013 sobre a exclusão de jogos eletrônicos do Vale-Cultura, sob o pressuposto de que jogos “não são cultura”. Argumento refutado pelos desenvolvedores e consumidores. Leva-se em conta ainda a questão do jogo brasileiro em desenvolvimento Toren, financiado pela Lei Rouanet de incentivo a cultura. BonusStage: **“Mas afinal, videogame é cultura?”** Disponível em <<http://www.bonusstage.com.br/materias/mas-afinal-videogame-e-cultura>> acesso em março de 2014. A decisão de agosto de 2013 permanece, entretanto, excluindo a categoria.

3 Reportagens: **“Jogo ajuda médicos a prescrever insulina.”** Disponível em: < <http://www.gazetadopovo.com.br/vida-universidade/pesquisaetecnologia/conteudo.phtml?id=1369078&tit=Jogo-ajuda-medicos-a-prescrever-insulina>> acesso em março de 2014 e **“Com um livro e joystick na mão”**. Disponível em: < <http://www.gazetadopovo.com.br/vida-universidade/nocampus/conteudo.phtml?tl=1&id=1398166&tit=Com-um-livro-e-joystick-na-mao>> acesso em março de 2014.

seu respeito, claramente cultura e seu campo de estudos tem muito a ser explorado.

A atualidade nos apresenta com novas e curiosas maneiras de expressar conhecimento e cultura. Dentre as mídias que avançam rumo ao futuro, percebemos os jogos eletrônicos como arautos de uma nova dialogia, calcada no uso tecnológico, transgeracional, interativo, dinâmico e principalmente divertido de nossa produção de imagens (XAVIER, 2008, p.4).

É na produção imagética do jogo que esta pesquisa pretende se centralizar, mais especificamente nos discursos presentes nas imagens apresentadas. Tendo definido o caráter cultural dos jogos, recorrer-se-á a sua faceta artística como fundamento para a importância da sua visualidade, visto que:

Videogames, tal como se apresentam hoje, possivelmente se constituem na manifestação artística mais dominante do planeta. Tanto no Ocidente quanto no Oriente. A indústria dos videogames cresce em uma escala vertiginosa ano após ano. Estão cada vez mais na vida das pessoas, em seus escritórios, em seus celulares e em seus lares. São até usados na internet de forma comercial (BOBANY, 2010, p.19).

Como nos apresenta o autor, enquanto que forma de arte, os jogos empregam um sem número de profissionais, de desenhistas a modeladores(as) 3D, sonoplastas a dubladores(as), até mesmo atores e atrizes, para que novas obras sejam produzidas massivamente todo ano. Todo esse investimento culmina em jogos por vezes únicos com características visuais atraentes e temáticas instigantes.

As figuras 1 e 2, do aclamado *Okami*, jogo do ano em 2006 ilustram uma parcela das possibilidades artísticas que o universo gráfico dos jogos pode proporcionar. *Okami* é feito seguindo o estilo *sumi-e*⁴ e mistura elementos 2D (a pintura) em um ambiente totalmente tridimensional.

No comando da deusa do sol japonesa, encarnada em uma loba branca, a jogadora ou jogador explora um universo inspirado na mitologia japonesa, literalmente desenhando suas ações no jogo com mecânicas de jogabilidade que simulam um pincel sobre papel. Devido ao seu primor e singularidade, as artes do jogo foram coletadas e expostas no we-

4 Estilo de pintura japonesa que utiliza tinta preta, feita com pincel.



Figuras 1 e 2. Artes do jogo *Okami*.
Fonte: OkamiArt, Capcom.

bsite *OkamiArt*⁵. Compilações de arte de jogos são comuns, muitas vezes resultando em livros, os *artbooks*.



Figura 3. Shadow of the Colossus
Fonte: Sony

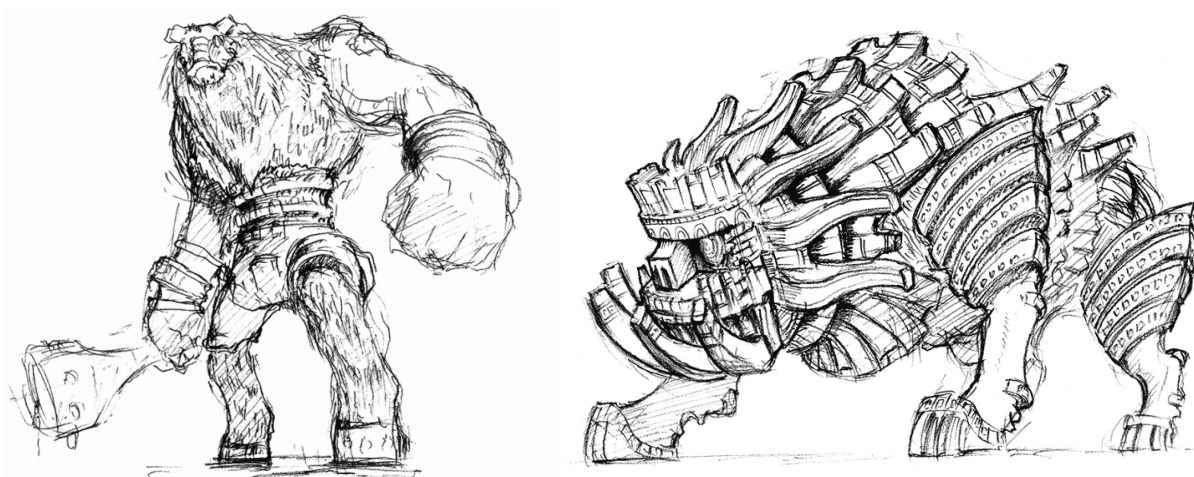
Na figura 3, um dos “gigantes Cult” da indústria de jogos. Em *Shadow of the Colossus* o protagonista Wander deve derrotar criaturas titânicas para realizar seu objetivo. A mecânica do jogo é, como diz Bobany, baseada na empolgação de derrotar “Chefões”⁶.

5 OkamiArt. Disponível em: <www.artofokami.com> acesso em março de 2014

6 Chefões, ou Bosses/Big Bosses/Stage Boss - termos que, como diz Bobany, remetem à um inimigo a ser derrotado no jogo, normalmente muito maior/inteligente/complicado/difícil do que os inimigos “mundanos” como diz o autor. Exigem mais habilidade, treino, reflexos ou estratégias por parte do jogador ou jogadora (BOBANY, 2008).

O universo de *Shadow of the Colossus* proporciona a imersão em um ambiente tridimensional solitário, cavalcando em *Agro*, a égua de *Wander*, o protagonista do jogo. A jogadora ou jogador pode explorar praticamente todo o ambiente, em busca dos *Colossi*, as criaturas a serem localizadas e derrotadas para avanço na narrativa. Com gráficos do console *PlayStation 2*, o cenário é bastante verossímilhante dentro das configurações do equipamento, proporcionando assim uma imersão surrealista. Quanto aos *Colossi*, são criaturas fenomenais cada qual com um design específico, que nem sempre cabem na visão da câmera/tela do jogo.

As figuras 4 e 5 ilustram concept arts dos *Colossi*; o visual geral do jogo parece inspirado nas civilizações mesoamericanas. Para comparação, ver a figura 6.



**Figura 4 e 5. Concept arts dos Colossi.
Fonte: Shadow of the Colossus Concept Art**



**Figura 6. Escultura em pedra representando Quetzácoatl.
Fonte: 1997; AISA, Archivo Iconográfico, Barcelona, España.**

Na figura 7, o jogo indie *Thomas was Alone*, é fácil relacioná-lo com estéticas da Bauhaus e com a máxima “forma segue função.” Interpretando uma série de personagens que são apenas quadriláteros com habilidades específicas de acordo com sua característica espacial/ altos saltam mais, pequenos passam por espaços diminutos, etc., o jogador ou jogadora acompanha uma história cheia de referências da cultura pop e cibernética contemporânea, vencendo quebra-cabeças a cada fase em que deve usar as habilidades únicas de cada personagem para avançar pelo caminho e seguir a narrativa. Não é só de gráficos realistas grandiosos que se alimenta o mercado de games. O saudosimo e homenagens levam desenvolvedores/as a criar jogos retrô, ou minimalistas, a fim de explorar outros aspectos que não o apelo da “realidade virtual” proporcionada por ambientes hiper-realistas emulados em tecnologia de ponta.

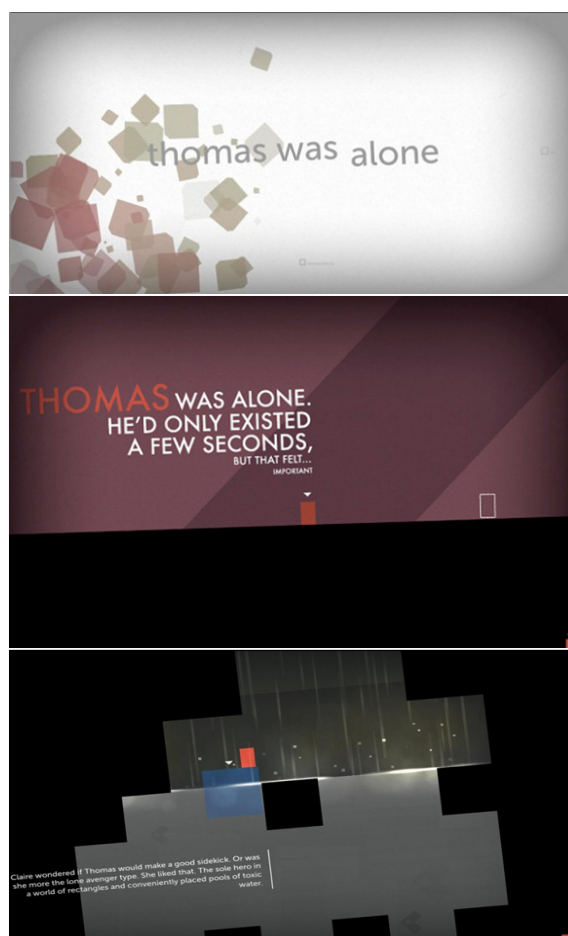


Figura 7. Telas do jogo *Thomas was Alone*
Fonte: Thomas was Alone



Figura 8. Cutscene de Final Fantasy X
Fonte: Final Fantasy X

Em contrapartida à simplificação de formas, a série *Final Fantasy* é conhecida por suas narrativas elaboradas e atualmente por seus cenários suntuosos e *cutscenes*⁷ de animação CGI⁸ em alta qualidade. Na figura 8 imagens de sequência de animação CGI de seu décimo jogo, já citado como “um filme interativo” (UOL Jogos, 2001). Seu novo jogo (Figura 9) Final Fantasy XV conforme foi anunciado na E3⁹ de 2013, conta com gráficos cada vez mais elaborados com o avanço dos recursos tecnológicos na indústria.

7 Cutscene, em tradução livre “cena cortada” refere-se à prática de colocar sequências animadas que descrevem a porção não interativa do jogo, são normalmente utilizadas para a parte narrativa da obra. “Contando a história” a(ao) jogadora(o). Dependendo do estilo do jogo podem se configurar em cartons ou assemelhar-se a filmes.

8 CGI, Computer Generated Imagery - sigla inglesa para “imagens geradas por computador”, muita utilizadas nos jogos contemporâneos.

9 *Electronic Entertainment Expo* - feira internacional estado-unidense de jogos eletrônicos.



Figura 9. Cutscene de Final Fantasy XV
Fonte: Final Fantasy XV trailers.

Os exemplos aqui selecionados procuram ilustrar apenas uma ínfima porção da produção gráfica presente no universo dos jogos eletrônicos. Cenários, tipografias, logotipos, personagens e interfaces combinam-se, de maneiras por vezes inéditas para agregar valor à interatividade do jogo e elevar sua qualidade perante a própria indústria e seu mercado consumidor.

É evidente que, visualmente, jogos ao incorporarem tecnologias de outros campos – como os da fotografia, cinema e ilustração – tornaram-se uma mídia forte e singular. Estabelecidos alguns argumentos que embasam sua importância cultural e artística, tratar-se-á das contestações atuais que a comunidade tem debatido acerca de seu conteúdo imagético voltado à concepção de personagens, mais especificamente, às suas formas de representar o “masculino” e o “feminino” e do uso frequente de estereótipos.

2.1.PERSONAGENS NOS JOGOS ELETRÔNICOS

Personagem é um termo que pode ser definido de diversas formas, uma delas sendo, especificamente referindo-se às narrativas de ficção versa que: “nas narrativas ficcionais, personagem é aquele ser que pratica as ações narradas. Ao lado do narrador, compõe o quadro das pessoas que participam da história contada.” (Personagem: participantes da narração, UOL Educação, 2005). Ainda, conforme o artigo, citando o Dicionário Houaiss, personagem é: “pessoa fictícia posta em ação numa obra dramática/imagem que representa uma pessoa/personagem que figura numa obra narrativa/figura humana imaginada pelos autores de obras de ficção/o homem definido pelo seu papel social ou comportamento.”

O papel dos(as) personagens em obras literárias, ou cinematográficas sempre foi de grande importância devido a relação com suas/seus receptoras(es). A identificação com as atitudes ou não do ser que vivencia a narrativa (fictícia, ou não) é o elemento chave para cativar ou não o interesse de quem acompanha a obra. Como descreve Jonathan Cohen, em *Defining Identification: A Theoretical Look at the Identification of Audiences With Media Characters* (Definindo a Identificação: Um Olhar Teórico sobre a Identificação das Audiências com Personagens da Mídia):

Ao ler um romance ou assistir a um programa de televisão ou filme, os membros da audiência muitas vezes se tornam absorvidos na trama e se identificam com os personagens retratados. Ao contrário do modo mais distante de receptividade - de espectador - a identificação é um mecanismo através do qual os membros da audiência experienciam a receptividade e interpretação do texto de forma interna, como se os eventos estivessem acontecendo com eles. A identificação está ligada aos efeitos sociais da mídia em geral ¹⁰ (COHEN, 2001).

10 Tradução livre de “When reading a novel or watching a film or a television program, audience members often become absorbed in the plot and identify with the characters portrayed. Unlike the more distanced mode of reception—that of spectatorship—identification is a mechanism through which audience members experience reception and interpretation of the text from the inside, as if the events were happening to them. Identification is tied to the social effects of media in general.”.

As questões acerca de identificação com os personagens – no caso, de jogos - serão mais aprofundadas nas próximas seções. Aqui se procura notar a relevância social dos(as) personagens de forma mais generalizada para então contextualizá-los dentro da mídia do videogame.

Se personagens de formas de comunicação como livros, histórias em quadrinhos, cinema, teatro, etc.; são capazes de exercer influência sobre seus/suas receptores(as) a partir de processos de identificação; a mídia dos jogos é capaz de avançar um passo nessa relação, ainda que com suas limitações, pois o receptor é um participante ativo em sua totalidade ao acompanhar um jogo qualquer (narrativo ou não), ao incorporar o/a personagem da obra que se torna sua personificação dentro daquele universo virtual. Conforme diz Xavier (2008):

Salienta a psicóloga Patricia Greenfield em um de seus primeiros estudos de 1985: “É possível que, antes do advento dos videogames, a geração criada na era do cinema e da televisão se encontrasse num dilema: o meio mais ativo de expressão, a escrita, não possuía a qualidade do dinamismo visual. A televisão tinha dinamismo, mas impedia a participação do espectador. Os videogames são o primeiro meio que combina dinamismo visual com uma participação ativa por parte da criança”.
GREENFIELD (1988 apud XAVIER, 2008, p.96)

O autor ainda complementa:

Criança? Nessa época jogos eletrônicos eram considerados coisa de criança, mas hoje os dados são outros e bem diferentes: 69% dos jogadores têm dezoito anos ou mais e 25% já passou dos cinquenta (ESA, 2006). Acredita-se que acontece agora com os jogos eletrônicos o mesmo que aconteceu com os quadrinhos nas décadas de 1970 e 1980: amadureceram junto com seus leitores. (XAVIER, 2008)

Com isso pode-se perceber que personagens de jogos estão presentes na interação de usuários(as) de faixas etárias variadas. A personificação do jogador ou jogadora com o/a personagem do jogo dita as formas de interação entre ambas as partes no decorrer da atividade. Essa atitude é comumente exemplificada por expressões do(a) usuário(a) como “*eu morri*” (ao que o/a personagem é “morto” no jogo) ou “*ele/ela falou comigo*” (ao interagir com demais personagens do enredo). Esse fenômeno,

conforme explicita Bobany (2008), faz com que o jogador ou jogadora tome as atitudes do/a personagem como se fossem suas. Ressalta-se que nem todos os jogos são da categoria *role playing*¹¹ o que pode envolver da jogadora ou do jogador a incorporação de uma vida alheia a sua, no caso dos jogos narrativos, a vida da(o) personagem¹².



Figura 10. Link e Epona
Fonte: *The Legend of Zelda: Twilight Princess*

Na figura 10, a tela do jogo *The Legend of Zelda: Twilight Princess*, ilustrando seu protagonista: o personagem *Link*. Ao adentrar o universo do jogo, a jogadora ou o jogador assume o papel de Link em ser o herói da história, o jogo passa a incentivar um processo de incorporação e identificação com o/a personagem em questão. A narrativa de um jogo frequentemente exige que o jogador opte por escolhas que condizem com as características do personagem protagonista do enredo.



Figura 11 e 12. Personagens em telas de criação.
Fonte: *Final Fantasy XIV* e *The Sims*

¹¹ Roleplaying: gênero de jogo que envolve interpretação da(o) usuária(o). A forma tradicional envolve a criação de uma personagem, baseada ou não na/o própria(o) jogadora(o) que irá interagir no jogo. Nesse tipo de jogo a diferença crucial é que todos os atributos do personagem são criados pelo jogador ou jogadora (personalidade, aparência, relacionamentos) podendo ser ou não fictícios em relação a si mesmo(a).

¹² Esse tipo de jogo aproxima bastante a mídia a um livro/filme interativo. O jogo *Final Fantasy X* já foi chamado de “filme interativo”. Apesar de controlar o/a personagem, muitas vezes nem todas as ações e escolhas da jogadora ou jogador influenciam a narrativa, assim fazendo com que a história seja apenas acompanhada, mas não alterada. Tramas muito elaboradas em jogos têm esse tipo de limitação. Jogos narrativos com múltiplos finais, entretanto, procuram explorar essa faceta da interatividade história-atitude do(a) jogador(a).

A figura 11 apresenta a tela de criação de personagem do MMORPG¹³ *Final Fantasy XIV*. O jogador ou a jogadora é apresentado a diversas ferramentas para personalizar seu personagem a seu contento (embora haja limitações). Sexo, raça, cores da pele, olhos e cabelos e morfologia física, são alguns dos itens que podem ser personalizados. Aqui a interação da(o) jogadora(o) é diferente ao assumir seu/sua próprio(a) personagem, ao invés de um personagem pré-concebido. Tal como na figura 12 que ilustra também a tela de criação de personagem, agora do jogo *The Sims 3*. O jogo foi um avanço em relação aos anteriores por permitir maiores opções de personalização. *The Sims* é uma série de simulação da “vida cotidiana” aqui não há “narrativas épicas” nem “heroísmos” o objetivo é acompanhar a vida virtual da(o) personagem ao realizar tarefas diárias como relacionar-se com outros(as) personagens ou com o ambiente.

No decorrer da história dos jogos, personagens sempre estiveram presentes de alguma forma, mesmo que abstrata, sendo a conexão do jogador ou jogadora com a obra. Personagens marcantes extrapolam o meio do videogame e se aventuram em outras formas da mídia, seja no marketing de produtos diversos, ou em animações, filmes, séries ou livros. Alguns se tornaram ícones da indústria devido a sua popularidade e são reconhecidos até mesmo por pessoas que se consideram leigas no assunto.



Figura 13 e 14. Personagens
Fonte: Nintendo

13 Sigla de Massive Multiplayer Online Role Playing Game: Jogo de Role Playing de Multijogadores Massivos Online. Um tipo de rpg bastante popular com os avanços da conexão de internet.

Na figura 13, *Mario*, do jogo *Mario Bros.* “Personagem propaganda” da Nintendo¹⁴ sua popularidade na indústria de jogos é grande. Já na figura 14 o já mencionado, *Link* e *Zelda*, no mais recente jogo da série *The Legend of Zelda: Skyward Sword*. A princesa *Zelda* nomeia o jogo, mas o protagonista é *Link*. A associação faz com que os mais leigos comumente refiram-se a *Link* por *Zelda*, esta confusão é uma piada popular entre jogadoras(es).



Figura 15 e 16. Prince of Persia
Fonte: Ubisoft e Disney

Na figura 15 aparece o príncipe protagonista de *Prince of Persia: The Two Thrones* da trilogia *Sands of Time*. A série rendeu um filme ilustrado pelo cartaz (figura 16) adaptado da trilogia *Prince of Persia: Sands of Time* da *Ubisoft*¹⁵. O príncipe, agora com um nome, *Dastan*, personificado pelo ator *Jake Gyllenhaal*. Adaptações cinematográficas são comuns apesar de nem sempre seus resultados serem satisfatórios entre os fãs. Este é um exemplo da influência dos jogos sendo incorporada por de-

¹⁴ Empresa japonesa de jogos eletrônicos.

¹⁵ Empresa de jogos eletrônicos com sede na França.

mais forma de mídia, como o cinema. Além de filmes, séries ou desenhos animados, livros e quadrinhos são também desenvolvidos de maneira complementar aos jogos que lhes deram origem. Na figura 17, *Ezio Auditore*, do jogo *Assassin's Creed II: Brotherhood*. A série rendeu livros sob autoria de Oliver Bowden.



Figura 17. Ezio
Fonte: Assassin's Creed II: Brotherhood.

O longa metragem *Detona Ralph*, da Disney, caracterizou-se em uma afetuosa homenagem ao universo dos jogos eletrônicos. Contou com a aparição de personagens icônicos como *Sonic*, o ouriço azul da *SEGA*, protagonista de uma série de jogos de mesmo nome; ou o fantasmilha *Clyde* de *Pac-Man*, o famoso jogo de fliperama supostamente criado com o pretexto de atrair o público feminino para os jogos (GULARTE, 2008). *Detona Ralph* é bom exemplo da força da indústria dos jogos na contemporaneidade.¹⁶



Figura 18. Imagem promocional Detona Ralph
Fonte: Disney

¹⁶ Disney faz graça com mundo dos games na animação “Detona Ralph”. Disponível em <<http://ultimo-segundo.ig.com.br/cultura/cinema/2012-11-03/disney-faz-graca-com-mundo-dos-games-na-animacao-detona-ralph.html>> acesso em maio de 2014



Figura 19. Cosplay de Lightning
Fonte: Mizuk



Figura 20. Cosplay de Dante
Fonte: Leon Chiro - LeonChiroCosplayArt

Nas figuras 19 e 20, cosplayers¹⁷ da personagem *Lightning* (*Final Fantasy XIII*) e *Dante* (*Devil May Cry 3*) e seus respectivos personagens. O cosplay de personagens independente de sua popularidade não está restrito somente a jogos, mas tem uma grande parcela na comunidade. O cosplay evoca bastante a questão da identificação com o/a personagem personificado.

¹⁷ *Costume play*. O ato de se fantasiar de um personagem. Normalmente bastante comum em eventos e encontros relacionados à comunidade de séries, animes, videogames e filmes. Possui, no entanto eventos próprios – normalmente competições – como a *World Cosplay Summit*.

Bobany ao tratar de protagonistas em jogos os/as define como uma “entidade” capaz de representar o jogador ou jogadora no universo do jogo. Para o autor, o/a protagonista é uma figura concreta, pois seria muito difícil fazer um jogo sobre um “sentimento, ou ideia” cuja representação ocorre mais facilmente “na poesia, na música ou pintura abstrata” (BOBANY, 2008, p.41). No entanto ao mesmo tempo que restringe, a presença do/a protagonista “abre um mundo de possibilidades” participativas em relação ao jogador ou jogadora. Em seu livro, Bobany discorre acerca dos diferentes arquétipos de protagonistas e como seus aspectos (como a aparência, por exemplo) suscitam diferentes formas de participação por parte do jogador ou jogadora. Quando maior o nível de personalização disponível, também, mais alto pode tornar-se o grau de identificação (BOBANY, 2008).

Ao lançar um olhar sobre protagonistas femininas, entretanto, Bobany ressalta a questão da mulher fetichizada que segundo ele “é comum nos games e muitas outras formas de mídia da cultura *pop*” (BOBANY, 2008, p. 68). Para o autor este arquétipo de protagonista sensual seria decorrente do *apelo comercial* para o consumidor masculino adolescente. As influências deste estilo e visual nestas personagens teriam sido herdadas das heroínas dos quadrinhos, que por sua vez originam-se “na pin-up girl das décadas de 1940-1950” (BOBANY, 2008, p.68-69).

As personagens femininas em jogos apresentariam-se então de duas formas “a virgem inocente” ou “a dominadora independente”, estes arquétipos seriam identificáveis pelos aspectos gráficos aplicados ao visual destas personagens. Enquanto personagens “inocentes” poderiam apresentar laços e uniformes escolares, a dominadora poderia ser retratada trajando couro e com longos cabelos como signo de sua força (BOBANY, 2008, p.69).

O autor relaciona o que ele considera a “ausência de uma protagonista que ex-

plore sua feminilidade” com a questão do jogador masculino e de sua relação com o/a protagonista, o fato desta relação ser tão “íntima” faria com que uma personagem feminina não fosse aceita por jogadores do sexo masculino. Bobany questiona esse raciocínio logo a seguir:

No entanto, se de fato, este é o motivo, então devemos nos perguntar o quanto da fascinação por esses arquétipos se deve ao número de jogadores que ativamente fantasiam ser tais personagens. Quanto desses arquétipos estão ligados aos desejos de manipularmos o sexo oposto e quanto ao desejo de sermos o sexo oposto?

Ao fim de seu capítulo sobre protagonistas, Bobany ainda levanta uma questão regionalista. Se a produção de jogos, majoritariamente produzidos no eixo EUA-Japão, for deslocada para outros países como Índia ou países da América Latina, que tipo de visual apresentariam seus protagonistas? (2008)

Estes são alguns fatores que estão intrínsecos à produção cultural de personagens e estarão presentes nas seções a seguir. Esta seção procurou ilustrar como personagens são importantes em um jogo eletrônico e como estes se expandiram para outras mídias além de seus próprios jogos, sendo incorporados em outras formas de cultura “pop” e produzindo diferentes efeitos de identificação no público consumidor. A partir deste posicionamento sobre os personagens, o texto discute as formas de representação presentes na imagem de alguns tipos de personagens em especial com relação ao gênero.

2.2 GÊNERO E TECNOLOGIA: O VIDEOGAME E O “BOYS CLUB”

Esta seção procura explorar o conceito de “gênero” levando em consideração os estudos de gênero, embasados especialmente por Guacira Lopes Louro. Também enfoca as imbricações entre gênero e tecnologia, com base em Judy Wajcman e aspectos da cultura do videogame e sua construção ao redor do denominado “*boys club*” (clube dos meninos). A noção de *boys club* aparece em discussões e artigos online a respeito de gênero e videogame, assim como a problematização dessa construção na comunidade de jogos eletrônicos contemporânea. Para as discussões encontradas online são consultados diversos autores e autoras que interagem na área, seja como repórteres ou pesquisadores/as, tal como usuários/as. O objetivo de apresentar estas discussões é situar o espaço ocupado pela feminilidade na comunidade de jogos eletrônicos e o valor a ela atribuído.

No entendimento hegemônico, o conceito de gênero é geralmente associado ao sexo biológico, onde determinado gênero é inerente a determinado sexo de forma a naturalizar a relação entre um e outro. Ainda a essa relação é atrelado um tipo específico de sexualidade constituindo um fundamento onde sexo /gênero/sexualidade são dependentes de maneira que determinado “sexo” implica determinado “gênero” e “sexualidade”. Restringindo assim o gênero e sexualidade dos sujeitos às suas características biológicas.

Um dos interesses dos estudos feministas e de gênero (LOURO, 1997) foi desconstruir essa aparente ordem “natural” e demonstrar como os significados de gênero e sexualidade não são naturalizados pelo sexo biológico e sim construídos culturalmente. O gênero tem características diferenciadas em comunidades diversas, onde os signos culturais variam para determinar o que se caracteriza pela “norma” aceita

por um grupo social. Louro afirma que:

Através de processos culturais, definimos o que é – ou não – natural; produzimos e transformamos a natureza e a biologia e, conseqüentemente, as tornamos históricas. Os corpos ganham sentido socialmente. A inscrição de gêneros - feminino ou masculino – nos corpos é feita, sempre, no contexto de uma determinada cultura, e, portanto, com as marcas dessa cultura. As possibilidades da sexualidade – das formas de expressar os desejos e prazeres – também são sempre socialmente estabelecidas e codificadas. As identidades de gênero e sexuais são, portanto compostas e definidas por relações sociais, elas são moldadas pelas redes de poder de uma sociedade. (LOURO, 2007 p.11)

A autora discorre sobre a configuração do gênero e sexualidade como formas de constituir identidades que determinam os sujeitos sociais, assim como marcadores de raça e classe. O reconhecimento de um indivíduo em determinada identidade atrela-se às interações sociais que lhe servem de referência, relacionando-se assim às instituições e agrupamentos. Essas identidades são “múltiplas” podendo “cobrar lealdades distintas, divergentes ou até contraditórias” (LOURO, 2007, p.12). Elas podem ser aceitas em determinado momento para então serem descartadas em uma instância posterior, caracterizando assim sua transitoriedade e instabilidade. Logo “as identidades sexuais e de gênero (como todas as identidade sociais) têm caráter fragmentado, instável, histórico e plural” (LOURO, 2007, p.12).

Gênero será tratado no decorrer deste trabalho como um conceito histórica e socialmente construído, com base em relações hierárquicas que visam o controle e normatização dos sujeitos com finalidade de regular e manter essa mesma norma. Assim sendo, as formas como, socialmente, masculinidades e feminilidades são representadas por meio de signos específicos carregam em si pedagogias e discursos que visam de certa forma “estabilizar” o caráter transitório das identidades de gênero. Contudo a maneira como são associados significados às relações de gênero não são imparciais, implicando redes de poder. (LOURO, 1997)

Uma das características que determina as relações de poder entre o masculino

e o feminino inicia-se na própria constituição entre um e outro; o feminino é considerado “o outro” do masculino, que por sua vez determina “a norma”. Enquanto que “outro”, o feminino se torna conceitualmente um desviante “da norma” e a maneira como culturalmente será apresentado aos sujeitos conterà um caráter diferenciado do masculino, não necessariamente por haver essencialmente diferença entre um e outro, mas devido à maneira como foi posicionado.

A relação entre os conceitos de masculino e feminino é instável e transitória, constituindo-se comumente em antítese. Logo para debruçar-se sobre as formas de representar a feminilidade é necessário observar as formas de representar a masculinidade, já que uma configura o adverso da outra. É também necessário observar o caráter que um e outro carrega, pois a maneira como se configuram determina, dentro de um agrupamento social e cultural, sua importância e hierarquia.

A maneira como as funções de homens e mulheres foram distribuídas socialmente está conectada a essas relações de gênero e permeiam, portanto, as atividades culturais e intelectuais produzidas pelos sujeitos (tal como a produção “popular”).

Wajcman, ao tratar da tecnociência e das relações de gênero, demonstra que as significações do masculino e feminino configuraram socialmente a maneira como homens e mulheres passaram a interagir com a tecnologia; assim como, de que maneiras a tecnologia torna-se um campo dominado pela “masculinidade”, conduzindo ao conceito de que, pela antítese anteriormente mencionada entre os gêneros, o feminino estivesse alheio a essa “tecnologia”. Nas palavras da autora:

A exposição diferente à tecnologia durante a infância, a prevalência de diferentes modelos, diferentes formas de educação, e extrema segregação de gênero no mercado de trabalho levar a todos o que Cockburn (1983, p. 203) descreve como “a construção dos homens como fortes, manualmente capazes e tecnologicamente dotados, e as mulheres como fisicamente e techni-

camente incompetentes.” Entrar em domínios técnicos, portanto, exige que as mulheres venham a sacrificar uma grande parcela dos aspectos de sua identidade feminina. ¹ (WAJCMAN, 2009)

Essa construção histórica com base na diferenciação de gênero tem afetado os campos das ciências e da tecnologia, dentre as quais emergem a eletrônica e a computação – campos que dão a origem ao videogame e aos jogos eletrônicos.

Não é devido à mera distribuição de gênero que mulheres ou homens obrigatoriamente tenham sido excluídos de um ou outro campo de interesse, mas isso não impede que culturalmente sejam criados marcadores identitários que marginalizem as atividades de determinados indivíduos no campo escolhido. No caso da indústria dos videogames e jogos eletrônicos isso pode ser observado, não se trata somente da ausência de mulheres no campo, mas também do conceito criado no decorrer de sua história de que a área pertence a “homens”.

Cria-se, no desenvolver da indústria de jogos, a ideia de que desenvolvedores e consumidores são majoritariamente homens, realizando uma atividade “masculina” e a partir disto, a forma como temáticas, personagens e representações imagéticas são feitas possuem uma ótica específica e por vezes excludente.

O termo “*boys club*” tem sido utilizado por algum autores e autoras ao tratar das configurações de gênero nos videogames. Ele aponta de maneira simplificada a relação do produto (o jogo) e do público. O *boys club* exclui jogadoras como consumidoras e determina assim quem é o “real” consumidor dos jogos produzidos. As temáticas dos jogos, formas de jogabilidade e características dos personagens são configurados para jogadores (homens) partindo-se do pressuposto que, atrelado à identidade de gênero masculina, estão atributos específicos – que em teoria poderiam

1 Tradução de: Different childhood exposure to technology, the prevalence of different role models, different forms of schooling, and the extreme gender segregation of the job market all lead to what Cockburn (1983, p. 203) describes as ‘the construction of men a strong, manually able and technologically endowed, and women as physically and technically incompetent’. Entering technical domains therefore requires women to sacrifice major aspects of their feminine identity.

somente ser desfrutados por homens bem específicos: majoritariamente caucasianos e obrigatoriamente heterossexuais.

Em sua origem, entretanto, o ato de jogar um jogo em si é indiferente quanto ao gênero e a atividade pode ser realizada por homens e mulheres de diferentes faixas etárias, possuindo – no caso do videogame – um leque amplo de tipos de jogabilidade e narrativas que podem ser atraentes à diferentes tipos de jogadores e jogadoras. Ou seja, sentir-se ou não atraído por jogos eletrônicos não é determinado pelo sexo biológico da pessoa, ou fixado pelo gênero ou pela sexualidade. Logo não há necessidade de que seja atrelado a um jogo eletrônico nenhum tipo de especificidade que exclua algum grupo, classe social, etnia ou entidade específica.

Apesar disso, as/os jogadoras/es e demais envolvidos no mercado de jogos passaram a perceber que a maneira como eram apresentados jogos, independente de seu estilo era dominada pela política excludente do “boys club”. Identificados por críticas, desenvolvedoras e jogadoras, alguns problemas que surgiram na comunidade passaram a apontar questões sexistas como o motivo de o videogame, enquanto que atividade lúdica, de lazer ou pedagógica, ainda ser erroneamente divulgado como “alheio” ao público feminino, ou ainda como uma atividade “masculina”.

“O consumidor dos jogos é sempre tido como homem” é um dos pontos que determinou a produção dos jogos eletrônicos e marca atitudes, representações imagéticas, tipos de atividades, entre outros aspectos, de um jogo. Paralelamente, ao que socialmente produtores e desenvolvedores identificaram uma espécie de “ausência” feminina no campo, passou-se a procurar uma maneira de “atrair jogadoras”.

Ao considerar que as femilidades enquanto que identidades sociais são muitas vezes construídas em antítese ao que se define como masculinidades, os aspectos lançados no mercado para atrair o dito “público feminino” configuraram-se de

forma bem diferente dos jogos voltados para o público masculino tidos como “jogos comuns” - ou seja a “norma”.

Uma boa parcela dos jogos ditos “comuns” são relacionados a signos que remetam à força física, coragem, heroísmo e violência; assim como tratam de temáticas que envolvem raciocínio lógico, científico ou matemático, reflexos rápidos e habilidades motoras. Já os jogos ditos “para meninas” possuem um abordagem bem diferente. São normalmente associados aos tradicionais signos de feminilidade como: beleza, cuidado com o corpo, maternidade, sociabilidade, romance, entre outros. Em outras palavras, a configuração do masculino e do feminino nos jogos eletrônicos advém de uma política fundamentada nos estereótipos recorrentes da divisão de oposição binária de gênero.

Um exemplo disto pode ser observado na linha *Imagine* dos jogos da *Ubisoft*:

A maioria, embora não todos, dos jogos gira em torno de uma ocupação. Na verdade, alguns dos títulos são duplicatas, há três títulos de designer de moda, dois títulos estrela do rock, dois títulos de professoras, e dois títulos do veterinária. Mas ainda há uma lista impressionante de carreiras representadas, incluindo coisas como ... Designer de Moda. E estilista. E maquiadora. E cabeleireira. Na verdade, uma grande parte das carreiras representadas pela *Imagine* são papéis estereotipados femininos. E mesmo os que não são, estão ridiculamente infantilizados ou feminilizados.

Por exemplo, em vez de “*Imagine Veterinária*”, há dois “*Imagine Doutora Animal*” Será que eles pensam que as meninas são demasiado estúpidas para compreender palavras com mais de duas sílabas? E o que dizer “*Dona de Resort*” e “*Dona de Boutique*”? São estes os únicos tipos de negócios que as meninas devem aspirar a possuir? Mesmo os títulos esportivos são para esportes que tradicionalmente são esportes “aceitáveis” para meninas como ser líder de torcida, praticar patinação no gelo e ginástica.² (K, Anna, wundergeek, 2011)

2 Tradução de livre: “Most, though not all, games revolve around an occupation. Admittedly, a few of the titles are duplicates; there are three fashion designer titles, two rock star titles, two teacher titles, and two vet titles. But there’s still a pretty impressive list of careers represented, including things like... Fashion Designer. And Fashion Stylist. And Makeup Artist. And Salon Stylist. In fact, a large portion of For instance, instead of ‘*Imagine Veterinarian*’, there are two ‘*Imagine Animal Doctor*’ titles. Do they think that girls are too stupid to understand words longer than 2 syllables? And what about ‘*Resort Owner*’ and ‘*Boutique Owner*’? Are these the only types of businesses that little girls should aspire to own? Even the sports titles are for sports that are traditionally ‘acceptable’ female sports like cheerleading, ice skating, and gymnastics.”

Compilando em um gráfico (Fig.21) os ramos de atividade Anna K. (wundergeek)³, nos demonstra que há 9 títulos de jogos centrados na categoria Moda. Analisando as áreas separadas no gráfico ainda é possível distinguir a ausência de profissões tecno-científicas; a autora critica em seu artigo o posicionamento da *Ubisoft* ao estereotipar o público feminino pedagogicamente afirmando, devido à falta de diversidade de seus títulos “para meninas”, que tipo de interesses e feminilidades devem ser associados às jogadoras. A autora ainda ressalta que essas “dúzias” de jogos pertencem “a somente uma companhia”, ou seja há ainda sem número de jogos da categoria “para meninas” pertencentes a outras desenvolvedoras de jogos, além da *Ubisoft*, que dessa mesma forma, visam reafirmar características culturalmente específicas atribuídas a feminilidade e conseqüentemente às meninas e mulheres.

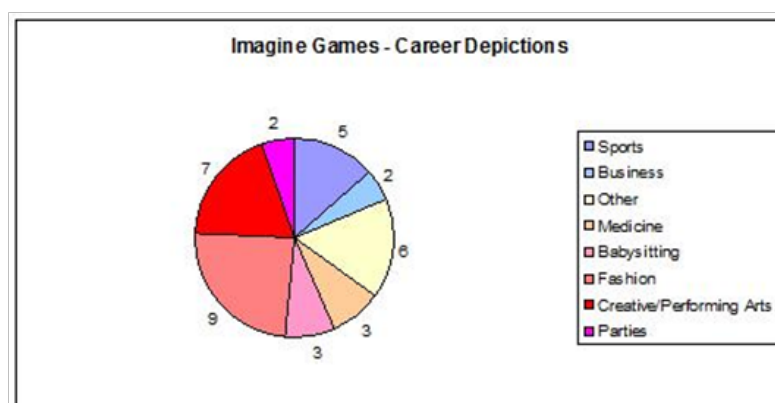


Figura 21. Gráfico ilustrando as carreiras dos jogos Imagine
Fonte: Blog - Go Make Me a Sandwich: How not to sell games to women

wundergeek ressalta ainda que “a única coisa que torna tudo tão ridículo para mim é que a *Ubisoft* é muito famosa por seus títulos hiper-violentos voltados a adultos, como *Splinter Cell*, *Assassin’s Creed*, *Prince of Persia*, para citar alguns”⁴ (2011) Adicionalmente à temática violenta de combate físico, jogos como *Prince of Persia* envolvem uma jogabilidade com reflexos rápidos e solução de quebra-cabeças envolvendo

³ Anna K, sob o apelido online de *wundergeek* é uma feminista que analisa a relação da feminilidade e jogos eletrônicos em seus artigos online.

⁴ Tradução livre de: “The thing that makes it all so ridiculous for me is that Ubisoft is pretty famous for its hyper-violent adult titles like *Splinter Cell*, *Assassin’s Creed*, *Prince of Persia*, to name a few[...]”

raciocínio lógico; *Assassin's Creed* envolve exploração de ambientes e estratégia, entre outros elementos de sua jogabilidade.

Na categoria feminina, relativo à jogabilidade, no entanto, *Ubisoft* parece valorizar aspectos relacionados à personalização e aparência, sem explorar outros conceitos positivos disponíveis em seus jogos de ação. Entretanto, analisando sobre um aspecto reverso, jogos como o título *Imagine Animal Doctor*, onde a mecânica do jogo envolve administrar uma clínica veterinária (recursos financeiros, expandir propriedade) ao tratar de animais, possuindo ainda conteúdo adicional proporcionado por interatividade social online; observa-se uma temática interessante e pedagógica em relação aos(as) jogadores(as), de incentivo a interações saudáveis com animais, além de explorar campos como o da administração e estratégia. A segregação colocada na obra ao classificá-las como “jogos para meninas” torna-se aqui incompreensível. É necessário levar em consideração a ideia de que apenas jogadoras se importariam com categorias envolvendo a preocupação com o bem estar de animais, sendo que o conceito “humanitário” que pode ser extraído do jogo não deveria ter identidade de gênero agregada.

É necessário tomar cuidado ao comparar obras do tipo da série *Imagine* com séries voltadas a uma faixa etária superior como os citados pela autora do artigo. As categorias e temáticas das obras não são a causa do problema entre os consumidores e consumidoras. Já a separação de gênero o é. Em primeira instância observa-se um mercado de “jogos de ação” tomado como majoritariamente “masculino” em oposição aos “jogos para meninas” que em uma breve análise poderiam ser melhor classificados como jogos de “faixa etária livre”, ou jogos de caráter mais “pedagógico”. Consequentemente as obras “para meninas”, especificamente da *Ubisoft*, excluem aqui jogadoras de jogos de ação ao segregar sua categoria para as identidades femininas anteriormente observadas.

wundergeek sintetiza seus argumentos ao afirmar: “Então, toda essa besteira de ‘jogos para meninas’ é apenas uma outra maneira pela qual o mercado de jogos (leia-se homens) está dizendo às jogadoras que “VOCÊ NÃO TEM O DIREITO DE ESTAR AQUI.”⁵ (wundergeek, 2011)

Nota-se, no discurso da autora, que a crítica se refere à política excludente que lança sobre as jogadoras um tipo específico de jogo, relacionado às temáticas ditas “femininas”. É como se o “sexo biológico” automaticamente afirmasse que jogadoras se interessam por apenas determinados tipos de jogos – sendo que estes: não podem ser violentos e voltados para ação, demandando raciocínio rápido ou habilidades motoras. Ao mesmo tempo, essa política afirma que jogadores, também conforme “seu sexo biológico” não poderiam se interessar por temas relacionados à moda, práticas de cuidado ou sociabilidade, já que estes seriam considerados temas de “meninas”. Observa-se nesta categoria de jogos de faixa etária livre, a mesma característica, por exemplo, da segregação dos brinquedos de “meninos” e “meninas”.

A figura 22 apresenta as capas de alguns jogos da linha *Imagine* observa-se um tipo de feminilidade bastante específico em uma breve leitura das imagens: menina branca, delicada, magra, preocupada com a aparência. O racismo nos jogos é outro problema que vem sendo debatido na comunidade. Apesar do recorte ilustrar apenas seis capas⁶ da linha *Imagine*, apenas uma jovem afrodescendente pode ser identificada. Outro aspecto interessante é o uso da técnica fotográfica para compor a arte da capa, como se os jogos procurassem se aproximar de uma “realidade”, sem aproveitar-se de ilustrações estilizadas como costuma ocorrer nos jogos de ação. As jovens

5 Tradução de: So all of this “games for girls” bullshit is just another way in which the gaming establishment (read:men) is telling gaming women that “YOU DO NOT BELONG HERE”.

6 Outras capas da linha de jogos *Imagine* podem ser consultadas no link fornecido pela autora do artigo original no site da Amazon. Disponível em <http://www.amazon.com/s/ref=sr_pg_1?rh=n%3A468642%2Ck%3AUbisoft+Imagine&keywords=Ubisoft+Imagine&ie=UTF8&qid=1399816220> acesso em maio de 2014.

ilustradas também se apresentam delicadas e “meigas” sorrindo amistosamente.

A valorização de uma feminilidade sujeita a normas socio-culturais específicas configura uma pedagogia de representação semelhante às de revistas voltadas ao público jovem feminino como as identificadas por Silvana Vilodre Goellner e Márcia Luiza Machado Figueira em seu artigo a *Revista Capricho e a produção de corpos femininos. Para as autoras a revista:*

[...] Fala, portanto, da construção de uma identidade feminina de gênero visto que Capricho exerce uma pedagogia que, de certa forma, está a educar adolescentes no que diz respeito a construção de um corpo e de um jeito feminino de ser. Ou seja, como uma instância pedagógica, esta revista produz conhecimentos e saberes sobre o corpo, pois figuram nas suas páginas vários conselhos e recomendações que apontam caminhos e atitudes a serem seguidos, depoimentos de personalidades tomadas com exemplos, anúncios que vendem distintos produtos específicos... enfim, nas suas páginas ensina-se como ser uma adolescente bonita, atraente e feminina. (GOLLNER, FIGUEIRA, p.2)



Figura 22. Títulos da série *Imagine* da Ubisoft.
Fonte: Amazon.

De semelhante maneira, não apenas a linha Imagine, como categorias de “jogos para meninas” presentes em diversos sites e comunidades de jogos configuram um

instrumento pedagógico de como a "identidade feminina" deveria vigorar na sociedade. Ao vender um único tipo de jogo como sendo a representação da feminilidade a ser almejada pela jogadoras, estas categorias de "jogos para meninas" excluem identidades que sejam diferentes das ilustradas, ao mesmo tempo que podem servir como ferramenta para incentivar possíveis usuárias a seguir a "norma" imposta.



Figura 23. Títulos da série Prince of Persia da Ubisoft.

Fonte: Ubisoft

A figura 23, apresenta algumas das capas dos jogos da série *Prince of Persia*. Novamente em breve leitura, observa-se a presença de um herói (homem) em uma composição dinâmica que remete à "ação" presente nas obras. Aqui há ilustrações, fantasia e um toque de "mistério", associado a temática do jogo. As poses do protagonista fazem referência ao combate, elemento presente na jogabilidade. O personagem não sorri, ou tenta parecer "amigável", mas passar uma ideia que remeta a força ou credibilidade como um guerreiro (por exemplo: portar armas ou parecer ameaçador/carrancudo).



Figura 24. Títulos da série Assassin's Creed da Ubisoft.

Fonte: Ubisoft

Na figura 24, mistério e dinamismo novamente presentes agora nas capas de *Assassin's Creed*. Ambos protagonistas homens, o rosto do personagem protagonista encontra-se parcialmente coberto tornando-o “misterioso”, característica que pode vir também a facilitar a indentificação de alguns jogadores com o personagem pois seu capuz torna-o mais “genérico”. Há a noção de movimento e ação devido as figuras movendo-se em segundo plano. Os personagens exibem armas e mesmo ao sorrir (no caso da segunda capa) seu intuito não é parecer amistoso, mas sim demonstrar tranquilidade por estar no “controle” da situação.

As questões sobre videogames e violência não serão tratadas neste trabalho devido ao caráter extenso de sua discussão. Mas cabe aqui notar que a exclusão da identidade feminina em relação às temáticas violentas enquanto que a identidade masculina é “naturalizada” junto a essas temáticas⁷ ocasiona efeitos sobre seus usuários e usuárias, especialmente em relação à identificação. Isso pode levar, por exemplo, a caracterização dos homens como “sexo forte” e conseqüentemente “violento” e a associação de mulheres com docilidade e fragilidade. Porém essas posições não são fixas e muito menos ditam rigidamente as relações entre homens e mulheres na sociedade. Mas isso não impede a criação de categorias normativas ou estereótipos de gênero para ambos, de forma a segregá-los, assim marginalizando os “desviantes”.

Se como enfatizou Simone de Beauvoir (1980) , nós não nascemos mulheres, nós nos tornamos mulheres, o mesmo se pode dizer dos homens. Isso implica portanto, analisar os processos, as estratégias e as práticas sociais e culturais que produzem e/ou educam indivíduos como mulheres e homens de determinados tipos, sobretudo se quisermos investir em possibilidades de propor intervenções que permitam modificar, minimamente, as relações de poder de gênero vigentes na sociedade em que vivemos (MEYER, 2003, p.18).

7 O documentário em produção *The Mask You Live In*, do Representation Project planeja discutir a questão do estímulo social da “masculinidade” à violência e sua dissociação com atividade consideradas “femininas” ou “não masculinas” e as conseqüências dessas políticas de comportamento nos sujeitos. Disponível em < <https://www.facebook.com/TheMaskYouLiveIn> > e < <http://therepresentationproject.org/films/the-mask-you-live-in/> > acesso em 2014

A feminista pesquisadora de cultura popular Anita Sarkeesian ao referir-se ao uso de violência nos jogos, levanta um ponto interessante a respeito de como operam as influências mídia-usuário/a :

Nós normalmente não temos uma relação de o macaco vê, o macaco faz, de causa e efeito direta com a mídia que consumimos. A influência cultural funciona de maneira muito mais sutil e complicada. No entanto narrativas midiáticas têm um efeito poderoso de cultivo ajudando a moldar atitudes e opiniões⁸ (SARKEESIAN, 2013).

Em sua websérie⁹, Sarkeesian trata de outro problema da indústria de jogos que também é advindo da política do *boys club* e segregação de gênero: a donzela como prêmio para o jogador. Nos três vídeos sobre o tema, Sarkeesian apresenta as origens da dinâmica da donzela, seus usos mais comuns e os discursos presentes nessas representações femininas. De maior interesse neste tópico, o uso da donzela a ser resgatada por um protagonista masculino reforça estereótipos de gênero da fragilidade e submissão feminina. Também naturaliza “o jogador homem” como protagonista e consumidor destes jogos. Sarkeesian salienta que o uso da dinâmica em si não é o problema, mas a repetição massiva e conseqüente falta de diversidade do papel feminino configura uma forte pedagogia dentro da comunidade.

Quando não retrada de forma segregada e oposta à masculinidade (que por sua vez é associada à ação, violência e heroísmo), ou meramente como um instrumento do enredo (donzela em perigo); a feminilidade nos jogos adquire um caráter fetichizado e muitas vezes hipersexualizado, sendo possível traçar aqui um paralelo entre os jogos e a crítica do cinema produzida por algumas feministas. Em especial a referência de Mulvey, citada por Joanne Hollows em seu livro *Feminism, Femininity*

8 Tradução livre de: “We typically don’t have a monkey-see monkey-do, direct cause and effect relationship with the media we consume. Cultural influence works in much more subtle and complicated ways, however media narratives do have a powerful cultivation effect helping to shape cultural attitudes and opinions.”

9 Tropes vs Women: Damsel in Distress, 2013.

and Popular Culture (Feminismo, Feminilidade e Cultura Popular). Nas palavras de Hollows (2000, p.46):

“Mulvey constrói a ideia da “mulher” como “signo vazio” que significa apenas a ‘antítese’ de um homem associado à atividade.”¹⁰ A autora preocupa-se com a imagem da mulher no cinema narrativo codificada como um objeto erótico, um objeto de prazer visual para o espectador masculino. Para tanto Mulvey fala da scopophilia, caracterizada pelo psicanalista austríaco Sigmund Freud (1853-1839), “o prazer erótico em olhar para uma pessoa como um objeto”¹¹ (HOLLOWS, 2000, p.46).

Acerca de estudos feministas embasados na psicanálise, Hollows cita que as mulheres representam a “castração” masculina ao serem retratadas como alguém que “carece” de algo em relação aos homens. Logo as mulheres são a representação da “ameaça da castração para o homem,” pois podem fazê-lo dissociar-se dos aspectos “positivos” da masculinidade e tornar-se mais como sua “antítese” feminina (HOLLOWS, 2000, p.47)

Hollows afirma que nessa perspectiva a imagem da mulher no cinema tem um potencial de ameaça sobre o espectador masculino e a maneira de aliviá-lo é por meio de olhares sob o fetichismo e voyeurismo. Para Mulvey esta forma de olhar desvia a atenção da “carência” da mulher ao fetichizar algum aspecto de seu corpo e busca “investigar” a mulher para a partir do “conhecimento do feminino” deixá-la sob o controle “do homem”. Com esses mecanismos, a autora conclui que a “ameaça” da mulher é desfeita ao torná-la uma fonte de prazer para o homem. Ainda, Mulvey, segundo Hollows (2000) levanta um terceiro aspecto da imagem do feminino no cinema, pois, por um processo de identificação entre espectador e o protagonista masculino da

10 Tradução livre: “Mulvey build on the idea of ‘woman’ as an ‘empty sign’ who signifies only her ‘otherness’ to a male norm associated with activity”.

11 Tradução livre de: “the erotic pleasure in ‘looking at another person as an object’”.

narrativa são levantadas questões de homoerotização. Esse olhar é então desviado para a imagem da mulher, por meio da perspectiva do protagonista homem. Assim o observador observa a mulher por meio do protagonista da narrativa.

“Para Mulvey, a mulher como imagem no cinema *mainstream* é produzida como um espetáculo para o olhar masculino. Ela só pode funcionar como objeto da narrativa e significar passividade, enquanto o homem é o sujeito ativo da narrativa”¹² (HOLLOWS, 2000, p.48). Hollows ainda discorre sobre como as teorias de Mulvey afirmam que todo o cinema *mainstream* está organizado ao redor do “desejo masculino”, conforme a autora:

O cinema oferece ao espectador masculino um leque de prazeres, mas deixa a espectadora com nenhum lugar para olhar que não envolva sua própria subordinação como o objeto passivo do desejo masculino. Para usar a frase mais frequentemente citada de Mulvey: ‘em um mundo comandado por desequilíbrio sexual, o prazer em olhar foi dividido entre ativo/masculino e passivo/feminino’¹³ MULVEY (apud HOLLOWS, 2000, p.48).

Para esclarecer o paralelo: o homem como espectador do cinema é nos jogos substituído pelo papel da jogadora ou jogador, ele ou ela deverá se identificar com o protagonista do jogo que representa suas ações e atividades no decorrer da obra. O ato de o jogador (masculino) se identificar com o protagonista (homem) do jogo pode levar a conotações de homoerotização, logo a personagem feminina surge como objeto do olhar masculino do jogador ou jogadora por meio do personagem por ele/ela controlado. A personagem feminina é então deixada a sua passividade frente à atividade masculina e isto leva a um restrito posicionamento da mesma na narrativa ou na jogabilidade de uma obra.

Conforme raciocínio de Mulvey, essa linha de fundamento leva a jogadora a in-

12 Tradução livre de: “For Mulvey, woman as image in mainstream cinema is produced as a spectacle for the male gaze. She can only function as the object of the narrative and signify passivity, while the man is the active subject of narrative.”

13 Tradução livre de: “Cinema offers the male spectator with no place from which to look that does not involve her own subordination as the passive object of male desire. To use the most frequently cited phrase from Mulvey, ‘In a world ordered by sexual imbalance, pleasure in looking has been split between active/male and passive/female.’”

corporar um papel culturalmente masculino, não deixando espaço para que ela sinta representado em sua identidade nenhum aspecto além de passividade frente o desejo masculino.

Apesar de um tanto restritiva, a crítica descrita por Hollows consegue se relacionar a alguns aspectos incorporados nos jogos como o mencionado uso da donzela como um prêmio ao herói. Mas, mais do que isso, ajuda a compreender o uso da figura feminina como fetiche ou objeto sexual e ajuda entender a ausência de personagens femininas que escapem destes e outros estereótipos de gênero – tais como os das temáticas dos “jogos para meninas”.

Estes conceitos da figura feminina existindo como um “panorama”, um “deleite visual” para um observador ideal masculino serão melhor aprofundados com o apoio dos textos de John Berger (1999) nas seções subsequentes.

A mentalidade preponderante na indústria dos jogos é de que a mídia é dominada pelo público masculino e um público masculino generalizado e reduzido a características estereotipadas de masculinidade. Nesse espaço, o “feminino” não existiria exceto sob alguma forma de subordinação “masculina”. Assim sendo, as críticas ao sistema e algumas obras produzidas são rechaçadas em sua maioria sob o pressuposto de que os jogos produzidos não deveriam ser consumidos pelas jogadoras que os contestam, estas fadadas, então, a se contentar com os jogos produzidos para elas sob a categoria de “jogos para meninas”. Contudo, tais jogos, também não são alvo de sua identificação devido ao conteúdo estereotipado de feminilidade e temáticas restritivas.

Se as obras produzidas, tanto pelo mercado *mainstream* quando pelo *indie*¹⁴, têm por alvo um consumidor estereotipicamente masculinizado; uma pedagogia de preservação da normativa heterossexual internalizada; assim uma noção de “ameaça” da

14 Indie: “independent” termo que se refere a desenvolvedoras de jogos por capital privado.

presença feminina em contestar esses preceitos, a produção imagética decorrente irá carregar signos e discursos específicos influenciados por essas políticas e fundamentos de comportamento e pensamento dos sujeitos.

Ao tratar do público-alvo, Xavier (2008, p.105) discorre:

A questão é: há mesmo necessidade de pensar-se um público consumidor unicamente compreendido por adolescentes? [...] A questão feminina é também uma decorrência desse pensamento. Segundo especialistas, chegará o dia em que criadores e desenvolvedores de jogos perceberão que metade do mercado é composto por mulheres. Até lá, o público feminino é descartado como um nicho muito específico e desprezível que merece apenas algumas situações “tipicamente femininas” em jogos como a possibilidade de decorar uma casa (The Sims) e a personalização do avatar com acessórios (Barbie Super Model). Ademais, para seu lazer, apenas jogos infantis que não se preocupam em promover ou discutir nenhum valor que mereça uma reflexão mais aprofundada sobre a questão feminina. A própria presença de mulheres em jogos mais maduros é um tabu unicamente direcionado para uma vertente sexual, com modelos lascivas de seios fartos e ancas largas. Ou então no papel de assistentes estúpidas que se metem em enrascadas ou objeto de desejo de uma busca empreendida contra algum mago, dragão ou outro tipo de vilão assexuado. As mulheres não se sentem interessadas em jogar porque os jogos atuais não lhes fala pouco além de tiros e explosões, quando não sendo participados por personagens musculosos e violentos, é por fêmeas desnudas em couro e metal.

Aqui entende-se a necessidade de apontar que, apesar de adequado ao mercado atual, a contradição evidente entre o posicionamento do autor em dizer que “metade do mercado é composto por mulheres” para em seguida afirmar que “as mulheres não se sentem interessadas em jogar” parece decorrente do pensamento do *boys club* nos videogames e da relação mulher-tecnologia apontada por Wajcman. Existem jogadoras no mercado e existem desenvolvedoras na indústria há bastante tempo, como Carol Shaw, na década de 70, considerada a primeira desenvolvedora de jogos e responsável pelo clássico *River Raid* (EDWARDS, 2011). A pergunta atual, “por que mulheres não se interessam por jogos?” seria mais adequadamente substituída por “por que *mais* mulheres não se interessam por jogos?/tipos *diferentes* de jogos?”¹⁵ ou

15 Jogadoras tem sido reconhecidas em jogos mais estereotipados ou chamados de casuais, logo essas afirmações normamente remetem a atrair mais jogadoras que joguem jogos de ação, aventura, RPG, estratégia, etc. de caráter altamente imersivo e narrativas extensas que demandem bastante tempo, desempenho e maestria.

atentar-se a aspectos sobre “como melhorar a qualidade dos jogos das jogadoras que consomem as obras contemporâneas?” A exclusão, ou simples omissão do mercado consumidor feminino como relevante é um dos motivos que levam a perpetuação da política do *boys club* e reforçam estereótipos da relação gênero-tecnologia.

Como comenta Furlani sobre as armadilha da linguagem (FURLANI, 2003), a normatização do masculino para englobar o feminino em sua forma genérica provoca sutilmente uma importante hierarquização política. Quando um artigo, reportagem, livro, etc. cita “jogadores”, não nos lembramos da presença feminina nesse meio. O signo “jogador” é associado a uma figura culturalmente reconhecível como masculina. E não são apenas as barreiras idiomáticas de nossa linguagem segregada em gênero que evocam essas exclusões. O termo *gamer* (jogador/a) é indiferente quanto a gênero, mas seu uso denomina tanto o masculino que “*girl gamer*” (menina jogadora) é utilizado para determinar a parcela feminina dentro da comunidade.

Em uma comunidade conhecida e politizada pelo *boys club* e com um fantasma de que a presença feminina não fetichizada e submissa é uma ameaça à própria comunidade, os levantes contra a omissão da existência feminina como parte ativa e integrante dos videogames têm criado discussões, críticas, discrepâncias, sexismo, machismo, *bullying* e assédio. A reação não deveria ser mal interpretada. Enquanto uma comunidade que engloba diferenciados círculos e culturas diversas, o mercado desenvolvedor e consumidor de jogos não pode ser encarado como homogêneo. Membros de diversas áreas envolvidos e envolvidas no campo têm buscado soluções para os atuais problemas em relação ao gênero na comunidade de jogos, em especial com foco na questão da diversidade e inclusão.

Este tópico buscou situar alguns dos motivos pelos quais as questões de gênero nos jogos serão tratadas neste trabalho. Observou-se que gênero não é um aspec-

to físico nem fixo, é uma identidade transitória construída pela cultura em determinado tempo histórico. Definiu-se também o caráter relacional entre as noções de masculino e feminino, constantemente opostos entre si, onde se tem culturalmente o masculino como a “norma” e o feminino como o “outro”. Nota-se que esta relação é cultural e construída, por isso nada possui de natural ou fixa, mas sua instituição provoca uma hierarquização de gênero e configura funções sociais e políticas, tal como representações em obras presentes nas mídias, como no caso dos jogos eletrônicos.

Enquanto que produto cultural, os jogos estão sujeitos às influências da categoria de gênero, promovendo pedagogias e discursos específicos sobre a normatização das identidades como masculinas e femininas. A segregação de gênero dentro da comunidade provou-se excludente para determinadas(os) tipos de consumidoras(es) o que resultou em um levante recente promovido por pesquisas e discussões sobre a comunidade envolvida com jogos eletrônicos e a falta de diversidade. Essas opiniões, críticas e observações serão agora tratadas no tópico seguinte para contextualizar o objetivo desta pesquisa e sua relevância dentro da comunidade.

2.4 GÊNERO E DIVERSIDADE: IDENTIFICAÇÃO E DISCREPÂNCIAS NO MERCADO CONSUMIDOR

Os jogos eletrônicos são uma forma de mídia instigante, criativa e de alcance global na sociedade contemporânea. Conforme as possibilidades da combinação de realidade virtual com entretenimento e capacidades pedagógicas têm sido cada vez mais exploradas no mercado, o público alvo dos jogos tem se deslocado.

Esta seção visa abordar as opiniões de alguns dos/as envolvidos/as na comunidade e traz um pouco da discussão acerca de gênero ocorrida na *Game Developers Conference (GDC)* de 2013, uma conferência internacional que trata do desenvolvimento de jogos. Alguns exemplos gráficos vêm ilustrar os argumentos de jogadoras e desenvolvedoras que buscam denunciar as formas de representação da feminilidade nos jogos como exclusivas e hierárquicas, exigindo soluções mais inclusivas e mais respeito na comunidade. O objetivo desta seção é apresentar as questões, consideradas como problemáticas por alguns dos envolvidos e das envolvidas, acerca da representação gráfica dos tipos de feminilidades no contexto cultural dos jogos eletrônicos.

Segundo o livro *Beyond Barbie and Mortal Kombat*¹, de Yasmin Kafai e Carrie Heeter (2008), atualmente o número de mulheres e meninas jogando jogos digitais está aumentando cada vez mais; as autoras ressaltam ainda que esse aumento de consumidoras leva a assumir que questões de gênero já foram resolvidas na comunidade de jogos; entretanto, conforme mencionado por Gee (apud KAFAI; HEETER. 2008, p.11) é necessário prestar atenção aos aspectos culturais dos jogos:

[...]não há dúvida de que videogames, como outras formas de cultura popular, tem ênfase em mulheres jovens, rechonchudas, e belas em seu conteúdo. Além disso, com algumas exceções, essas mulheres frequentemente não

1 *Beyond Barbie and Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming*, 2008, de Yasmin Kafai e Carrie Heeter é um livro que trata de gênero e videogames, sendo continuação de outro volume que trata do assunto: *From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games*, 2000, de Justine Cassell e Henry Jenkins.

são personagens protagonistas nos jogos. No entanto, à medida que mais meninas e mulheres joguem estes jogos, isso vai mudar”².

Essa transformação no mercado, entretanto, não tem sido acompanhada por todos os setores da indústria de jogos eletrônicos, onde alguns jogos têm “reproduzido os estereótipos de gênero e desigualdades encontradas em nossa sociedade”³ (KAFAI; HEETER, 2008, p. 11) muitas vezes ocupando o lugar da inovação e criatividade que a mídia seria capaz de proporcionar. Os motivos para a falta de diversidade são variados e incluem os riscos do mercado consumidor se tornar descontente, que parece assombrar a indústria do entretenimento como um todo, pois ainda considera o “jogador homem como seu consumidor mais importante.”⁴ (KAFAI; HEETER, 2008, p. 12)

Apesar disso, a comunidade tem se pronunciado de maneira a exigir outras abordagens nos produtos que a indústria tem lhe oferecido atualmente, que ao utilizar-se de ideias “engessadas” e repetidas tem causado descontentamento em camadas e grupos sociais que são consumidores, mas não se sentem parte do “público-alvo.” Ou seja, não se sentem representados/as pelo que o mercado lhes oferece.

O vídeo *#1ReasonToBe*⁵ (*#1RazãoparaExistir*) que envolveu discursos de seis mulheres presentes na indústria de videogames e ocorreu na *Game Developers Conference* (GDC) de 2013, foi uma sessão que discutiu com propriedade o que é “ser uma mulher nesse mercado e o que pode ser feito para uma melhor inclusão” (GDC,

2 Tradução livre de: “no doubt that videogames, like most other popular cultural forms, overstress young, buxom, and beautiful women in their content. Furthermore, with several major exceptions, these women are often not the main characters in the games. However, as more girls and women play these games, this will change” (p. 11).

3 Tradução livre de: “Although the presence of women and girls in a range of game worlds is encouraging, most games continue to replicate and perpetuate the gender stereotypes and inequities found in our society.”

4 Tradução livre de: gamer population. “But the game companies clearly saw their male customer base as the more important one.”

5 Video: *#1ReasonToBe* gravado na GDC de 2013.

2013) As profissionais se reuniram para compartilhar suas experiências, criticar determinados comportamentos e sugerir soluções que beneficiem o mercado e as (os) consumidoras(es). “A *Game Developers Conference* é o maior e mais longo evento mundial, restrito somente à profissionais, da indústria de jogos.”⁶ (GDC VAULT, sem data). Abaixo a descrição da sessão na gravação do vídeo no site da GDC 2013:

Inspirada na discussão das hashtags #1ReasonWhy e #1ReasonToBe, junte-se a nós para uma rápida e divertida celebração em estilo microTALK e exploração do que significa ser uma mulher na comunidade de jogos. Cada palestrante vai compartilhar sua experiência, seus altos e baixos, e explorar a visão de uma indústria futura que seja inclusiva para todos. Entre as participantes estão Brenda Romero (Game Designer em Residence, University of California at Santa Cruz), Robin Hunicke (Co-Fundadora, Funomena!), Leigh Alexander (Jornalista, Gamasutra), Elizabeth Sampat (Game Designer, Storm8), Kim McAuliffe (Microsoft Studios) e Mattie Brice (MA Student, Creative Writing, San Francisco State University).⁷ (GDC VAULT, 2013)

As *hashtags*⁸ (#)1ReasonToBe e #1ReasonWhy(#1RazãoPor que) foram utilizadas na rede social *Twitter* para reunir comentários sobre mulheres presentes na indústria de jogos e acerca do sexismo que normalmente acompanha a relação entre ambas as partes. As *hashtags* foram criadas pela roteirista de videogames, jornalista e designer de narrativas, Rhianna Pratchett com intuito de debater a questão do feminino na indústria. Sobre o assunto, ela discorre: “#1reasonwhy é importante, mas eu estou criando # 1reasontobe porque eu gostaria que desenvolvedoras

6 Tradução livre de: “The Game Developers Conference (GDC) is the world’s largest and longest-running professionals-only game industry event.”

7 Tradução livre de: “Inspired by the #1ReasonWhy and #1ReasonToBe hashtag discussion, join us for a rapid, fun microtalk-style celebration and exploration of what it means to be a woman in games. Each panelist will share her experience, its highs and lows, and explore a vision for a future industry that is inclusive for all. Panelists include Brenda Romero (Game Designer in Residence, University of California at Santa Cruz), Robin Hunicke (Co-Founder, Funomena!), Leigh Alexander (Editor at Large, Gamasutra), Elizabeth Sampat (Game Designer, Storm 8), Kim McAuliffe (Microsoft Studios) and Mattie Brice (MA Student, Creative Writing, San Francisco State University).”

8 Tradução livre: “Palavras-chave” são termos antecidos do símbolo # que designam o assunto o qual está se discutindo em tempo real na rede social *Twitter*, foram também incorporados nas redes sociais *Facebook* e *Instagram*. Funcionam como mecanismo de busca que conecta comentários sobre determinado assunto.

compartilhassem porque elas estão na indústria de jogos e como é essa experiência”⁹ (PRATCHETT, 2013).

Com a primeira *hashtag* o objetivo era compartilhar as experiências que afligiam alguns jogadores e jogadoras devido ao sexismo presente na comunidade. Já o foco da segunda era tornar pública a presença de mulheres na indústria de jogos como um espécie de incentivo. Pratchett não pôde comparecer à conferência na GDC, mas suas opiniões podem ser encontradas em entrevista:

Embora eu não tenha experimentado pessoalmente alguns dos exemplos mais extremos de sexismo na indústria que a primeira hashtag coloca em foco, #1reasonwhy e #1reasontobe têm acendido um fogo em mim - e Pratchetts são inerentemente um pouco lutadores(as) por natureza. Como eu mencionei acima, eu realmente percebi no último ano o quanto ser uma mulher visível na indústria importa para as pessoas. Não necessariamente, tanto para mim, ou para outras desenvolvedoras do sexo feminino já na indústria, mas àquelas que estão ponderando do outro lado. Hesitantes em fazer o salto, ou até mesmo tentar. [...]#1reasonwhy evoluiu para algo que era muito mais do que o sexismo e sim os problemas e as questões que as mulheres encontram nesta indústria, ligados ao seu gênero. Alguns dos tweets certamente constituíram experiências de abuso e assédio, enquanto outras questões foram mais na linha de ignorância e teimosia - traços que ambos os sexos compartilham ¹⁰ (PRATCHETT, em entrevista de GRAYSON, 2013).

O exemplo descrito serve para ilustrar um pouco da situação da comunidade de jogos quando se trata de relações de gênero. Os estereótipos nos jogos replicam e dialogam com as desigualdades sociais resultantes do binarismo de gênero e podem incentivar determinados comportamentos entre os usuários e usuárias presentes na comunidade. Jogadoras podem sofrer assédio ao ingressar em alguns tipos de ambiente online de jogos, pois essa área é socialmente estruturada como “dominada”

9 Tradução livre de: “#1reasonwhy is important, but I’m creating #1reasontobe because I’d like female devs to share why they’re in games & what they get from it.”

10 Tradução livre de: “Although I’ve not personally experienced some of the more extreme examples of industry sexism which the first hashtag highlighted, #1reasonwhy and #1reasontobe have lit a fire in me – and Pratchetts are inherently a bit fighty by nature. As I mentioned above, I’ve really realized in the last year how much being a visible industry female matters to people. Not necessarily as much to myself, or to other female developers already in the industry, but those who are um-ing and err-ing at the side-lines. Hesitant to make the jump, or even try to. [...] #1reasonwhy evolved into something that was about more than just sexism, but the problems and issues women encounter in this industry linked to their gender. Some of the tweets certainly constituted experience of abuse and harassment, whilst other issues were more along the lines of ignorance and stubborn behaviour – traits that both genders share. There was a lot to get angry about.”

por um público masculino com interesses e ideologia bem específicas que por vezes tem seus fundamentos na submissão feminina conforme alguns discursos de poder vigentes. A existência do site *Fat, Ugly or Slutty* (Gorda, Feia ou Vadia) é uma das evidências disto. A página destinada a jogadoras é descrita sarcasticamente pela frase “toda mensagem é igual, ou sou gorda e feia ou vadia”¹¹, pois seriam estas as ofensas mais comuns que jogadoras escutam dos jogadores (homens) ao identificar-se abertamente como mulheres em alguma comunidade de jogo online. Não obstante, a página visa denunciar as inúmeras mensagens ofensivas, machistas ou ameaçadoras que jogadoras que se identificam online como meninas ou mulheres recebem nas comunidades online de jogos. A autora diz que ao invés de ofender-se criou a página para que todas possam denunciar essas mensagens e “rir juntas”, a fim de que talvez “os agressores pensem duas vezes” antes de enviar mensagens desse tipo nas comunidades.

A própria Anita Sarkeesian comenta em seu vídeo *TEDxWomen Talk about Online Harassment & Cyber Mobs* (*TEDxWomen, Palestra sobre Assédio Online e Cyber Mobs*), sobre as agressões online sofridas devido a criação de sua websérie, criticando as representações de feminilidades na indústria de jogos.

Na comunidade brasileira envolvida com o jogo analisado no capítulo 3, *League of Legends*, é costumeiro que os jogadores e jogadoras utilizem-se de palavras de baixo calão nos *chats* online apesar de seu uso ser contra as normas de contrato do registro de usuário/a do jogo e passível de banimento da comunidade. As ofensas preferidas, destinadas às personagens femininas, são “vadia” ou “puta”, enquanto que aos personagens masculinos são reservados termos como “filho da puta” ou “viado”. Todas as formas de ofensa, inerentemente atacam de alguma forma algo culturalmen-

11Tradução livre de: “Every message is the same. I’m always either fat and ugly, or a slut.”

te reservado à feminilidade ou a ela associado.

Desenvolvedoras, repórteres, entre outras profissionais da indústria de jogos também são submetidas a essas redes de poder, que consideram o mercado de jogos um “espaço masculino” o que envolve uma série de características específicas que tornam-se excludentes para alguns grupos sociais. A representação gráfica de masculinidades e feminilidades configura-se em um dos recursos utilizados para reforçar essas políticas, como é especificado mais adiante.

Em outra frente, Sarkeesian com sua já citada websérie *Tropes VS Women: Damsel in Distress* ressalta os usos de personagens femininas nos jogos eletrônicos como um elemento narrativo “vazio”, podendo muitas vezes ser substituído por um objeto sem que isso cause grande problema ao jogo em si. Personagens femininas são usadas, majoritariamente, em jogos eletrônicos de ação e aventura – e não necessariamente restritos somente a esses gêneros – como o objetivo da jornada do herói (homem) da narrativa, ou simplesmente o fator que impulsiona sua busca/saga. Elas são frequentemente sequestradas, feridas ou mortas como um recurso para atingir psicologicamente o herói, alterando sua personalidade ou justificando seus atos. Por exemplo, em um jogo de ação, um personagem masculino adquire justificativa para seus atos violentos no decorrer de sua narrativa, quando os inimigos contra quem está lutando são responsáveis por ferir sua amada.

Em sua grande maioria a “Donzela” existe apenas como um contraponto do protagonista do jogo, seja por sua delicadeza ou fragilidade, ou por suas características emocionais¹².

12 “O termo “donzela em perigo” é uma tradução do francês “demoiselle en détresse”. Demoiselle significa simplesmente “jovem”, enquanto détresse significa aproximadamente “A ansiedade ou desespero causado por uma sensação de abandono, desamparo ou perigo.” Como um tropo a donzela em perigo é um recurso de narrativa em que uma personagem feminina é colocada em uma situação perigosa da qual ela não pode escapar por conta própria e deve ser resgatada por um personagem masculino, geralmente fornecendo um incentivo principal ou motivação para a busca do protagonista.” (SARKEESIAN, transcrito do episódio 1 de *Tropes vs Women: Damsel in Distress*)

Sarkeesian aponta que com o passar dos anos, o mercado começou a focar em histórias sombrias e deprimentes como um recurso narrativo dramático. O que muitas vezes resulta em usos violentos da personagem da Donzela, comumente envolvendo sua morte física, prisão espiritual, mutilações ou ainda sequências dos jogos que necessitam que o herói mate a Donzela que foi corrompida, ferida ou transformada em um monstro de maneira irreversível. Em suma, a lógica de tais jogos costuma envolver que o(a) jogador(a) utilize-se de recursos violentos contra uma representação feminina, dando-lhe motivos suficientes para que ele queria fazê-lo, como “um ato de misericórdia”.

Independentemente do tipo de jogo, a maneira como o feminino tem sido representado parece seguir algumas características constantes. No caso da Donzela, além de nunca tratar-se de uma personagem ativa (protagonista), com quem o jogador ou jogadora pode efetivamente jogar e utilizar como “avatar” no decorrer do jogo, o conceito do “observador masculino” encontra-se fortemente presente, pois o grande uso do par heróis homens e donzelas reflete uma suposição do mercado de que os jogadores do sexo masculino e heterossexuais são os consumidores desses jogos. Logo o personagem que incorporam não lhes deve causar estranheza.¹³ O uso do recurso da Donzela dialoga com a afirmação de atitudes submissas e dependentes do feminino em relação ao masculino, sendo ela a parcela passiva da composição.

A questão da Donzela como um prêmio destinado ao herói, evoca, por sua vez, a

13 Esta questão da identificação jogador(a)-personagem avatar será mais aprofundada nos próximos capítulos, mas vale notar que quando trata-se de uma representação masculina, o jogador não pode de forma nenhuma sentir-se alheio ao personagem que o representa, por exemplo, um jogador encarnar um personagem que não represente “a sua própria masculinidade” (uma personagem feminina), abdicando assim da “fantasia” do universo do jogo e restringindo possibilidades de experienciar avatares diferenciados de “masculinidade.” Já quando o assunto são personagens femininas o processo é reverso, jogadoras devem aceitar as representações de feminilidade apresentadas, mesmo que não estejam consonantes à suas próprias “feminilidades”, pois o universo do jogo é “fantasioso” e em nada necessita assemelhar-se com a “realidade”. Ou seja as mulheres devem adequar-se a norma (interpretar o papel de um homem) mas os homens não deve assumir o papel do “outro” (interpretar uma mulher). Isto apesar de frequente não implica que algumas obras não configurem exceções.

objetificação feminina, visto que o herói não resgata a donzela para torná-la livre, pois ela irá dedicar-se a ele em troca de seu salvamento. A objetificação feminina tem sido um grave problema nas representações de personagens femininas nos jogos, estando em constante diálogo com outras formas de mídia como a publicidade.

Na continuação de sua série, Sarkeesian aponta então para questões relacionadas ao design de personagens propriamente. No episódio *Ms. Male Character (Sra. personagem Masculino)* Sarkeesian coloca em foco os signos gráficos contruídos histórica e socialmente como marcadores de feminilidades e masculinidades específicas dentro dos jogos eletrônicos. Sarkeesian também ressalta a construção da personagem feminina como o “outro” do personagem masculino, colocando em prática a pedagogia de gênero comentada na seção anterior, onde o “homem” é a “norma” e a “mulher” é “construída” a partir dele, numa relação muitas vezes de direta antítese. Em *Ms. Male Character*, Sarkeesian seleciona alguns exemplos de personagens femininas desenvolvidas a partir do personagem masculino protagonista de determinado jogo. Um dos problemas desse tipo de estratégia torna-se a falta de originalidade apresentada por estas personagens, pois elas existem apenas em relação a um personagem preestabelecido. Ademais, suas características psicológicas por vezes não são aprofundadas ou exploradas como as dos personagens masculinos, pois sua característica marcante de personagem torna-se apenas o seu dito “gênero”.

Em outras palavras, personagens masculinos possuem designs variados capazes de simbolizar características de suas personalidades: esperto, irritadiço, heróico, entre outras possibilidades. Em contrapartida, personagens femininas frequentemente são representadas a partir de estereótipos de feminilidades bem específicos, sendo comumente associadas à futilidade, consumismo, infantilidade, fragilidade, inexperiência e ao uso da cor rosa (SARKEESIAN, 2013).

Esta pesquisa tem como foco os aspectos visuais das representações de personagens femininas nos jogos. Parte-se do pressuposto de que o uso de determinadas formas de feminilidades e masculinidades nas/nos personagens servem como uma pedagogia para as questões discutidas nos os tópicos anteriores, a saber, a exclusão de jogadoras como consumidoras, a falta de incentivo e reconhecimento de desenvolvedoras, as funções específicas atribuídas às personagens femininas nos jogos e o reforço de hierarquias de gênero. A seguir explora-se alguns dos exemplos de como essa cultura visual se apresenta na comunidade de jogos eletrônicos.

Um alvo de crítica na comunidade e também uma questão apontada pela game designer Brenda Romero, na palestra #1ReasonToBe da GDC, são as *Booth Babes* (Figura 25), modelos desnudas presentes na E3 – uma das maiores feiras contemporâneas de jogos eletrônicos que ocorre nos Estados Unidos – sob pressuposto de “promover” estandes onde trabalham. Conforme reportagem a da Kotaku¹⁴ e a opinião de Romero, além de criar problemas de abuso e assédio entre as demais mulheres que frequentam o evento, o uso da imagem feminina dessa forma contribui para reforçar a ideia da mulher como um “objeto de consumo” e o machismo na comunidade de jogos. (The Creepy Side of E3, AMINI, 2013)



Figura 25. Booth babes.
Fonte: UOL Jogos

¹⁴ Kotaku é uma comunidade online que trata de jogos eletrônicos, conta com análises, críticas e reportagens sobre o assunto.

Outra forma de reforçar os estereótipos de gênero na comunidade de jogos trata-se do próprio “desenho” das personagens (*character design*). A figura 26 mostra uma personagem do jogo online TERA. Entre suas/seus críticas/os, as personagens femininas de TERA são famosas pelo sexismo presente em seus modelos de armadura erotizados. Novamente a figura da mulher, assim como a feminilidade são tratadas como um “objeto” de caráter sexual.



Figura 26. Personagem de Tera
Fonte: Tera Online



Figura 27. Exemplo do Repair Her Armour
Fonte: Tumblr Repair Her Armour

A figura 27 ilustra a iniciativa do Tumblr¹⁵: *Repair her Armor* (Conserte a Armadura Dela), uma personagem de jogo (imagem à esquerda) tem sua armadura oficial “consertada” (imagem à direita). O Tumblr apresenta-se como uma plataforma online para reunir multimídia de maneira ágil. Os usuários e usuárias, cansados/as de falta de variedade na representações de feminilidade reúnem-se em comunidades como o Tumblr para criticar e apontar o uso do design em personagens femininas frequentemente colocado sob um aspecto considerado machista. Nessas circunstâncias, a internet mostra-se um local de amplo espaço para discussão acerca do tema, assim com um espaço para incrementar novas “políticas”. No caso de *Repair Her Armor*, os “consertos” no design de personagens costumam envolver novos olhares sobre modelos femininos de roupa fetichizados, corpos femininos por vezes delineados seguindo uma linha considerada pornográfica, dentre outras associações costumeiramente estereotipadas de feminilidade.

A página é bem eficiente em ilustrar as hierarquias de gênero presentes nas representações gráficas da indústria de jogos. Personagens femininas quase sempre se encontram com armaduras que vão além da mera criatividade fantástica¹⁶ ao perderem seus objetivos de proteger o corpo em prol de tornar as figuras “sexies” e atraentes ao “olhar masculino.”¹⁷

Este blog é dedicado a mostrar e mudar a aparência de armaduras femininas ridículas (e outros equipamentos), que as mulheres tendem a ter na mídia, tais como jogos e histórias em quadrinhos. O objetivo é mostrar que ilustrar mulheres hiper-sexualizadas não é uma forma de torná-las “poderosas”, mas é claramente ofensivo e ridículo - para não falar que também é claramente

15 *Tumblr* é uma rede social de compartilhamento semelhante à um blog multimídia.

16 Quando questionados/as sobre seus designs erotizados, muitas vezes artistas ou desenvolvedores/as afirmam que estão apenas criando designs “fantasiosos” que não devem ser comparados com a “realidade”. Entretanto a “fantasia” dos designs de personagens femininas constantemente tem apelo sexual (rementendo sempre à passividade e caráter da mulher como “objeto de consumo”). Personagens masculinos raramente são colocados nesta perspectiva.

17 O conceito de “olhar masculino” remete à John Berger e será mais aprofundado nas análises de personagens.

fora de contexto. Também vamos mostrar que suas roupas podem ser muito melhoradas, com um toque de bom senso, de igualdade e de caráter. Sinta-se livre para colaborar!¹⁸ (descrição do Tumblr Repair Her Armor).

Em seu artigo no site *Game Career Guide*, Shaylyn Hamm propõe uma abordagem diferenciada do design de personagens femininas para jogos, tendo como alvo o jogo *Team Fortress 2*. Entre as justificativas para sua proposta a autora ressalta que a cultura dos jogos eletrônicos é focada no público masculino, deixando as consumidoras muitas vezes externas ao seu conteúdo. Hamm usa aspectos gráficos das personagens para defender a busca por novas formas de representação, pois “se for possível criar personagens femininas que são mais universalmente atraentes, únicas e agradáveis, a indústria dos videogames se beneficiaria dos esforços para alcançar audiências mais abrangentes.”¹⁹

Devido às variações estilísticas nos jogos, artistas são capazes de criar designs variados para seus personagens que vão desde caricaturas a representações mais realistas. É possível usar sua criatividade para desenvolver de infinitas maneiras personagens únicos e atraentes (HAMM, 2010).



Figura 28. Silhuetas dos personagens masculinos no jogo *Team Fortress 2*
Fonte: Shaylyn Hamm

18 Tradução livre de: This blog is dedicated to show and change the looks of ridiculous female armors (and other outfits) that women tend to have in media; such as games and comics. The purpose is to show that over-sexualized women is not “empowering”, but clearly offensive and ridiculous - not to mention it’s also clearly out of context. We’ll also show that their clothes could be greatly improved with a touch of common sense, equality and character. Feel free to submit!

19 HAMM, Shaylyn, tradução livre de: “If it is possible to create female characters that are more universally attractive, unique, and likeable, the video game industry would be tremendously helped with its efforts to reach out to a broader range of audiences.”

Hamm ressalta que os personagens podem ser facilmente diferenciados pelo seu tipo físico (figura 28). Em contrapartida a autora aponta que apesar de abundantes, a maneira como personagens femininas têm seus tipos físicos ilustrados em jogos contrasta com a variedade de personagens masculinos apresentada em *Team Fortress*.²⁰

Em seu artigo *Sex and Superheroines*, Christina Blanch trata das representações de gênero em quadrinhos de super-heróis, mas suas afirmações são também válidas para indústria de jogos, que muito busca nos quadrinhos referências e homenagens, indiretas ou diretas:

Quando as mulheres comentam negativamente sobre como personagens femininas em quadrinhos são sexualizadas, a resposta comum dos homens é: “Ei, homens também não são realisticamente retratados, então qual é o problema?” A diferença, claro, é que os personagens masculinos de quadrinhos de super-heróis parecem fisiculturistas e atletas enquanto a maioria das super-heroínas de hoje se parecem mais com estrelas pornô²¹.
(BLANCH, 2013)

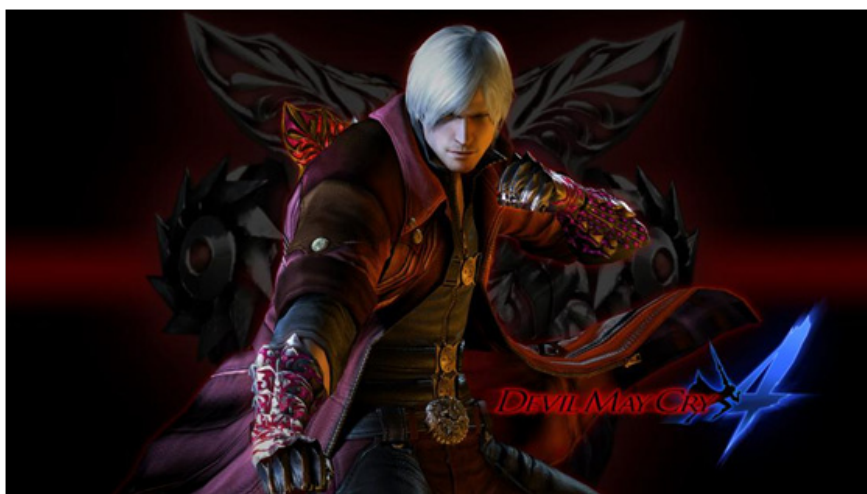


Figura 29. Dante
Fonte: Capcom

²⁰Team Fortress é um jogo que conta apenas com personagens masculinos.

²¹Tradução livre de: “When women comment negatively on how comics females are sexualized, the common reply from men is, “Hey, guys aren’t realistically portrayed either, so what’s the big deal?” The difference, of course, is that superhero men in comics look like body builders and athletes while most female superheroes today look more like porn stars.”



Figura 30. Bayonetta
Fonte: PlatinumGames

Um exemplo da relação citada por Blanch pode ser observado no design dos dois personagens apresentados nas figuras 29 e 30, dos personagens Dante e Bayonetta. O personagem masculino recebe uma forma de tratamento : associado à ação, força e intimidação; enquanto que a personagem feminina tem seus atributos voltados para sua aparência e apelo sexual.

A relação entre os dois personagens é interessante devido ao seu histórico. Ambos de jogos de ação contemporâneos de grande sucesso e receptividade são originários do mesmo criador, o designer de jogos japonês, Hideki Kamiya, apesar de pertencerem a franquias distintas de estúdios e publicadores diferentes. Kamiya deixa claras as referências entre os dois jogos, dizendo que seu jogo *Bayonetta* foi uma evolução de *Devil May Cry*, o jogo para o qual Kamiya foi diretor na Capcom²² .

Bayonetta é um jogo de ação de 2010, desenvolvido pela *PlatinumGames*, disponível para os consoles *XBOX 360* da *Microsoft* e *Playstation 3* da *Sony*. Sua protagonista é a personagem de mesmo nome: Bayonetta. Já *Devil May Cry* é uma franquia de jogos de ação protagonizada em sua maioria pelo personagem Dante. Conta

²² Capcom é uma companhia de jogos que publica e desenvolve jogos de videogame.

com 5 títulos atualmente, sendo multiplataforma (disponível em vários consoles/computador).

O ponto a ser ressaltado, entretanto, diz respeito às representações gráficas de ambos os personagens. Bayonetta já foi classificada como “uma versão feminina” de Dante, devido às características psicológicas e atitudes debochadas e descontraídas que ambos apresentam. Isso torna Bayonetta um exemplo interessante para análise, já que as formas que a caracterizam como “feminina” são bem específicas.

Nas imagens promocionais apresentadas, enquanto Dante está em uma pose de batalha, colocando em foco as armas atreladas aos seus braços; na arte promocional de Bayonetta, ela aparece com seus glúteos em evidência. Além disso, Dante possui uma roupa que cobre seu corpo por completo, sem deixar pele amostra e sem ser justa demais. Bayonetta possui uma roupa colante com aberturas e recortes que deixam pontos de seu corpo à mostra. Dante está em uma pose estável, “realista” e intimidadora, o que condiz com o contexto do jogo. A aba de seu casaco ao vento proporciona algum movimento à composição majoritariamente estática. Bayonetta flutua no ar, congelada em um salto. Sua pose parece mais delicada e leve, ela não encara diretamente o/a espectador/a da imagem e não é em nada intimidadora. Sua pose está anatomicamente torcida, não proporcionando tanto realismo em favor de deixar seus glúteos em maior evidência. Leigh Alexander²³(2010) em um de seus artigos, realiza uma análise do jogo e tece o seguinte comentário:

Bayonetta é uma mulher nada realista. Suas pernas são provavelmente duas vezes o comprimento de seu corpo, ela é desproporcionalmente delgada e ainda possui um bumbum que o modelador de sua personagem confessa ter gasto muito tempo para deixar ‘perfeito’ (ALEXANDER, 2010)

23 Leigh Alexander é uma jornalista de jogos, editora no Gamasutra, mais informações sobre ela podem ser encontradas em seu site pessoal disponível em <<http://leighalexander.net>> acesso em novembro de 2013.

Apesar de Alexander em sua análise de 2010²⁴ ressaltar aspectos positivos acerca da personagem, é evidente que ocorre uma diferença primordial entre o masculino e o feminino em jogos de ação como no caso de *Devil May Cry* e *Bayonetta*.

Bayonetta, enquanto uma versão feminina de personagem de jogo de ação, carrega consigo um caráter altamente sexualizado, provocativo e fetichizado. Meghan-ign²⁵ contra-argumenta a opinião de alguns jogadores e jogadoras, sobre Bayonetta ser colocada em posição de poder devido ao uso de seu corpo sexualizado no jogo. Ela afirma, em seu artigo *Bayonetta: Heroína pós-feminista ou meretriz objetificada?*²⁶, que a personagem não tem domínio de sua sexualidade pois o universo e o contexto onde ela está inserida ignoram completamente a existência ou ausência da atitude sexualizada da personagem. Ou seja, Bayonetta não se apresenta como uma personagem que usa de seus atributos físicos como uma forma de contravenção do estereótipo tradicional de feminilidade; que define que a sexualidade é algo particular e que não deve ser exibido em contexto público (LOURO, 1997). A *audiência* é que tem domínio sobre a sexualidade de Bayonetta, configurando o uso do olhar do observador masculino e do “*boys club*”, pois, a sexualidade de Bayonetta não está ali presente para demonstrar “potência sexual” ou uma desconstrução da “feminilidade tradicional” Bayonetta apresenta-se de maneira sexualizada apenas para agradar aos jogadores, que configuram um público específico (Meghan-ign, 2010).

O exemplo de Bayonetta procura ilustrar a tendência do mercado de jogos em basear-se no pressuposto de que uma personagem feminina deve obrigatoriamente agradar ao jogador (homem e heterossexual), associando frequentemente à

24 Bayonetta Two, Leigh Alexander. A autora comenta sua própria análise anterior, devido ao anúncio do novo jogo da série, Bayonetta 2.

25 Meghan-ign escreve colunas para o o site de jogos IGN.

26 Bayonetta: Post-Feminist Heroine or Objectified Floozy? por Meghan-ign.

feminilidade o caráter de “objeto sexual”. Quando personagens femininas não são reduzidas à “donzelas em perigo” ou coadjuvantes/auxiliares do herói e passam, em alguns exemplos, a protagonizar seus próprios jogos, costuma-se atrelar à suas características físicas o alto grau de sexualização que procura moldá-las para serem aprazíveis ao “olhar masculino.” Esta tendência será mais explorada nas seções posteriores. Aqui Dante e Bayonetta exemplificam a citação de Blanch que aponta o fato de que heróis apresentam-se com corpos atléticos e heroínas como “estrelas pornôs” (BLANCH, 2013).

Acerca do jogo Bayonetta, Meghan-ign ainda afirma que o jogo em si, é um bom entretenimento, mas que ao contrário do que alguns fãs defendem, a personagem não é empoderada pelo uso banalizado de sua sexualidade e sequer possui características que lhe dêem profundidade como “ser humano”, sendo apenas mais uma representação superficial de feminilidade. Apesar de não considerar a personagem agradável, a autora do artigo ainda afirma que o jogo é bem produzido em termos de jogabilidade. Isto é interessante, pois, a interatividade e maneira como a jogabilidade de uma obra se configuram são algumas vezes considerados mais importantes do que seu conteúdo ideológico ou aspectos visuais. Essa é uma questão contraditória que não pode ser ignorada quando se avalia um jogo eletrônico em seus aspectos positivos e negativos. Um jogo pode ter conteúdo ofensivo para alguns grupos sociais e ainda assim cumprir seu papel enquanto “jogo” ao proporcionar uma boa experiência de jogabilidade para os usuários e usuárias.

A breve comparação entre Dante e Bayonetta com relação a sua forma de representação gráfica com base no gênero, foi aqui adicionada para ilustrar o caráter com que a feminilidade tem sido tratada em uma grande quantidade de obras no campo dos jogos eletrônicos. Não apenas em Bayonetta, mas vários jogos contemporâneos

têm insistido em aspectos visuais bem específicos para suas personagens, de maneira a retratar a imagem de mulheres, atrelando-as a aspectos como sensualidade, disponibilidade, nudez, em detrimento de outras características que por vezes fazem muito mais sentido de acordo com o contexto da narrativa do jogo em si.

Outra questão a ser levantada além das características visuais da personagem é a falta de personagens femininas que protagonizem seu próprio jogo. O mercado de jogos, devido a sua visão de que seus consumidores são homens, raramente investe em jogos cujo protagonista não seja do sexo masculino, como apontado por estudos:

No fim de 2012, a firma de consultoria especializada em games EEDAR (Electronic Entertainment Design and Research) analisou 669 títulos com protagonista de gênero reconhecível e descobriu que apenas 300 deles traziam a opção de escolher ou criar uma personagem feminina. Mais: do total de jogos pesquisados, apenas 24 (menos de 4%) tinham mulheres como protagonistas exclusivas. (LEONARDO, 2013)

Personagens masculinos nesses jogos têm tipos físicos variados, realizam funções distintas e possuem narrativas diferenciadas entre os tipos e estilos de jogos. Suas representações gráficas são diversificadas como demonstram os exemplos coletados por wundergeek na Figura 31, que faz parte do artigo *To dudes who think gaming is “sexist against men”: YOU’RE WRONG (Para os caras que pensam que os jogos são “sexistas para com os homens”: VOCÊS ESTÃO ERRADOS)*²⁷. Em uma análise breve a autora faz referência à diversidade de tipos masculinos: adolescentes, velhos, magros, gordos, baixos, altos e o que ela chama de “medianos”.

²⁷ Disponível em <<http://gomakemeasandwich.blogspot.com.br/2010/12/to-dudes-who-think-gaming-is-sexist.html>> acesso em março de 2014

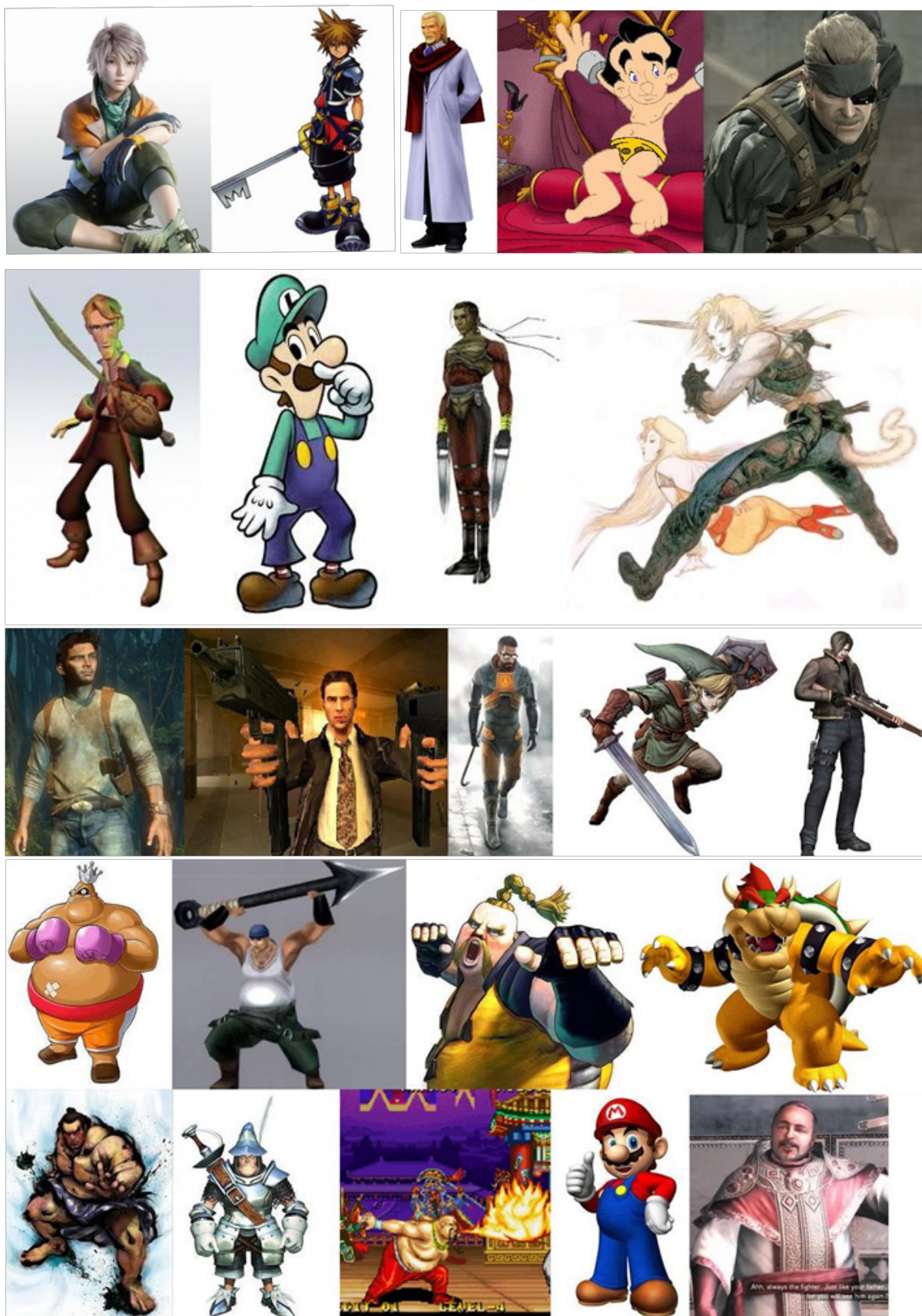


Figura 31. Exemplos de personagens masculinos
 Fonte: wundergeek

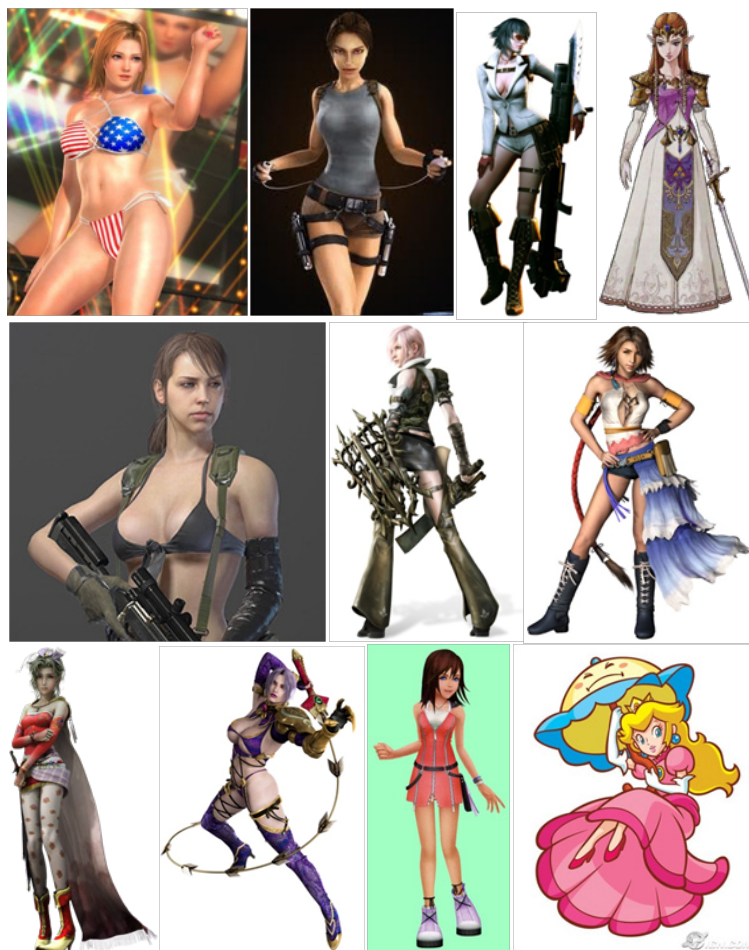


Figura 32. Exemplos de personagens femininas

Fonte: compilação de imagens promocionais de seus respectivos jogos.

Já personagens femininas (figura 32) são comumente associadas à nudez, roupas colantes e ao uso da cor rosa. Os tipos físicos seguem sempre um padrão semelhante. Elas são magras, com seios artificialmente fartos e insinuantes (com exceção de personagens mais recatadas ou voltadas para crianças, que adotam características relacionadas à outro tipo de feminilidade: delicadeza, meiguice, fragilidade, etc.)

A tabela realizada pelos produtores do jogo de luta Soul Calibur (Figura 33), visa ilustrar a diferença de design em relação à proporção dos seios das personagens. A falta de diversidade entre os tipos físicos das personagens é evidente, sendo todas magras, jovens e majoritariamente caucasianas. Apesar do aumento dos seios suas cinturas permanecem com proporção constante. Outro aspecto está na associação do

tamanho do busto com “maturidade”, também observada pela diferença de altura. Jogos de luta são conhecidos pela hiper-sexualização de suas personagens femininas, associada à noção de que jogadoras não deveriam ter interesse em jogos deste tipo, logo o design deve agradar ao “olhar masculino”.

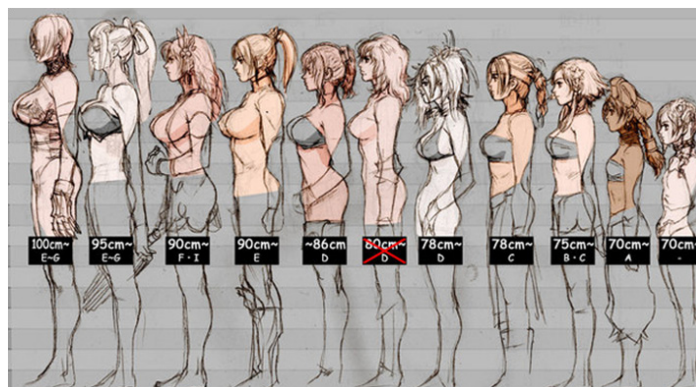


Figura 33. Tabela de proporção de personagens
Fonte: Soul Calibur

A figura 34 apresenta a “evolução” do design de uma personagem de *Soul Calibur* através dos anos (1999-2012). A primeira versão contava com armadura e seios proporcionais. A última não possui armadura alguma e conta com seios maiores que a cabeça.



Figura 34. Personagem de Soul Calibur
Fonte: autor/a desconhecido/a

Comparativamente ao observar-se alguns exemplos de composição de imagens femininas em revistas de moda e na revista masculina *Playboy* (Figura 35) pode-se associar alguns exemplos como referência de outras mídias para os jogos eletrônicos.

Observam-se semelhanças entre o design de personagens femininas e a aparência física das modelos presentes nestes veículos de comunicação.



Figura 35. Revistas
 Fonte: Edições Globo Condé Nast e Abril.

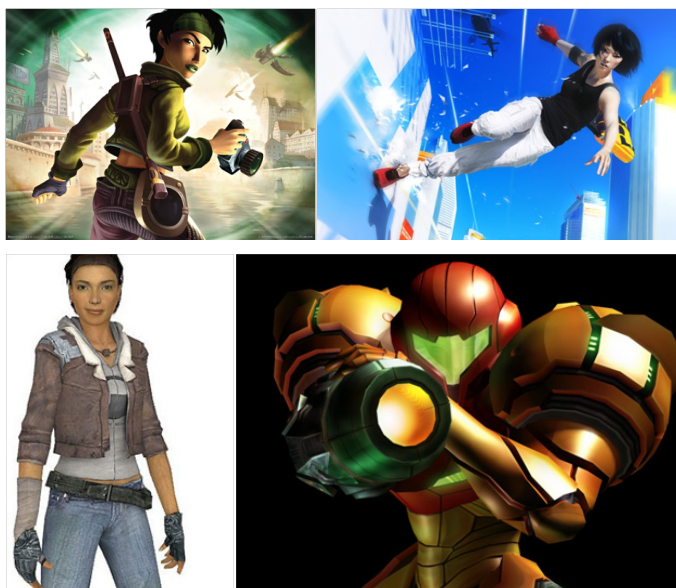


Figura 36. Personagens diversificadas
 Fonte: Artes oficiais dos jogos Beyond Good and Evil, Mirror Edge, Half-Life 2, e Metroid.

Na figura 36 estão ilustradas as personagens, da esquerda para a direita, Jade, Faith, Alyx Vance e Samus Aran. Elas são alguns exemplos de personagens consideradas por alguns membros da comunidade de jogos e pesquisadores/as do assunto como representações mais positivas e não-hierarquizadas de feminilidade no universo dos jogos eletrônicos. Com exceção de Alyx Vance, que é coadjuvante em *Half-Life 2*, essas personagens protagonizam seus próprios jogos. A diferença está nos traços apresentados, há uma feminilidade divergente da costumeira associação com sexualidade ou fragilidade, o corpo das personagens segue uma linha de dese-

nho menos apelativo quanto aos seus atributos físicos e com maior ênfase em suas funções no jogo. Por exemplo, Faith (*Mirror's Edge*) é uma corredora, logo está com roupas confortáveis para se movimentar e tênis de corrida. As personagens também não tem partes reveladoras em suas roupas e suas poses aproximam-se das poses de personagens masculinos, como as apresentadas nas capas de *Prince of Persia* da *Ubisoft*, por exemplo. Ainda assim os exemplos são escassos.

Em seu artigo sobre feminilidade e jogos eletrônicos a contribuinte do *Wired*²⁸, Laura Hudson, ao tratar do episódio “*Left Behind*” do jogo *The Last of Us*, afirma que: “Já é difícil o suficiente encontrar um jogo em que uma mulher é a personagem principal. Encontrar um jogo em que você joga como uma mulher e ter, interações significativas e positivas com outras mulheres? É como localizar um unicórnio” (HUDSON, 2014). O episódio em questão chamou atenção na comunidade por apresentar uma protagonista (Ellie) e sua amizade com outra personagem feminina (Riley) em um jogo de ação e aventura e, além disso, por tratá-las como “seres humanos” dando-lhes profundidade:

Nós não apenas precisamos de mais mulheres em videogames - precisamos de mais mulheres que não se encaixam em “caixinhas”. *Left Behind* não é notável só porque ele atende a uma quota. Ellie e Riley não são apenas conceitos ou boas intenções. São pessoas: totalmente realizadas, peculiares, engraçadas, meninas perigosas. Ellie não está lá para alguém - para inspirar, excitar ou motivar alguém. Ellie está lá porque ela é ela mesma, e por uma vez, isso é motivo suficiente²⁹ (HUDSON, 2014).

28 *Wired*, um portal online que trata de assuntos relacionados à tecnologia e suas relações sociais. Disponível em: <www.wired.com> acesso em março de 2014.

29 Tradução livre de: “We don’t just need more women in videogames — we need more women who don’t fit in boxes. *Left Behind* isn’t remarkable just because it meets a quota. Ellie and Riley aren’t just concepts or good intentions. They’re people: fully-realized, quirky, funny, dangerous girls. Ellie isn’t there for anyone – to inspire, titillate or motivate them. Ellie is there because she’s herself, and for once, that’s reason enough.”



Figura 37. Personagens Ellie e Riley.
Fonte: Sony

O jogo *The Last of Us* segundo a Wikia³⁰, foi um dos maiores lançamentos em jogos de 2013, tendo ampla receptividade e sendo o jogo do console PlayStation 3 mais rápido a ser vendido. Recebeu críticas positivas na narrativa, atmosfera, direção de arte e desenvolvimento de personagem, entre outros.

Contudo um aspecto interessante de ressaltar sobre o jogo é que foi pedido aos desenvolvedores que retirassem a personagem feminina Ellie da capa do jogo (figura 38) movendo-a para a contracapa (*Devs 'refused' to move Ellie to back cover of Last of Us*, 2012), o que foi rejeitado. A atriz de Ellie, Ashley Johnson, comenta:

Eu sinto que eles não colocam as mulheres nas capas, porque eles estão com medo de que o jogo não vai vender. É o que os jogadores realmente conhecem - e eu não quero ser machista, de forma alguma -, mas tenho a sensação, em geral, de que eles acham que os jogos não vão vender bem com uma mulher na capa, em comparação com alguns que tem um cara duro na frente (JOHNSON, 2012).

Neil Druckmann, o diretor criativo do jogo, concorda com Johnson sobre o erro pressuposto de que capas com personagens femininas irão vender menos no mercado de jogos. Ao serem requisitados para mudar a capa de *The Last of Us*, todos na *Naughty Dog*, a empresa responsável pela produção, discordaram completamente. (DRUCKMANN, 2012)

³⁰ Disponível em <http://thelastofus.wikia.com/wiki/The_Last_of_Us> acesso em março de 2014.



Figura 38. Capa do jogo The Last of Us.
Fonte: IGN

Apesar de estatísticas como a The Last of Us, que mesmo apresentando “uma personagem feminina na capa”, obteve boas vendas e sucesso de crítica, dados como os apontados por Hudson demonstram como as personagens femininas ainda são desvalorizadas na indústria de jogos:

Um estudo descobriu que dois terços de toda a arte de embalagens em videogames não apresentavam personagens femininas e quando apresentavam, elas foram sexualizadas em mais de 60 por cento do tempo. Essas são as duas possibilidades excitantes para a maioria das personagens femininas: ser deleite para os homens, ou não existir³¹ (HUDSON, 2014).

Outro exemplo do tratamento diferenciado em relação às protagonistas femininas na indústria de jogos acontece em *Remember Me*. O diretor criativo Jean-Max Morris relata os problemas que teve com a publicação do jogo. Publicadores rejeitaram a obra em função da protagonista feminina Nilin (figura 39). Em entrevista divulgada por Mike Rose no *Gamasutra*, Morris afirma que:

³¹Tradução livre de: “One study found that two-thirds of all videogame box art featured no female characters and when they did appear, they were sexualized more than 60 percent of the time. Such are the two exciting possibilities for most female characters: be titillating to men, or don’t exist at all.”

Queríamos ser capazes de provocar explorando questões sobre a vida privada de Nilin, e isso significa, por exemplo, em um ponto, queríamos uma cena em que ela estava beijando um cara. Tivemos pessoas nos dizendo: “Você não pode fazer um jogador beijar outro cara no jogo, vai ser estranho.”[...] assim não há maneira da mídia amadurecer com atitudes como essas, tanto de *publishers* quanto jogadores. Há um nível de imersão em que você precisa estar, mas não é como se a sua orientação sexual estivesse sendo questionada por um jogo. Eu não sei, isso é muito estranho para mim.³² (MORRIS, 2013)



Figura 39. Nilin
Fonte: Jogo Remember Me.

É válido notar, no entanto, que no senso comum de jogadores e desenvolvedores não há nenhum aspecto problemático no fato de uma jogadora (mulher) “beijar outra mulher” ao personificar um personagem masculino enquanto joga um jogo narrativo, sem que sua “orientação sexual seja questionada”.

Exemplos de romance com contato físico entre o personagem protagonista (ho-

32 Tradução livre de: “We wanted to be able to tease on Nilin’s private life, and that means for instance, at one point, we wanted a scene where she was kissing a guy,” Morris noted. “We had people tell us, ‘You can’t make a dude like the player kiss another dude in the game, that’s going to feel awkward.’” Morris adds that “there’s no way the medium’s going to mature” with attitudes like these, both from publishers and players. “There’s a level of immersion that you need to be at, but it’s not like your sexual orientation is being questioned by playing a game,” he said. “I don’t know, that’s extremely weird to me.”

mem) - controlado pelas jogadoras - e uma personagem feminina ocorrem em vários jogos, como *Final Fantasy X*, *Prince of Persia: The Sands of Time*, *Assassin's Creed: Brotherhood*, entre outros. Enquanto que jogos como os da série *Tales of...*, *Persona*, *Kingdom Hearts*, *Devil May Cry*, *Final Fantasy*, *Legend of Zelda*, *.Hack//G.U.*, apenas para citar alguns exemplos, apresentam narrativas em que o personagem protagonista (homem) desenvolve algum tipo de relacionamento afetivo com uma personagem feminina, frequentemente associado ao romance.³³

Em outras palavras a mensagem é de que a jogadora pode se sujeitar à política que define o jogador homem como “norma” para protagonizar tanto o jogo como os relacionamentos nele presentes, mas inverter a situação causa “estranheza”. Assim não pode ser realizado, pois os jogadores (homens) não se sentiriam confortáveis com um jogo assim, mesmo que exista um sem número de jogos voltados para eles como principais consumidores. Além disso a questão da heteronormatividade dos relacionamentos é também um ponto de debate na área.

Nesta seção procurou-se apresentar um recorte abreviado do panorama das questões problemáticas de gênero na comunidade e indústria de jogos com o intuito de poder, a seguir, localizar e contextualizar a obra escolhida para análise, o jogo *League of Legends*. Isto deve-se ao fato de que as personagens do jogo *League of Legends* estão sujeitas às influências e discussões decorrentes do contexto social onde a obra se insere, assim sendo, os discursos apresentados no jogo não podem ser vistos isoladamente e devem ser estudados conforme suas relações com a comunidade de jogos eletrônicos e as demais obras do mercado. As opiniões aqui apresentadas são apenas uma pequena amostra do que tem sido discutido *online* e *offline* acerca do

33 É preciso apontar que tais jogos não tem por função narrar apenas o romance, são majoritariamente jogos de ação, estratégia ou aventura que apresentam o romance como um aspecto adicional do enredo. Jogos que tem foco apenas no romance são um tipo a parte de produto, conhecido como “date-sim” (simulador de namoro) e costumeiramente segregados por gênero, mas apresentam-se como uma categoria diferente das obras aqui citadas.

tema e de possíveis métodos e atitudes que poderiam ser tomadas, sempre com foco em tornar os jogos eletrônicos uma mídia mais inclusiva e abrangente, respeitando diferentes tipos de usuários e usuárias com interesses variados.

O capítulo seguinte trata de contextualizar *League of Legends* e apresentar as personagens, por meio disto, alguns dos aspectos discutidos até aqui ganham mais densidade: o tipo do consumidor idealizado para a obra, as representações gráficas destinadas a este consumidor idealizado, as hierarquias decorrentes das construções culturais de gênero incorporadas nas personagens e, por fim, as contestações do público consumidor que não se identifica com essas proposições.

Por meio da análise busca-se identificar e problematizar os tipos de feminilidade valorizados no jogo *League of Legends* e em detrimento de quais outros tipos de feminilidade possíveis, assim como arriscar inferências acerca do porquê dessas hierarquias.

3. LEAGUE OF LEGENDS E SUAS REPERCUSSÕES

Este capítulo apresenta o jogo *League of Legends* cujas personagens foram escolhidas para estudo de representações de tipos de feminilidade. Os tópicos aqui presentes serão o contexto, a jogabilidade, os aspectos visuais e por fim as personagens em si. Logo mais, na seção seguinte observa-se o uso da imagem feminina e dos termos objetificação, sexualização e idealização e como suas associações ocorrem com personagens femininas em jogos.

*League of Legends (LoL)*¹ é um jogo que foi lançado em outubro de 2009, da categoria *RTS (Real-time strategy - estratégia em tempo real)*, pela desenvolvedora Riot Games, criada como estúdio de jogos independente em 2006 por *Brandon “Ryze” Beck*, e *Marc “Tryndamere” Merrill* em Los Angeles. O jogo é frequentemente comparado ao seu similar *Defense of the Ancients (Dota)* da franquia de jogos online *Warcraft*. Apesar das semelhanças os desenvolvedores afirmaram na época de lançamento do jogo, que *League of Legends* era uma obra com características próprias e com personagens diferenciados de *Dota*².

Resumidamente, *RTS* é um sub-gênero dos jogos de estratégia. Os jogadores e jogadoras devem manobrar batalhões ou estruturas de forma a defender áreas do mapa onde ocorre o jogo, assim como destruir os recursos da equipe oponente. Esse esquema de jogo envolve decisões táticas e planejamento para que os objetivos e a consequente vitória sejam alcançados.

League of Legends encontra-se totalmente traduzido para mais de um idioma, possuindo variações em coreano, chinês, inglês e português, entre outros, uma carac-

1 Liga das Lendas, em tradução livre, apelidado de LoL.

2 Riot Games' *League of Legends* Announced. GALLEGOS, Anthony. Disponível em < <http://www.1up.com/news/riot-games-league-legends-announced>> acesso em novembro de 2013

terística que facilita seu acesso e popularidade em diversas regiões. Especificamente no caso do Brasil, onde a maior parte dos jogos encontra-se na língua inglesa dificultando a compreensão de jogadores e jogadoras que não dominam o idioma. Outra característica que ajuda na sua popularidade é o fato do jogo ser inteiramente grátis, sem restrição de conteúdo que afete a jogabilidade em si. Os itens pagos do jogo são apenas personalizações gráficas de personagens e não impedem que o jogador ou a jogadora desfrute do jogo. Entretanto para adquirir alguns itens os usuários e usuárias podem optar pelo pagamento na moeda virtual do jogo, chamada de Pontos de Influência (IP) ou em dinheiro real, Pontos Riot (RP). Mas isto também não altera o aproveitamento do jogo, sendo que esta escolha é apenas questão de praticidade por parte do jogador ou jogadora.

League of Legends possui restrição *T(Teen)* pela *ESRB*³ devido a presença de sangue, violência fantástica, temas sugestivos leves, uso de álcool e tabaco. Foi o jogo mais jogado do mundo em 2012, segundo tabela de horas da *Xfire (Riot Games' League Of Legends Officially Becomes Most Played PC Game In The World, 2012)*⁴ e conta com campeonatos profissionais na comunidade de *e-sports*, em diferentes regiões, com prêmios em dinheiro.

No contexto brasileiro, o jogo tem grande abrangência, sendo popularizado em redes sociais tais como *Youtube, Tumblr, Facebook, Twitter*, entre outros, apresentando conteúdos diversificados que vão desde produção de fãs (ilustrações, esculturas, etc), discussões estratégicas, dicas para aprender a jogar, vídeo de jogadores e jogadoras profissionais ou informais, paródias, artigos, críticas, músicas, gravações,

3 A *ESRB* (Entertainment Software Rating Board) órgão norte-americano que atribui a classificação de idade e conteúdo para jogos de videogame e aplicativos móveis, impõe diretrizes de publicidade e marketing para a indústria de videogames, e ajuda as empresas a implementar práticas responsáveis de privacidade online.

4 Disponível em Forbes: <<http://www.forbes.com/sites/johngaudiosi/2012/07/11/riot-games-league-of-legends-officially-becomes-most-played-pc-game-in-the-world/>> acesso em março de 2014.

homenagens e etc⁵.

No contexto mundial os campeonatos sazonais de *League of Legends* atraem a comunidade para eventos específicos com direito a apresentações musicais, entrevistas, análises, apresentações de *cosplay*, entre outros. As partidas entre os times competidores profissionais são veiculadas mundialmente por redes online de transmissão de vídeo como *Twitch* ou *Youtube*, fazendo com que qualquer usuário ou usuária com acesso ao computador e conexão com a *internet* possa acompanhar o evento.

3.1. JOGABILIDADE

LoL é um jogo relativamente simples, para jogá-lo é necessário um computador com acesso a internet banda larga e os periféricos mouse e teclado. É necessário que o computador possua as especificações de suporte ao uso de jogos eletrônicos da amplitude de *League of Legends*, apesar do jogo não possuir gráficos que demandem um hardware muito avançado, um computador que não seja compatível com os requerimentos mínimos pode prejudicar o desempenho do jogador ou jogadora.

Com os aspectos técnicos apropriadamente atingidos o jogador ou jogadora deverá conectar-se ao site do jogo e registrar-se para ganhar acesso ao *download* do produto. Uma vez instalado o *software* do jogo no computador, os tutoriais guiam o jogador ou jogadora para que este/a possa iniciar suas primeiras partidas. O jogador ou jogadora de LoL é chamado de “Invocador”⁶ dentro do contexto do jogo.

O objetivo de cada partida de *League of Legends* é a derrota do time adversário ao que os/as personagens do time do jogador ou jogadora destroem o *Nexus*⁷ do ad-

⁵ Vale notar que estas práticas não são exclusivas da comunidade brasileira de fãs do jogo.

⁶ Traduzido do inglês, *Summoner*, na versão norte americana do jogo.

⁷ O Nexus é um elemento do jogo na forma de um cristal colorido que pode ser golpeado pelos campeões. O caminho até o Nexus é defendido por Torres que devem ser destruídas para que o time possa avançar até seu objetivo.

versário. Para cada partida o Invocador irá escolher um/a personagem com quem irá jogar. O ambiente do jogo é em três dimensões e o jogador ou jogadora encarna um modelo tridimensional de um/a personagem sobre o qual tem total controle das ações. O jogo é configurado em terceira pessoa, o que significa que o jogador ou jogadora não possui “a visão” do/a personagem (primeira pessoa). Os/as personagens de LoL são chamados de “Campeões”⁸.

Os Campeões, durante o decorrer da partida, irão se engajar em combates que comumente resultam na “morte” de membros de um ou outro time, após um tempo proporcional inativo no jogo, o Campeão morto é revivido na Base⁹ e pode então voltar ao jogo para lutar novamente. Quando vários Campeões de ambos os times entram em combate simultâneo em uma mesma área a situação é conhecida como *Teamfight* (Luta em time). Para que um time saia vitorioso de uma *Teamfight* é necessário planejamento estratégico além de habilidade. A cada “abate”¹⁰ de um oponente, o Campeão que realizou o abate e os Campeões que o auxiliaram recebem bônus como ouro (moeda de troca da loja do mapa) ou experiência¹¹.

As partidas de *League of Legends* dividem-se em dois modos que influenciam sua jogabilidade: *Clássico* e *Dominion*. Sendo que o modo Clássico possui diferentes tipos de *mapas*¹². São eles: *Summoner's Rift*, *Twisted Treeline* e *Howling Abyss*. Cada mapa proporciona uma experiência de jogo diferenciada e conta com um número di-

8 *Champions*, na versão norte americana.

9 Base, na versão norte-americana, a área onde o jogo inicia para cada time, também a área mais segura do campo.

10 Kill, na versão norte-americana.

11 Pontos de experiência são um recurso muito utilizado em jogos eletrônicos como uma maneira de melhorar as habilidades do avatar controlado pelo jogador ou jogadora. Após reunir pontos de experiência o suficiente o jogador ou jogadora costuma “subir de nível”, momento conhecido por recompensar o trabalho do/a mesmo/a com itens, habilidades, ou qualquer outra característica que melhore o desempenho no jogo.

12 No jogo, o mapa define o ambiente virtual que o invocador adentrará.

ferente de participantes. Summoner's Rift e Howling Abyss devem ser jogados por 10 Campeões, Twisted Treeline por 6, divididos em dois times de 5 e 3 respectivamente.

Além das opções de mapas existem também as opções de jogo: *Coop vs AI*, *PvP* e *Partida Personalizada*. Coop vs. AI é uma partida onde competem apenas 5 invocadores em um mesmo time contra 5 *bots*¹³. PvP define *Player versus Player*, jogador/a versus jogador/a, ou seja é o modo ondem competem os 10 invocadores, 5 em cada time. A Partida Personalizada é um ambiente onde os jogadores podem definir o número de membros em cada time, sendo um modo de configuração mais livre e informal. No jogo não é possível que dois invocadores optem por jogar com o mesmo Campeão. Uma vez selecionado, aquele Campeão fica desativado para os demais invocadores do mesmo time.

O jogo ainda conta com opções de partida *Ranqueada* e *Modo Competitivo*, voltada para as jogadoras ou jogadores que buscam aperfeiçoar suas habilidades em partidas mais “sérias” e contra oponentes mais especializados, aproximando-se da comunidade de e-sports. As especificações e dicas de como jogar *League of Legends* e maiores informações sobre o universo do jogo estão presentes no website do jogo¹⁴.

3.2. ASPECTOS VISUAIS

League of Legends é um jogo atrativo, colorido e em três dimensões, porém ao contrário de alguns jogos desse formato, o ângulo da câmera fica fixo numa vista predominantemente superior, para que o jogador ou jogadora tenha uma visão clara do mapa como um todo e isso auxilie em seu posicionamento estratégico. Os elementos presentes no ambiente são texturizados e com presença de iluminação e sombras. Os

13 Bot, de Robot do inglês: Robô, significando inteligência artificial, ou seja um personagem controlado pelo computador, NPC(Non-Playable Character/Personagem não jogável).

14 Disponível em: <<http://br.leagueoflegends.com/>> acesso em março de 2014.

modelos 3D dos Campeões são bastante detalhados e possuem diversas animações para cada uma de suas ações como: golpear, rir, dançar, etc.

Os dois times são diferenciados por um código de cor sendo um azul e o outro roxo e frequentemente são assim referidos: Time Azul e Time Roxo. Os elementos do ambiente do jogo que interagem com os Campeões são associados a essas cores respectivamente, tal como as *Torres*¹⁵, o Nexus, os *Inibidores*¹⁶ e as *Tropas*¹⁷.

League of Legends conta também com a interface de usuário/a onde todos os detalhes sobre a partida necessários são exibidos, externos ao campo de jogo. São informações como: barra de vida, poder de ataque do Campeão, itens comprados, número de torres destruídas, número de abates, auxílios, entre outros.

Fora da partida, *League of Legends* apresenta seus Campeões em ilustrações bastante elaboradas chamadas *splasharts*. Cada Campeão possui um número de *splasharts* referente ao seu número de *skins*¹⁸, sendo uma delas a Clássica (a arte padrão do/a personagem) e as demais personalizações, às vezes temáticas, que podem ser compradas com RP. Vários artistas diferentes contribuem para a concepção destas ilustrações de personagens.

A personalidade, estilo e características únicas de um Campeão são apresentadas por sua *splashart* padrão, pois ela é seu cartão de visitas para os/as jogadores/as.

15 Tower, na versão norte-americana, são estruturas de defesa de território que atacam os campeões e tropas inimigas. Devem ser destruídas para que o caminho até o Nexus seja liberado.

16 Inhibitors, na versão norte americana, são estruturas presentes na Base (região mais protegida do mapa para cada time, contando com três torres, uma em cada rota de acesso). Existe um Inibidor protegido por cada Torre, se o time destrói o inibidor adversário ganha vantagem ao ativar a produção de Tropas mais fortes.

17 Minions, na versão norte-americana, são pequenos personagens não controlados pelos invocadores, que auxiliam o time a atacar Campeões adversários e seus recursos: torres, tropas, inibidores e Nexus. São Inteligências Artificiais (AIs) bastante reativas e capazes de vencer o jogo pelos/as jogadores/as quando utilizados estrategicamente.

18 Skin, tradução livre “pele”, representa na verdade opções alternativas de design e vestimentas para o Campeão.ou Campeã.

Assim, a Riot Games trabalha para criar artes chamativas e atraentes que cativem o público. A partir de agora, esta pesquisa concentra-se nas representações das Campeãs do jogo buscando analisar que tipos de feminilidades são retratadas pelas splasharts padrão¹⁹ destas personagens e sua relação com as representações dos personagens masculinos.

3.3. OS CAMPEÕES

Os Campeões são o elemento principal do jogo pois são o avatar do Invocador. A estratégia da empresa envolve a criação de um Campeão novo em um período que varia entre alguns meses. Logo, *League of Legends* está sempre renovando sua lista de personagens e trazendo novidades para o público. Muitas vezes as ideias são adicionadas aos fóruns do jogo e comentadas diretamente pelos usuários/as que apresentam sua opiniões sobre o design e tipo de jogabilidade do/a personagem novo/a. Os Campeões analisados nesta pesquisa, devido a este caráter contínuo de criação, compreendem os Campeões lançados até janeiro de 2014. Os dados posteriores a esta data não serão aqui debatidos devido as proporções e limitações de tempo desta pesquisa. Assim sendo, esse universo compreende 117 campeões disponíveis no jogo neste período. Deste número, apenas 40 são personagens femininas as quais-busca-se identificar, por compilação de dados, quais tipos de feminilidade estão sendo representadas por meio delas.

Inicialmente é possível perceber que a taxa de Campeões e Campeãs é desigual. Uma explicação para isto pode ser fundamentada nas noções apresentadas nos capítulos anteriores, que consideram que o jogador é sempre homem e que ele busca identificar-se com um avatar que o representa (um personagem também masculino).

¹⁹ A análise tem maior atenção nas *splasharts* padrão, devido ao grande número de skins adicionais para cada personagem, elas poderão ser mencionadas a título de curiosidade.

Ou ainda pode remeter a noção de que o masculino é a “norma”. Assim sendo seria natural que existissem mais personagens masculinos do que sua variação derivante, personagens femininos.

Para identificar os aspectos gráficos e recursos utilizados para representar feminilidades associadas às campeãs, recorre-se a ideias de John Berger sobre a representação das mulheres, assim como define-se três conceitos que aqui serão muito utilizados para a análise: a diferença entre *objetificação*, *sexualização* e *idealização*.

3.4. OBJETIFICAÇÃO, SEXUALIZAÇÃO E IDEALIZAÇÃO

É comum que o termo “objetificação feminina” surja com frequência em discussões a respeito da representação de personagens femininas nos jogos eletrônicos, assim como “sexualização” e “idealização”. Esta seção procura abranger o que estes termos englobam e de que forma se aplicam aos exemplos selecionados para ilustrá-los, tal como o fato de que são mais aplicados a um ou outro personagem devido às relações de gênero vigentes na sociedade. Logo mais, o capítulo busca explorar como a maneira pela qual os corpos são representados cria associações com um ou mais dos três termos.

Conforme o HOUAISS¹, “objetificar” pode significar “ato de tratar como objeto”, enquanto que “sexualizar” define: “ação ou efeito de sexualizar(-se)/ 2. ato de adquirir energia, tendência ou impulso sexual/ 3. estado caracterizado pela presença de energia ou impulso sexual.” (HOUAISS); Já “idealizar” é definido como: “1. ato ou efeito de idealizar(-se)/2. Rubrica: psicanálise. processo psíquico pelo qual o objeto de amor é engrandecido até a perfeição.” (HOUAISS).

Estas definições mostram-se bastante úteis para análise das personagens em *League of Legends*, observa-se que há uma diferença entre os três termos, sendo o primeiro caracterizado por “passividade” enquanto os outros dois podem ser considerados “ativos” pois provocam “ações” em si “mesmos” ou “terceiros” .

John Berger (1999), em seu livro *Modos de Ver*, trata da presença social da mulher e como esta adquire aspectos diferenciados da presença social do homem. Um dos pontos comentados pelo autor é simplificado na sentença:

Os homens atuam e as mulheres aparecem. Os homens olham as mulheres.
As mulheres vêem-se sendo olhadas. Isso determina não só a maioria das

¹HOUAISS ONLINE, disponível em: <<http://dicionario.cijun.sp.gov.br/houaiss/>> acesso em março de 2014

relações entre homens e mulheres, mas ainda a relação das mulheres entre elas (BERGER, 1999, p.49).

No terceiro capítulo de seu livro, Berger realiza um recorte em que analisa obras clássicas da cultura ocidental que apresentem o uso da mulher como “panorama” afim de enaltecer o “observador ideal.”

A noção de panorama aqui pode referir-se às pinturas de um espaço físico (uma cidade ou uma paisagem) que caracteriza-se como algo a ser “contemplado”. Berger discorre sobre um gênero de pintura, o nu, nas pinturas européias, e como a figura feminina é apresentada nestas obras da mesma forma que um panorama. O autor parte dos primeiros nus que tratavam da representação de Adão e Eva ilustrando a história da Gênese. Ele chama atenção na passagem para a questão da “percepção da nudez” devido ao consumo do fruto proibido, onde ao Adão e Eva perceberem-se de maneira diferente. O conceito de nudez é formulado no observador (BERGER, 1999). Da mesma maneira, na citação da passagem, Berger aponta a questão de que “a mulher é culpabilizada e castigada ao tornar-se subserviente ao homem. Em relação à mulher, o homem passa a ser o agente de Deus.”(BERGER, 1999, p.50)

O tema é bastante recorrente na tradição da pintura medieval, sendo retratado sequencialmente. Logo mais, contudo, com o passar do tempo, as demais partes da narrativa são abandonadas, restando apenas o momento da vergonha onde ocorre a percepção da nudez onde esta percepção: “não é tanto na relação de um com o outro quanto na relação com o espectador” (BERGER, 1999, p.51). Com o passar do tempo, a vergonha então transforma-se em “exibição” e apesar de haver outros temas associados à pintura européia do nu, “em todos eles permanece a implicação de que o assunto (uma mulher) tem consciência de estar sendo observado por um espectador.” (BERGER, 1999, p.51)

O autor coloca: “Ela [a mulher] não está nua como ela é. Ela está nua como o

espectador a vê. [...] Pintava-se uma mulher nua porque era apazível olhar para ela [...]” (Berger, 1999, p.53.). Berger utiliza a obra “O Julgamento de Páris” (figura 40), de Rubens (1577-1640), para exemplificar a adição do “julgamento” da “beleza” feminina, onde as figuras das mulheres pode ser dividida entre as “belas” que recebem o “prêmio” (dado por uma figura masculina que exerce a função de juiz) e as “que não são belas”.



Figura 40. O Julgamento de Páris, de Rubens, 1577-1640.
Fonte: BERGER, John. Modos de Ver.

No exemplo do retrato de Nell Gwynne, de Lely, 1618-1680, requisitado por Carlos II, Berger apresenta a questão da submissão da figura feminina retratada na pintura, em relação ao proprietário da obra. Nell Gwynne era uma das amantes do rei. Sua pintura é um símbolo de sua submissão e “disponibilidade” a ele ao apresentá-la “nua olhando passivamente para o espectador” (BERGER, 1999, p.54). A exibição da pintura aos outros representava esta relação, sendo motivo de inveja dos convidados do rei. O importante de notar nesta relação, é que o nu de Nell Gwynne não é uma “expressão dos sentimentos dela” (BERGER, 1999, p.54) e sim uma afirmação desta relação de “posse” entre ela e o rei.

Berger aponta ainda a diferença entre a arte europeia e outras tradições (indiana, persa, africana) onde “a nudez nunca é colocada desse modo indolente (BERGER, p.55, 1999). E onde a atração/amor sexual é representado como algo “ativo como se

passando entre duas pessoas, a mulher tão ativa quanto o homem, os atos de cada um deles absorvendo o outro” (BERGER, 1999, p.55);

O autor diferencia então a “nudez” do “nu”, enquanto o primeiro é “apenas estar sem roupa” o segundo denota uma “forma de arte” (BERGER, 1999,p.55) O nu se caracteriza assim como “uma forma de ver”.

Berger afirma que o nu apresenta um corpo despido que não é “reconhecido pelo que é”, o corpo deve tornar-se um “objeto” para que possa ser considerado um nu e “vê-lo como um objeto estimula seu uso como um objeto” (BERGER,1999, p.56,). Enquanto a nudez é “reveladora”, o nu significa “exibição”.

De maior interesse, o autor então aponta a questão do protagonismo das obras que retratam o nu. Diz ele que o protagonista da obra não se apresenta na pintura em si, pois deduz-se que ele é o *espectador*. “Presume-se que ele é um homem [...] Tudo é a ele dirigido.” (BERGER, 1999, p.56)

Em síntese, nos exemplos de obras selecionadas por Berger, ressalta-se sempre a questão do “panorama” e da disponibilidade com que as figuras femininas estão dispostas na imagem, reforçando seu significado: são imagens destinadas ao engrandecimento do observador (homem heterossexual) logo estão à sua disposição e isto eleva seu “poder”.

A sexualidade feminina é caracterizada assim por sua disponibilidade ao observador, pelo seu aspecto de panorama, algo a ser contemplado e “atraente”. A figura feminina apresenta-se apenas com calculada graciosidade para que sua contemplação possa satisfazer a sexualidade masculina do observador ideal da pintura. Pode-se considerar que a pintura mais do que representar a mulher serve para representar o poder masculino.

A representação da mulher constrói um tipo de feminilidade que funciona como

uma espécie de glorificação do masculino. Conforme Berger, isso não tem relação com diferenciações naturais entre masculino/feminino, mas decorre da consideração de que o espectador “ideal” é masculino e que “a mulher deve agradá-lo” (BERGER, 1999, p. 66). Isso torna a representação feminina bastante diferente da masculina.

Um dos aspectos analisados por Berger é a expressão retrada na figuras femininas, que sempre ilustra sua “disponibilidade”. Trata-se da:

a expressão de uma mulher respondendo com graça calculada ao homem que imagina estar olhando para ela - apesar de ela não o conhecer. Ela está ofertando sua feminilidade como uma coisa a ser contemplada. [...]os comportamentos e valores que informaram aquela tradição se exprimem através de outros meios mais largamente difundidos - a propaganda, os jornais, a televisão. Mas a forma essencial de ver a mulher, o uso básico a que se destina sua imagem, não mudou. (BERGER, 1999, p.57, 65-65.)

Ademais, este observador ideal e esta posição privilegiada de “olhar” manifestam-se não apenas nos homens, mas também nas mulheres, sendo assim independente de gênero.



Figura 41. Propaganda Ipanema.
Fonte: Grendene

Na figura 41, um exemplo de propaganda contemporânea que pretende dispor do uso do corpo feminino despido associando-o ao “belo”. O objetivo da marca é vender um calçado, mas seu apelo é para a exibição do corpo feminino como algo a ser “contemplado”. A disponibilidade apontada por Berger é evidente na expressão da modelo. Sua semi-nudez serve para “deleite” do espectador. Interessante ponderar, no entanto, a quem é destinada este tipo de propaganda. Trata-se de um calçado feminino, mas a posição de quem lê a imagem é a do “observador ideal masculino” identificado por Berger. Ou seja, o contexto não altera o tratamento da figura feminina, ela continua existindo em relação ao masculino, mesmo quando destina-se, a princípio, a um tipo diferente de observador/a.

Em *Pedagogias Visuais do Feminino: arte, imagens e docência* (2008), Luciana Loponte dialoga com os conceitos de Berger ao referir-se ao uso e ao espaço que a feminilidade costuma ocupar na Arte e na Comunicação Visual:

Há “uma pedagogia visual do feminino” (Loponte, 2002), uma pedagogia que naturaliza e legitima o corpo feminino como objeto de contemplação, tornando este modo de ver particular como a única “verdade” possível. O corpo e a sexualidade feminina são colocados em discurso no campo das artes visuais (em imagens e textos), a partir de um determinado olhar masculino, tanto no que diz respeito às representações de nus femininos como às produções de mulheres artistas (LOPONTE, 2008, p.152).

Loponte afirma que por meio da representação da mulher no âmbito visual, valoriza-se alguns tipos de conduta, da mesma forma que outros tipos são colocados sob um teor altamente negativo, a ser rejeitado. Apresentam-se mulheres que “são virgens, mães, amantes, esposas” em contraponto às “prostitutas, bruxas, mulheres fatais” (LOPONTE, 2008,p.154). Dessa forma, a arte contribui na propagação de estereótipos de feminilidade específicos, normatizando-os, ou excluindo-os (LOPONTE, 2008).

A autora aponta que é necessário desnaturalizar o olhar para uma suposta “neutralidade política das imagens” pois algumas das representações artísticas de femi-

nilidade, carregam discursos e “mecanismos de regulação de condutas a partir dos códigos patricarçais” (LOPONTE, 2008, p.154). Loponte discorre sobre uma “pedagogia do feminino”, uma forma particular de olhar que adquire caráter hegemônico em relação à representação visual da feminilidade e que, segundo a autora, nos impede de ver a “multiplicidade de femininos possíveis, distantes das representações mais comuns de passividade, submissão e delicadeza” (LOPONTE, 2008, p.155).

Para Loponte (2008, p.156) os discursos fazem mais do que apenas refletir uma “determinada realidade”, a cultura imagética seria capaz também de produzir “verdades sobre sujeitos” e produzir “práticas sociais”. Existem disputas sobre o que pode ser representado e quem pode representar no âmbito das artes visuais e é no diálogo com estas práticas que se configuram as produções de corpos femininos no universo dos jogos eletrônicos.

Os conceitos de Loponte e Berger ajudam a analisar a produção de imagens na criação de personagens femininas. Como pôde ser observado no capítulo anterior, a feminilidade nos jogos está grandemente sujeita ao uso frequente de estereótipos (a donzela em perigo, as temáticas dos jogos para meninas); a sua propagação como “panorama”, como um “deleite visual” voltado a um observador específico ideal (a imagem da mulher como um objeto de prazer sexual); e ao fato de que, quem pode e não pode produzir ou ingressar (desenvolvedoras/jogadoras) nessa comunidade de jogos têm sofrido os efeitos de uma regulamentação de gênero².

2 Alguns exemplos pode ser observados no caso de Anita Sarkeesian, subjugada a cyberbullying por questionar a produção dos jogos eletrônicos e sua exclusividade de gênero. Disponível em <<http://www.feministfrequency.com/2012/12/tedxwomen-talk-on-sexist-harassment-cyber-mobs/>> acesso em março de 2014; tal como no caso da executiva em jogos, Jade Raymond, que foi alvo de piadas machistas e quadrinhos pornográficos por ser considerada “uma mulher bonita na indústria de jogos”. Disponível em <<http://www.feministe.us/blog/archives/2007/11/19/the-trouble-with-jade/>> acesso em março de 2014. Ínumeros outros exemplos podem ser encontrados em artigos relacionados e relatos de jogadoras.

3.4.1 PRODUÇÃO DE CORPOS

Um aspecto importante a ser notado ao analisar o uso da personagem feminina como um “panorama” é questão da “fabricação do corpo”. Assim como na pintura do nu, Berger explicita que o “nu ideal” seria uma “construção” onde os elementos do corpo seriam selecionados (seios, pernas, ombros, mãos) em um exercício que “glorificaria o homem [...] porém presumia uma notável indiferença ao que uma pessoa realmente era.” (BERGER, 1999, p.64) Os corpos retratados, então, tornam-se uma figura “imaginada”, onde o retrato não mais corresponde necessariamente à realidade.

Na mídia contemporânea o uso de ferramentas de tratamento de imagem, passou a determinar corpos “construídos”, criados digitalmente e que diferem dos corpos originais apresentados. Tal como no nu da pintura, estes corpos “fabricados” tornam-se o “ideal” e apresentam-se então, como uma norma imposta aos corpos “reais”, mesmo tratando-se de figuras que estão fora do plano tangível da realidade³.

Vale notar que os signos e padrões que determinam estes “corpos ideais” são construídos historicamente e culturalmente e portanto não são fixos. Assemelham-se, assim, às noções de gênero, onde as determinações são construídas dentro de um contexto social e portanto tem funcionalidade somente inseridas e codificadas neste específico contexto.

A beleza feminina considerada “ideal” na mídia é por vezes retrada como uma figura caucasiana, com cinturas diminutas, seios e glúteos fartos, corpos sinuosos e pouca, ou quase nenhuma vestimenta. O “juíz” que determina os atributos valorizados na feminilidade é pressuposto como “homem” (dentro de um padrão heteronormativo,

³ O comercial fictício *Fotshop by Adobé*, é um exemplo interessante de como esses corpos “construídos” são apresentados na mídia. Disponível em: <<http://jesserosten.com/fotshop-by-adobe/>>. acesso em março de 2014. Outro exemplo marcante é o vídeo musical encontrado em *Singer Gets a Major Photoshop Makeover in Music Video*. Disponível em: <<http://jezebel.com/singer-gets-a-major-photoshop-makeover-in-music-video-1505054990>> acesso em março de 2014.

onde considera-se este espectador ideal, como homem heterossexual, interessado em ser enaltecido sexualmente frente a disponibilidade de figuras femininas que lhe proporcionem “deleite visual”). Na contemporaneidade ocidental são frequentemente associados a essa “beleza ideal” instituída, signos que foram culturalmente naturalizados como “inerentes” à feminilidade. Contudo, em uma análise breve é possível observar que são decorrentes de uma construção cultural. Um dos signos de feminilidade grandemente utilizados no contexto do design de personagens femininas nos jogos eletrônicos são os seios.

A professora de Ciências Políticas, Iris Marion Young em seu estudo *Breasted Experience: The Look and the Feeling (Experiência dos Seios: o Olhar e o Sentimento)* trata da construção dos seios como uma ferramenta pela qual as mulheres podem ser julgadas e posicionadas em relação ao masculino, de maneira semelhante a descrita por Berger. A autora define os seios, na sociedade dominada pelo olhar masculino, da seguinte forma “no esquema total de objetificação feminina, seios são sua primordial ferramenta”⁴ (YOUNG, 2005, p. 77). Segundo ela, em nossa cultura ocidental que tem atenção extrema aos seios, as mulheres seriam avaliadas pelos contornos e formas de seus seios. Estes seriam seu maior signo de “feminilidade”.

A autora define um fetiche como um objeto que incita o *phallus*, onde é este a única medida simbólica do desejo e “representação da sexualidade” para então afirmar que “esta cultura fetichiza os seios”⁵ (YOUNG, 2005, p. 77). O seios simbolizariam a sexualidade feminina, sendo os “melhores” seios - tal como o *phallus* - “altos, duros e pontudos”. Isto influenciaria a maneira como a sociedade e as mulheres trataram, ou envolveram seus seios através das décadas de maneira a atingir este “ideal”. Young

4 Tradução livre de: “In the total scheme of objectification of women, breasts are the primary things.”

5 Tradução livre de: “This culture fetishizes the breast”

afirma que apesar da moda ter se tornado mais flexível: “as diretrizes fundacionais permanecem; algumas figuras são melhores do que outras, e os seios ideais são como os da Barbie”⁶ (YOUNG, 2005, p.77).

Young discorre sobre as contradições inerentes de uma cultura que valoriza “peitos grandes”. Existe uma forma perfeita de seios. Eles seriam redondos, posicionados no alto do peito, grandes, mas não inchados e pareceriam firmes (YOUNG, 2005). Contudo seios grandes seriam puxados para baixo pelo peso e se fossem grandes e redondos provavelmente seriam mais moles do que firmes, mas a “norma” deve reprimir a associação do seio a sua natural “corpulência” e impor os parâmetros de “firmeza” (YOUNG, 2005). A autora aponta as revistas como umas das “construtoras” deste seios perfeitos que então apresentariam dicas e ferramentas para que esta norma pudesse ser buscada.

Em contraponto ao signo corrente de “seios grandes” como símbolo de feminilidade, é interessante notar que a concepção da mulher idealizada já esteve, por exemplo associada a seios mais modestos, como nas obras renascentistas, onde a voluptuosidade parecia concentrar-se mais nos quadris e abdômen das mulheres retratadas.

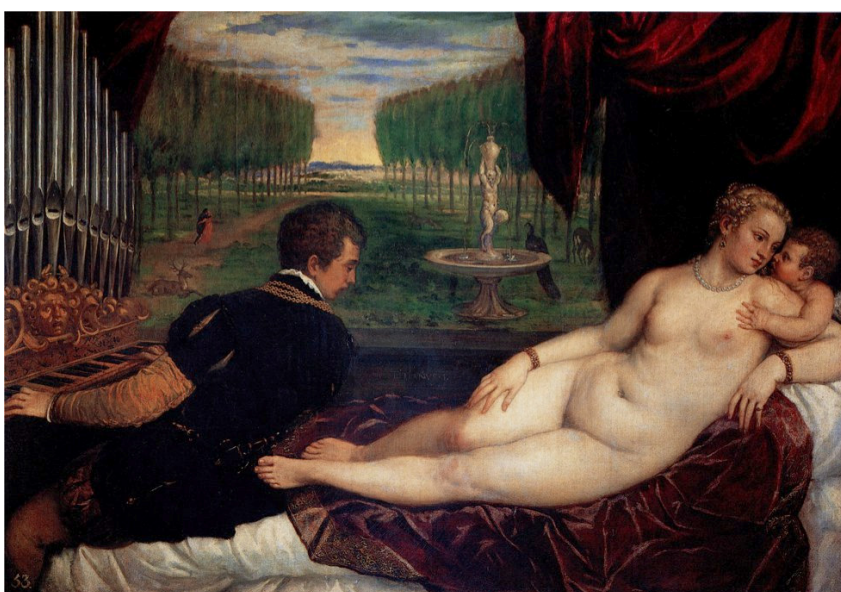


Figura 42. Venus and Cupid with an Organist, de Titian (c.1545-8) Prado, Madrid
Fonte: EPPH - Art's Masterpieces explained

⁶ “the foundational contours remain; some figures are better than others, and the ideal breasts look like a Barbie’s.”

Na pintura da figura 42, observa-se outro exemplo do uso nu feminino como um panorama. Está presente, ainda, a figura do músico a admirar Venus que parece indiferente ao fato. Assim como músico, o observador deve contemplá-la. O corpo feminino é voluptuoso e os seios são, como menciona Young, “altos no peito e pontudos”, mas não grandes. Pelos não são retratados nestas representações e os cabelos da mulher estão frequentemente presos, conforme a tradição europeia, pois os cabelos e pelos estão associados a questão de potência sexual (BERGER, 1999).



Figura 43. Obra Pin-up. Earl MacPherson (aprox. 1940)
Fonte: The Art History Archive.

É nas figuras *pin-up* que pode-se observar com maior ênfase o uso de um corpo “ampulheta”, costumeiramente sendo citado como popularizado por celebridades como Marilyn Monroe e Grace Kelly⁷. Os seios aproximam-se mais da descrição contemporânea ocidental de Young e agora as cinturas parecem imitar a imagem proveniente do uso do espartilho da Era Vitoriana, mas como se esta silhueta fosse “natu-

⁷ A Timeline of Sexy Defined Through the Ages. Disponível em: <<http://www.stylecaster.com/timeline-sexy-defined-through-ages/>> e The Art History Archive < <http://www.arthistoryarchive.com/arthistory/pinupart/>> acesso em abril de 2014

ral”. O uso do espartilho modelava a silhueta feminina para acentuar suas curvas, mas prejudicava assim a mobilidade. E os arames de que eram compostos danificavam os órgãos internos⁸.

No artigo *The History of Pin-Up Art (A História da Arte Pin-Up)*, do website *The Art History Archive* a mulher *pin-up* é definida como:

A garota *pin-up* é uma mulher cuja atratividade física iria seduzir alguém para colocar uma foto dela na parede. O termo foi atestado pela primeira vez em Inglês, em 1941, no entanto a prática é documentada anteriormente, pelo menos em 1890. As imagens “pin up” podem ser recortadas de revistas ou jornais, ou de cartões-postais e cromo-litografias e assim por diante. Tais fotos apareciam frequentemente em calendários, os quais se destinam a ser fixados [do inglês: pinned]. Posteriormente, posters de garotas “pin-up” eram produzidos em massa.⁹ (The Art History Archive)

O contexto “contemplativo” da *pin-up* associa o uso da imagem da mulher com o mesmo conceito de panorama identificado por Berger no uso do nu. Apesar da “anatomia feminina” considerada “ideal” sofrer modificações através das décadas e das modificações culturais, a noção da posição da mulher na representação visual continua a apresentar em alguns exemplos as mesmas “pedagogias” como disse Loponte: a disponibilidade feminina em relação ao observador ideal e o fato de que essas figuras devem obrigatoriamente ser “aprazíveis” a esta forma de “olhar”.

Em *Precisamos falar sobre peitos e quadrinhos*, o artigo online do jornalista José Abrão a respeito do tema da sexualização no *mainstream* da cultura pop e dos quadrinhos, aponta-se um dos grandes problemas do design de personagens na mídia:

O físico, a aparência, permanece muito importante em todo o universo dos super-heróis, mas a coisa é muito mais pesada para as mulheres. Só que isso parece estar mudando (de forma bem devagar, mas está) para as super-heroínas e para as personagens femininas nas HQs de super-heróis. [...] Isso aconteceu principalmente devido ao aumento considerável de

8 Bicicleta, espartilho e feminismo Disponível em: < <http://historiahoje.com/?p=1099>> acesso em abril de 2014

9 Tradução livre de: A pin-up girl is a woman whose physical attractiveness would entice one to place a picture of her on a wall. The term was first attested to in English in 1941; however the practice is documented back at least to the 1890s. The “pin up” images could be cut out of magazines or newspapers, or be from postcard or chromo-lithographs, and so on. Such photos often appear on calendars, which are meant to be pinned up anyway. Later, posters of “pin-up girls” were mass-produced.

leitoras das HQs e da inserção de mulheres neste mercado de trabalho, até então ainda mais machista e Clube do Bolinha do que hoje. Mas um fator incômodo ainda permanece: o traço. (ABRÃO, 2014)

A mesma afirmação pode ser aplicada ao caso da indústria de jogos eletrônicos. O que o autor procura apontar é que, por mais que a feminilidade tenha ganhado espaço nas representações visuais da cultura *pop*, em muitos exemplos ela está restrita ao “olhar masculino” e a noção de que a figura feminina deve agradar ao observador ideal. A norma para as personagens femininas dos quadrinhos é identificada pelo autor como o “padrão peito”. Conforme Abrão: “O padrão super-sexualizado e de objetificação das mulheres no mundo *mainstream* dos super-heróis ainda permanece firme e forte a ponto de que mudam-se as caras, mas todas têm os mesmos peitões.” (ABRÃO, 2014) Novamente, o autor trata das HQs, mas os jogos eletrônicos são produzidos conforme a mesma norma.

O quadrinista Mike Deodato, entrevistado para o artigo afirma que os super-heróis e super-heroínas nos anos 90 estavam fortemente ligados ao exagero. Sendo ambos idealizações do ser humano. Deodato liga este exagero à cultura nos EUA da produção da época nos EUA da década de 90.

Sexualização e Idealização parecem ser, então, os alicerces da produção popular visual do entretenimento. Como no exemplo das HQs, nos jogos eletrônicos, assim como em demais formas de entretenimento contemporâneo a maneira como a sexualização e a idealização afetam a figura da mulher e a figura do homem funciona de maneiras bem distintas.

“Heróis” e “heroínas”, “Campeões” e “Campeãs”, no caso de *League of Legends*, estão hoje ainda inseridos nesta cultura dinâmica do exagero, da ação e da violência. As personagens devem chamar a atenção. Novamente em paralelo com o artigo de Abrão, pode-se utilizar a afirmação da quadrinista Adriana Melo para identificar como

configura-se a produção imagética de personagens em *League of Legends*:

Quando eu comecei, vinte anos atrás, tinha uma orientação clara e escancarada sobre desenhar garotas de uma forma mega, ABSURDAMENTE sexy, numa tentativa de fisgar o leitor por isso. E essa era a direção pra todo mundo no início, que tinha como foco editoras pequenas (mais fáceis de entrar), onde o foco era trazer leitores pelo excesso, fosse de violência, fosse pela sexualização das personagens. Numa editora grande sempre tem uma preocupação maior com o storytelling, enquadramento, dinamismo da cena e estilo (MELO, 2014).

Desenhar personagens femininas idealizadas e sexualizadas não é uma diretriz para a produção de uma obra nos jogos eletrônicos, como pode ser comprovado por alguns exemplos de jogos contrários a esta linha e em algumas das próprias personagens de *League of Legends* que fogem deste padrão. Mas pela repetição e pelo uso exacerbado destas figuras é possível vislumbrar-se uma norma vigente no mercado.

Como mencionado anteriormente, as *splasharts* das personagens em *League of Legends*, independente do gênero, tem por intuito “fisgar o/a jogador/a”, chamar atenção para a personagem e possivelmente levá-lo/la à escolher este/a ou aquele/a Campeão ou Campeã para jogar.

A idealização da feminilidade aplicada às personagens femininas em *League of Legends* está frequentemente associada a sexualização destas personagens de maneira a objetificá-las e é esta a maior diferença entre a representação de masculinidades e feminilidades no jogo.

A idealização da masculinidade em *League of Legends* relaciona os personagens majoritariamente à signos de força (muscularidade) ou poder (magia, controle dos elementos da natureza), mas não os objetiva. Sua sexualização, quando presente, relaciona-se também com essa questão do “poder” ou “controle” e não à “disponibilidade” perante o/a observador/a. Em síntese, o primeiro ponto de diferenciação entre o design de personagens masculinas e femininas em *League of Legends* é a *objetificação* de grande parte das personagens femininas.

Um infográfico divulgado pela própria Riot Games acerca do jogo, datando de 2012, afirmava que na época 90% dos jogadores de *League of Legends* eram homens e 85% estavam na faixa dos 16 aos 30 anos¹⁰. Deduz-se que fatores como a existência de mais personagens masculinos e a objetificação da feminilidade seriam decorrentes de uma suposição de que tipo de personagens agradam este público masculino. Ao mesmo tempo a pequena porcentagem de jogadoras na comunidade, em comparação, poderia ser resultado dessa “cultura” voltada a agradar os “jogadores homens” e que ignora outros tipos de usuários/as ao invés de tentar atraí-los/las com personalizações e temáticas que possam vir a ser de seus interesses.

10 Disponível em <http://majorleagueoflegends.s3.amazonaws.com/lol_infographic.png> acesso em 2014.

4. FEMINILIDADES E MASCULINIDADES EM *LEAGUE OF LEGENDS*

Este capítulo visa apresentar as estatísticas dos dados compilados acerca dos/as 117 personagens identificados/as em *League of Legends* até janeiro de 2014, destacando alguns/mas deles/as como forma de exemplificar as características que marcam o gênero e as diferenciações entre masculinidades e feminilidades. Isto objetiva apontar alguns dos marcadores identitários de feminilidade e masculinidade no jogo, sua frequência de uso e os tipos físicos mais observados nas personagens femininas. O termo *marcador* será aqui utilizado para referir-se a elementos de design e arte visual utilizados para dar significados às personagens em relação às suas características físicas, psicológicas e culturais. Neste capítulo dedica-se especial atenção para a pergunta inicial de pesquisa apresentada na introdução deste trabalho:

Quais representações de tipos de feminilidades estão sendo privilegiadas em *League of Legends* e quais valores essas escolhas reforçam no que concerne às relações de gênero?

Primeiramente, é interessante ter as estatísticas das personagens em quantidades. Dos 117 personagens, 40 são identificadas como sendo do sexo feminino, somente 34%. Desses 34%, 65% apresentam em seu design algum grau de nudez, trajando roupas ou armaduras reveladoras enquanto que somente 31% dos personagens masculinos é apresentado revelando alguma parte do corpo (usualmente somente o torso nu). Além da diferença numérica, é importante apontar que apesar de apresentar nudez os personagens masculinos não tem o mesmo caráter de “panorama” das personagens femininas. Isto pode ser exemplificado nas imagens a seguir.



Figura 44. Splashart clássica do personagem Varus.
Fonte: RiotGames

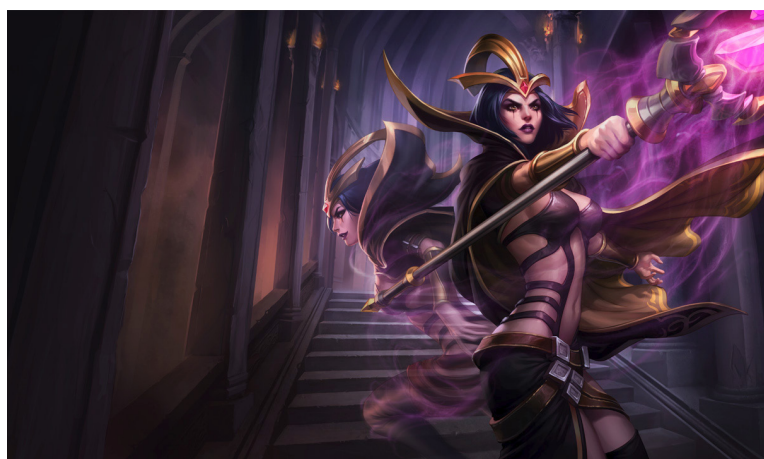


Figura 45. Splashart clássica da personagem LeBlanc.
Fonte: RiotGames

Na figura 44 o personagem *Varus* exibe o torso nu, mas sua figura não está torcida para ressaltar alguma parte de seu corpo como no caso de *LeBlanc* (figura 45). A curva do corpo de *Varus* e a angulação em relação ao enquadramento transmitem movimento ao mesmo tempo que seu corpo permanece em uma pose estável. *LeBlanc* está contorcida de forma a ressaltar o busto e a curva dos glúteos; a posição de suas pernas, totalmente para frente, em uma situação “real” a deixaria fora de seu ponto de equilíbrio impedindo-a de ficar em pé. Mas a pose visa acentuar as curvas de seu corpo. Enquanto que o torso nu de *Varus* procura associá-lo à uma imagem de força, por meio dos músculos definidos, a vestimenta de *LeBlanc* apenas cobre a porção do

quadril e seios, deixando seu corpo curvilíneo, magro e delicado à mostra, para ser “contemplado” conforme a definição de Berger (1999).

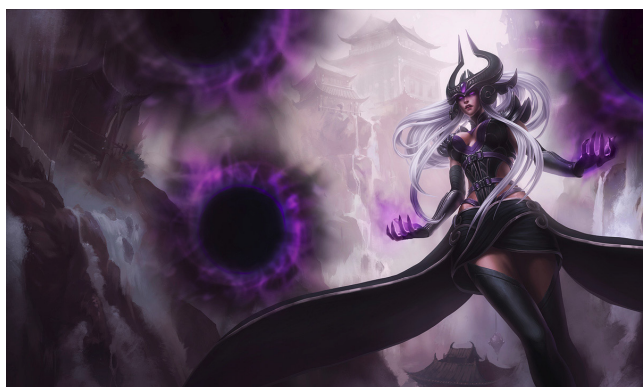
Mesmo quando as personagens estão cobertas por vestimentas mais fechadas, frequentemente, estas são colantes, deixando o corpo da personagem à mostra quase como se estivesse de fato nu.



**Figura 46. Splashart clássica do personagem Gangplank.
Fonte: RiotGames**



**Figura 47. Splashart clássica da personagem Fiora.
Fonte: RiotGames**



**Figura 48. Splashart clássica da personagem Syndra.
Fonte: RiotGames**

Nas figuras 46 a 48 pode-se ver o/as personagens *Gangplank*, *Fiora* e *Syndra*. Enquanto *Gangplank* possui roupas soltas que não têm necessidade de moldar seu corpo, *Fiora* - apesar de totalmente vestida - apresenta uma roupa extremamente colante que delinea seu corpo, a ponto de ser capaz de ilustrar seu umbigo, mesmo por baixo do tecido. Também, apesar da armadura seu seio é proeminente na ilustração. Já a personagem *Syndra* assemelha-se a *LeBlanc* em suas vestimentas. Suas roupas são curtas e colantes, deixando metade dos seios à mostra, assim como revelando parcialmente suas coxas.

Assim sendo, mesmo quando os personagens masculinos apresentam algum grau de nudez ou roupas colantes eles não possuem o caráter objetificado do corpo feminino que deve ser ilustrado de forma a agradar o “olhar masculino”, por meio de sua nudez parcial. Este corpo deve também ser excessivamente magro, mas curvilíneo, apresentando um busto avantajado na maioria dos casos e por vezes ênfase nas pernas ou glúteos, ou ambos.

Quanto ao uso dos seios fartos, estes em *League of Legends* são o marcador mais comum de feminilidade, como ocorre também em diversos outros jogos eletrônicos. Ou seja, para diferenciar-se um homem de uma mulher, nos personagens, torna-se praticamente obrigatório que a mulher possua o contorno de seus seios facilmente identificável. Assim sendo, 57% das personagens femininas do jogo apresentam seios fartos e trajam roupas, ou acessórios que proporcionem ênfase a este marcador de gênero.

A *magreza* é um marcador obrigatório a todas as personagens. Em comparação aos personagens masculinos, há 2 personagens caracterizados como “gordos”, sendo a maioria dos personagens masculinos musculosos em maior ou menor grau (48%); variando para hipermusculosos (17%) e apenas magros ou medianos sem ênfase nos

músculos (32%) entre outras variações que não se enquadram nestas características.

Enquanto os personagens masculinos dividem-se em humanos (52%) e personagens não-humanos, variando entre criaturas, feras, humanóides e um robô (48%) em proporções bem próximas, as personagens femininas são majoritariamente humanas (80%) e mesmo as personagens antropomórficas¹ possuem marcadores de gênero semelhante aos das personagens humanas. Como exemplo a personagem *Cassiopéia* na figura 49.



Figura 49. Splashart clássica da personagem Cassiopéia.
Fonte: RiotGames

Cassiopéia é uma figura mitológica, uma mulher meio-cobra. É possível perceber que sua metade humana é também curvilínea e seus quadris voluptuosos. Ela é magra e tem os seios em destaque, trajando apenas um biquíni acoplado ao peito.

¹ Esta pesquisa considera o antropomorfismo no jogo como característica em que o personagem não é humano, mas possui vários atributos que o aproximem de uma forma tradicionalmente humana, estando inserido na categoria “criatura” ou “fera”.



Figura 50. Splashart clássica do personagem Rengar.
Fonte: RiotGames

No caso dos personagens masculinos antropomórficos como *Rengar* (figura 50) aproximam-se mais de feras ou outras criaturas não humanas, normalmente associados ao conceito de força e ferocidade. Comparativamente, *Cassiopéia* é ilustrada de maneira muito menos “ativa” do que *Rengar*, por exemplo, novamente o conceito da mulher como um “panorama” está presente.

Ainda relativo a este tópico, existem também personagens masculinos que não são em nada humanos, criaturas que assemelham-se totalmente à insetos ou criaturas fantásticas fictícias.

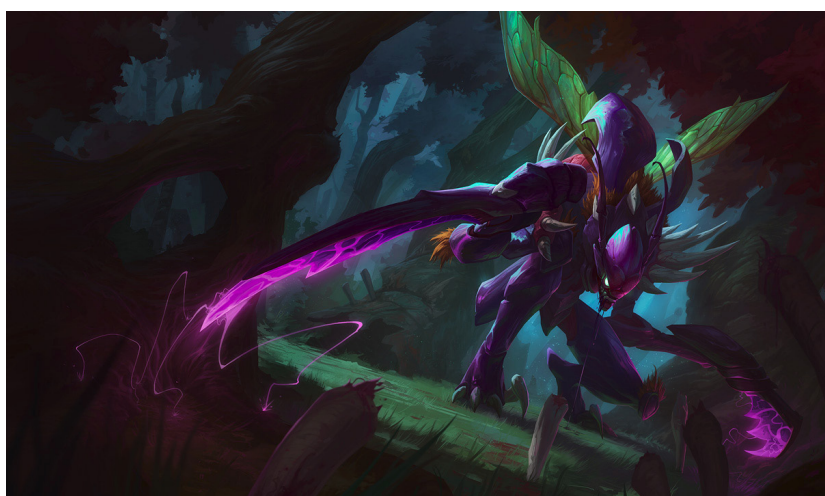


Figura 51. Splashart clássica do personagem Kha'zix
Fonte: RiotGames

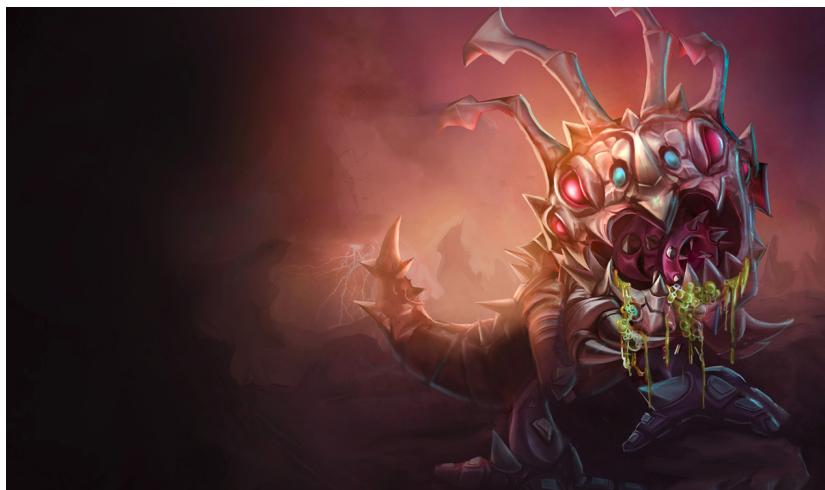


Figura 52. Splashart clássica do personagem Kog'maw.
Fonte: RiotGames

Personagens como Kha'zix (figura 51) e Kog'maw (figura 52) são notáveis pela ausência de marcadores identitários de masculinidade (como músculos, barbas ou bigodes, ombros largos, etc.), mas são reconhecidamente caracterizados como masculinos devido a sua dublagem (vozes masculinas) e história² no jogo. Também não são em nada humanos, nestes exemplos é possível associá-los à insetos como referência para sua estratégia de criação. Exemplos como este servem para ilustrar a diversidade presente nos personagens masculinos, que é ausente nas Campeãs, pois em sua maioria, como mostram os números compilados, elas são humanas com padrões de design bastante semelhantes.

Entretanto o design dessas “bestas” associa-os à sangue, violência e fluídos, suas formas pontiagudas com presas e garras visa torná-los ameaçadores e imponentes. Essas características, culturalmente, podem servir para aproximá-los do conceito de masculinidade, já que ao feminino estão frequentemente associadas temáticas com delicadeza, meiguice, higiene e fofura e, como no caso de *League of Legends*, especificamente, à sensualidade.

² *Lore*, no original em inglês. Todos os Campeões e Campeãs possuem uma História, que descreve um pouco quem são e como chegaram à combater nos chamados *Campos da Justiça* - ambiente do jogo dentro da mitologia do mesmo. A História serve para que o/a jogador/a conheça um pouco mais sobre a personalidade do Campeão ou Campeã que escolhe para jogar.



Figura 53. Splashart clássica do personagem Teemo.
Fonte: RiotGames

Ainda na questão da diversidade, personagens masculinos como *Teemo* (figura 53) são popularizados como “fofos” na comunidade do jogo. A associação provavelmente é proveniente de sua aparência que lembra a de uma raposinha ou gatinho humanóide. Entretanto sua aparência “meiga” é justamente um ponto de contraste com seu papel no jogo. Teemo é um personagem conhecido na comunidade por ser letal e bastante poderoso em questões de jogabilidade, tendo uma dificuldade baixa de aprendizado para que o/a jogador/a o utilize em uma partida. Este contraste entre sua aparência inofensiva e suas habilidades em jogo é motivo de piadas internas entre jogadores/as.



Figura 54. Splashart clássica da personagem Anivia.
Fonte: RiotGames

Entre as personagens femininas há apenas uma criatura. Trata-se de *Anivia* (figura 54), que é uma Campeã na forma de um pássaro de gelo, na mitologia, uma *criofênix*. Ela não possui nenhum tradicional marcador cultural de feminilidade, que só é identificada por sua história e dublagem (voz feminina). Em comparação com a variedade de personagens não-humanos masculinos, entretanto, a falta de diversidade de personagens fica evidente.

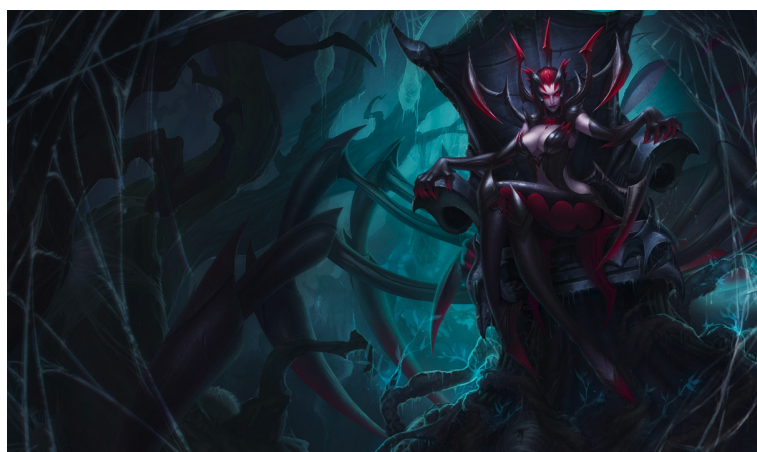


Figura 55. Splashart clássica da personagem Elise.
Fonte: RiotGames

Algumas personagens possuem forma animal, ou de alguma outra criatura, mas obrigatoriamente possuem uma forma inicial humana. É o caso de *Elise* (aranha), *Shyvana* (dragão) e *Nidalee* (puma). As três personagens têm uma forma animal, mas como padrão têm a forma humana. Forma que segue os mesmo padrões vigentes às demais personagens humanas.

Elise (fig.55) possui uma forma de aranha, mas em sua *Splashart* vemos uma mulher sinuosa, com fartos seios, pernas longilíneas e roupas reveladores e colantes. Elise, tal como muitas das personagens de *League of Legends* apresenta-se como uma *femme fatale*, um estereótipo feminino bastante utilizado na cultura *pop* conforme personagens femininas foram ganhando um espaço menos convencional (como o da donzela).

Em seu site de análise sobre o gênero de filmes *noir*, *No Place for a Woman: The Family in Film Noir (Não é Lugar para uma Mulher: A Família e o Filme Noir)*, John Blaser define, em *The Femme Fatale*, este tipo de personagem como:

Dos três tipos de mulheres *noir*, a *femme fatale* representa o ataque mais direto sobre a feminilidade tradicional e o núcleo familiar. Ela se recusa a desempenhar o papel de esposa dedicada e mãe amorosa que a sociedade dominante prescreve para as mulheres. Ela considera o casamento uma confinção, sem amor, sem sexo e sem graça, e ela usa toda sua astúcia e capacidade de atração sexual para ganhar sua independência³ (BLASER, 1999).

A *femme fatale* é uma personagem controversa quanto a questão do empoderamento feminino, pois na maioria dos casos ela depende grandemente do uso de sua sexualidade e privilégio de atributos físicos perante o “olhar masculino” para conseguir o que deseja. Com o tempo suas atribuições foram tornando-se mais abrangentes fazendo com que seus papéis na ficção variassem entre vilãs e anti-heroínas. Entretanto a *femme fatale* ainda trabalha a ideia de que uma mulher é reduzida ao uso de sua sexualidade para ter “importância”, manifestando a vigência de hierarquias entre gênero e a objetificação do corpo feminino como algo a ser admirado como “belo”. Apesar disso a *femme fatale* consegue desconstruir a ideia, na ficção, da figura feminina como um elemento “vazio”, pois as personagens são

3 Tradução livre de: Of the three types of *noir* women, the *femme fatale* represents the most direct attack on traditional womanhood and the nuclear family. She refuses to play the role of devoted wife and loving mother that mainstream society prescribes for women. She finds marriage to be confining, loveless, sexless, and dull, and she uses all of her cunning and sexual attractiveness to gain her independence.

capazes de “ação” e desviam um pouco a figura feminina da fragilidade e impotência que são associadas a imagem da donzela em perigo. Elas também disassociam as feminilidades tradicionais à imagem da mulher e lhe dão um caráter independente, poderoso e “perigoso” (BLASER, 1999). Conforme Blaser, a *femme fatale* do filme *noir*:

...continua a ser ferozmente independente, mesmo quando confrontada com a sua própria destruição. E, apesar de sua morte inevitável, ela deixa para trás a imagem de uma mulher forte, emocionante, e impenitente que desafia o controle de homens e rejeita a instituição da família⁴ (BLASER, 1999)

No entanto, por outro lado, as *femmes fatales* nesses filmes, conforme prossegue o autor são objetificadas perante o olhar masculino:

de acordo com Sylvia Harvey, as mulheres de filme *noir* são “apresentadas como prêmios, objetos desejáveis” para os homens destes filmes, e o os homens tratam estas mulheres apenas como meros bens [...] (BLASER, 1999)

As Campeãs em *League of Legends* são de uma forma ou de outra combatentes. Seja por contato físico, ou artes mágicas, esta associação entre violência, poder e feminilidade parece terreno propício para o uso da *femme fatale*, que, conforme já foi dito, carrega em si o estereótipo da sensualidade feminina associado a alguma forma de “ameaça”. No caso do jogo, suas habilidades para combater. Sua independência do controle do “herói” masculino, no entanto, ao questionar o papel tradicional feminino na sociedade e não ser submissa e controlada por uma figura masculina, parece ser minimizada ao tornar a *femme fatale* uma imagem objetificada para o observador ideal masculino. Em uma tentativa de “controlar” a figura da *femme fatale*, que seria por natureza “livre” destes preceitos, nas palavras de Blaser:

Na maioria dos filmes *noir*, no entanto, a *femme fatale* continua comprometida com sua independência, raramente permitindo-se ser convertida pelo herói ou capturada pela polícia. Ela se recusa a ser definida pelo herói masculino

4 Tradução livre de: She remains fiercely independent even when faced with her own destruction. And in spite of her inevitable death, she leaves behind the image of a strong, exciting, and unrepentant woman who defies the control of men and rejects the institution of the family.

ou apresentar sua sexualidade para a instituição familiar dominada pelos homens; em vez disso, ela define a si mesma e resiste a todos os esforços do herói para “colocá-la em seu lugar”⁵ BLASER (apud PLACE 1999).

Assim sendo, uso deste tipo de representação da feminilidade é caracterizado por uma constante ambiguidade entre um empoderamento da figura feminina e a constante reafirmação de valores que tornam as mulheres submissas à sua relação com a masculinidade e a figura do homem. Em *League of Legends*, ao mesmo tempo que o papel de “guerreiras” subverte a noção, por exemplo, da donzela indefesa de tantos outros jogos, a objetificação dos corpos femininos configura a manutenção da posição hierárquica da feminilidade e sua “disponibilidade” em relação ao olhar do observador ideal masculino. As formas de desenhar os corpos femininos passam então a ser decorrentes dessa ambiguidade.

Anjin Anhut, um designer de jogos alemão, dedica-se a artigos que segundo ele ensinam a “fazer jogos que não sejam uma droga”⁶, seguindo um fundamento que baseia-se na diversidade e no potencial artístico dos jogos eletrônicos. Em sua análise *Significant Other - Gender Signifiers in Video Games (Significado do Outro - Significantes de Gênero nos Video Games)*, Anhut debruça-se sobre a questão do gênero usa o termo *gender signifier (significante de gênero)* para definir elementos do design de personagens (*character design*) que sirvam para ilustrar gênero e orientação sexual. Segundo o autor, elementos como roupas e cortes de cabelo são codificados segundo normas de gênero dentro das culturas e existem expectativas de como deve ser a aparência de um corpo masculino ou feminino.

5 Tradução livre de: In the majority of noir films, however, the femme fatale remains committed to her independence, seldom allowing herself to be converted by the hero or captured by the police. She refuses to be defined by the male hero or submit her sexuality to the male-dominated institution of the family; instead, she defines herself and resists all efforts by the hero to “put her in her place.”

6 How Not to Suck at Game Design Disponível em <<http://howtonotsuckatgamedesign.com/about-howtonotsuckatgamedesign-com/>> acesso em 2014

Em *League of Legends*, o primeiro marcador discutido foi a presença ou ausência de seios. As linhas de contorno dos corpos podem também ser apontados como um marcador, pois as personagens femininas são majoritariamente mais curvilíneas e delgadas, “delicadas”, perante a muscularidade e rudez de alguns personagens masculinos. Outros aspectos observados são a presença de sapatos de salto alto (em 22% dos casos apresentados no jogo) e o uso de maquiagem (mais evidente em 47% das personagens).

As armaduras do jogo são bastante diferente entre homens e mulheres, apesar de em ambos os casos configurarem uso “fantástico”⁷. As fendas, aberturas ou moldes das armaduras femininas (quando presentes) seguem a tendência de objetificar o corpo feminino, dando ênfase aos seios, pernas, peito ou glúteos. Apenas 32% das personagens apresentam armaduras completas (que cobrem todo o corpo). E 38% dos personagens masculinos apresentam armaduras, parciais ou completas, sendo em que em alguns casos, a armadura não carrega em si marcadores culturais que definam o personagem essencialmente como “masculino”, é pela associação da forma anatômica (ombros largos, formas retilíneas) que isto acaba por acontecer. Como ilustrado nas figuras a seguir:



Figura 55. Splashart clássica da personagem Vi.
Fonte: RiotGames

⁷ As armaduras de personagens são em geral, não práticas, não cobrem pontos vitais ou protegem o corpo em alguns casos, servindo apenas como um “acessório” estilístico.

A armadura da personagem *Vi* (figura 55) molda seu corpo curvilíneo como um corsete, apesar de ser feita de material metálico, o que poderia em partes dificultar sua movimentação sob circunstâncias “reais”. Há um elemento bastante comum no design de personagens femininas no jogo: o uso do chamado *boob plate*⁸ (sem tradução aproximada, literalmente: “placa para seios”). É um elemento de armadura feminina que adorna os seios das mulheres, acentuando seus contornos e mantendo-os “rígidos”. O *boob plate*⁹ já foi muito criticado por jornalistas e críticas de jogos por ser um elemento identificado com nenhuma outra utilidade além de objetificar o seio. O conceito de Young sobre o seio e a feminilidade mostra-se aqui presente novamente. Com a “norma” de seios “ideais” ou “perfeitos”, o *boob plate* regula a forma do seio, mantendo-o “firme, alto e grande”.

Além de moldar os seios, a armadura de *Vi* acentua sua cintura, como faria um espartilho. Elementos na cor rosa, como as rendas na lateral de seu quadril e a cor de seus cabelos mostram-se aqui como marcadores binários de gênero (associação cultural da feminilidade com a cor rosa em contraposição com o azul, que indica masculinidade). Em contraponto, os punhos gigantesco de metal (dispositivos mecânicos que são as armas de *Vi*) subvertem um pouco o binarismo de gênero, ela encara o espectador de maneira desafiadora, apesar dos efeitos serem minimizados pela presença da maquiagem e traços delicados, que a associam com uma figura

8 Um exemplo disto pode ser observado no artigo *Armaduras sensuais não fazem sentido. Precisa desenhar?* Disponível em <<http://danger.updateordie.com/2013/07/armaduras-sensuais-nao-fazem-sentido-precisa-desenhar/>> acesso em 2014. E em Tumblrs como *Bikini Armor Battle Damage*. Disponível em <<http://bikiniarmorbattledamage.tumblr.com/>> e *Women Fighters In Reasonable Armor*. Disponível em <<http://womenfighters.tumblr.com/>> acesso em 2014.

9 O Tumblr *Bikini Armor Battle Damage* denuncia as armaduras sexualizadas e objetificadas das personagens femininas na mídia, com uso do bom humor. Um dos aspectos citados é o uso do *boob plate*. Disponível em: <<http://bikiniarmorbattledamage.tumblr.com/>> acesso em maio de 2014. Outro exemplo das críticas é o artigo **Armaduras sensuais não fazem sentido. Precisa desenhar?**. Disponível em <http://danger.updateordie.com/2013/07/armaduras-sensuais-nao-fazem-sentido-precisa-desenhar/?fb_action_ids=597875543585649&fb_action_types=og.likes&fb_source=aggregation&fb_aggregation_id=288381481237582> acesso em maio de 2014.

“sexy” e possivelmente apelativa ao “olhar masculino”. Sua pose aproxima-se mais das poses masculinas, por estar estável e não contorcida de maneira a ilustrar glúteos e seios, ou de maneira a evocar sensualidade por meio de sua sinuosidade.

É interessante notar também a ambiguidade no olhar da personagem, ao mesmo tempo em que “desafia”, parece também “convidar” o espectador. Mas a “disponibilidade” da feminilidade de Vi parece apresentar “barreiras” ao espectador ideal. Esta característica parece associar-se a ideia da *femme fatale*, de uma mulher “sensual e convidativa”, mas “perigosa”. O uso da objetificação das formas femininas serviria para “conter” a “ameaça” da personagem à normatização do herói masculino.

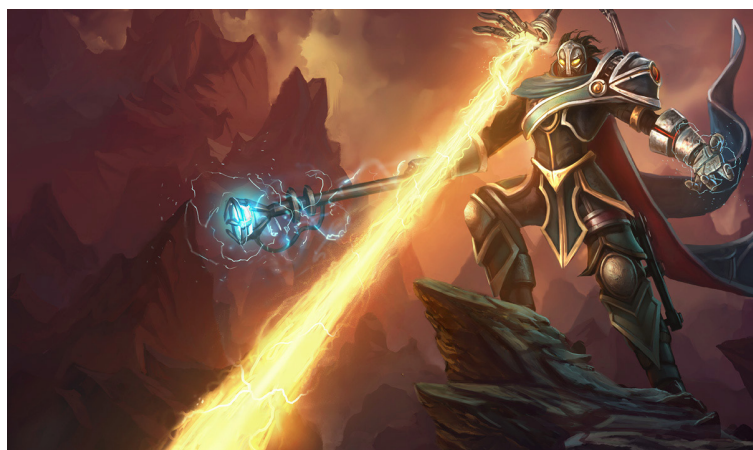


Figura 56. Splashart clássica do personagem Viktor.
Fonte: RiotGames



Figura 57. Splashart clássica do personagem Mordekaiser.
Fonte: RiotGames

Nas figuras 56 e 57, os personagens *Viktor* e *Mordekaiser* apresentam armaduras completas. Enquanto Viktor possui uma armadura “menor” e menos “agressiva”, mais discreta; Mordekaiser, na combinação da arma (maço de espinhos) e armadura, é mais dinâmico e agressivo. Isto ocorre também devido à pose de ação. Em ambos os casos, no entanto, a armadura não visa definir a “forma” do corpo para identificá-los como masculinos ou femininos. Por meio da padronização do masculino como norma, a menos que o/a personagem apresente formas culturalmente associadas à feminilidade - como seios ou traços delicados - deduz-se tratar-se de um personagem masculino.

As armaduras visam, além de associá-los à batalha, “aumentar” o volume de seus corpos, torná-los mais ameaçadores, “maiores”, mais “másculos”. Os marcadores culturais associam-se com a relação entre “tamanho” e “força”. É interessante notar que entre os dois personagens há, porém, conceitos de “força” diferentes. *Viktor* é um cientista e inventor em sua história, sua força é adquirida por meio da tecnologia e modificações de seu corpo original por meio de equipamentos. Suas habilidades e força associam-no à capacidade intelectual de manipular ferramentas, à “técnicas”. Já *Mordekaiser* é uma criatura sobrenatural presa a uma armadura de metal, segundo sua história. Em sua ilustração, sua pose de ação e forma grandiosa de corpo remetem mais à força bruta. As armaduras grandes e pesadas são também outra forma de demonstrar a força dos personagens, que seriam capazes de mover-se facilmente mesmo em trajes que exigiriam grande esforço físico.

Este exemplo comparativo serve para ilustrar como os personagens masculinos, algumas vezes, possuem marcadores culturais diversificados para representar suas características físicas e psicológicas, tal como seu empoderamento como combatentes. Nem todos os personagens masculinos obrigatoriamente têm como marcador de

gênero corpos musculosos ou força bruta. Eles podem representar outro tipos de “poder” por meio de estratégias variadas.

Em contrapartida, as personagens femininas em grande parte dos casos são consideradas “empoderadas” por meio da sensualidade de seus corpos femininos. Como se a exibição de seus corpos fosse um elemento de “poder”, quando na verdade está sujeita à hierarquia que limita os recursos de uma personagem feminina em combate. No universo do jogo, mesmo que ela possua força bruta ou intelectualidade para desenvolver dispositivos, ou magia para combater, ela deverá ter um corpo “sexy” e portar-se como uma “fêmea fatal”.

Na cultura do jogo, perante seus jogadores e jogadoras, o uso do “sexy” pelas personagens femininas deve ser encarado como uma ferramenta que exerce “poder” (manipulação), como se fosse equivalente ao fator da muscularidade, violência ou inteligência dos personagens masculinos. Mas estas posições sociais não são equivalentes, como demonstraram Berger e Loponte em suas análises do uso da figura feminina na arte visual. Ao colocar a mulher dentro deste estereótipo em que sua aparência (específica segundo normas vigentes de beleza) e disponibilidade sexual são suas ferramentas de “empoderamento”, *League of Legends*, assim como outros jogos, ajuda a perpetuar a objetificação da figura feminina, pelo uso contínuo da repetição deste estereótipo como “norma” para suas personagens. Quando as personagens femininas devem ser aprazíveis ao olhar de um “observador ideal”, mas os personagens masculinos, apesar de idealizados, possuem maior variedade de expressão e não se conformam obrigatoriamente a um observador específico, o que está vigorando é um recurso de manutenção de redes hierárquicas de poder. Redes que definem quais “espaços” podem ser ocupados pelas mulheres e pelos homens.

Segundo Louro em seu livro *Um Corpo Estranho* (2004) ao definirmos um homem

ou mulher por meio de gênero ou sexualidade busca-se distinguir suas identidades perante a cultura. Desta maneira agregando aos indivíduos “direitos ou deveres, privilégios ou desvantagens” (LOURO, 2004, p.89). Conforme a autora, para construir-se uma materialidade do corpo e legitimá-lo, as normas que vigoram e regulam este corpo devem ser “constantemente reiterada e refeitas” (LOURO, 2004, p.89) Mas estas diretrizes normativas são “invenções sociais” o que significa que nem todos os indivíduos irão segui-las. Para Louro a relação entre sociedade e estas prescrições estão em constante movimento. Seja subvertendo ou aproximando-se, mas sempre funcionam dentro de redes de poder.

Devido ao uso do corpo “sexy” feminino ser construído em relação ao masculino, ele não representa uma força, ou sexualidade próprios, representa o que o “olhar alheio” espera dele. Assim ele existe apenas em relação ao outro, está sendo normatizado, construído e julgado pelo “observador ideal”, que detém maior o “poder” numa escala de hierarquias.

Quanto às características étnicas, *League of Legends*, apresenta personagens humanos caucasianos, com a adição ao grupo de personagens masculinos de um Campeão afro-descendente, *Lucian* (figura 58) somente em 2013 (o jogo vigora desde 2009) . Entre as personagens femininas não há nenhuma personagem humana claramente pertencente a outra etnia, além da caucasiana. Apenas a personagem *Karma* (figura 59) parece fazer referência à etnia hindu, mas sua pele é só levemente morena.

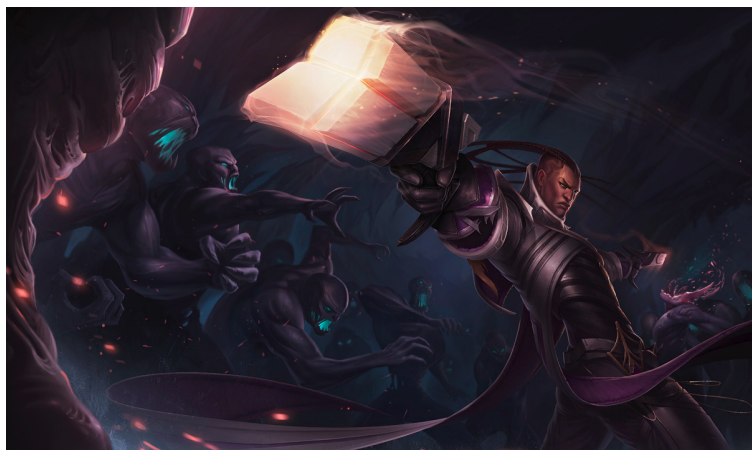


Figura 58. Splashart clássica do personagem Lucian.
Fonte: RiotGames



Figura 59. Splashart clássica da personagem Karma.
Fonte: RiotGames

Outra característica marcante da arte dos personagens em *League of Legends* são as posturas “quebradas” das figuras humanas. Motivo de crítica, esse recurso estilístico é frequentemente aplicado às personagens femininas, ocorrendo mais ocasionalmente em personagens masculinos e com finalidades diferentes, é importante apontar. A Riot Games afirma em alguns dos grupos de discussão em seus fóruns¹⁰ que o uso de anatomias “surrealistas” ocorre para proporcionar mais “dinamismo” às formas por meio do exagero. No entanto, a maneira como as personagens femininas tem suas poses “dinâmicas” construídas é em grande parte resultante da objetificação de seus corpos, já que as torções geralmente ocorrem para exibir “o que interessa”

¹⁰ Disponível em : <<http://forums.na.leagueoflegends.com/board/>> acesso em 2014.

ao observador de seus corpos (normalmente seios e glúteos). Nos personagens masculinos não ocorre esse processo.

O personagem *Master Yi* (figura 60) tem sua postura “quebrada” e torcida para proporcionar ilusão de movimento pelo exagero. O personagem segue um conceito de agilidade e velocidade que são referenciados em sua ilustração. Entretanto, Master Yi não é sexualizado nem objetificado.



Figura 60. Splashart clássica do personagem Master Yi.
Fonte: RiotGames

A personagem *Lux* (figura 61) tem sua postura “quebrada” em perspectiva forçada para ressaltar seus seios e sua cintura magra, sua porção superior está torcida em relação a suas pernas. Lux é uma maga e agilidade ou velocidade não necessariamente estão incluídas no conceito de sua personagem. Configura-se aqui a hierarquia de gênero. Lux está torcida numa pose objetificada por ser uma mulher.



Figura 61. Splashart clássica da personagem Lux.
Fonte: RiotGames

A título de comparação, no caso da personagem Lux, uma de suas skins adicionais (adquiridas por compra), chamada *Lux Legionária de Aço*¹¹. Esta skin apresenta um critério visual bem diferente. A personagem não está objetificada, não apresenta os seios em destaque e encontra-se em uma pose estável, mas que ainda faz referência à movimento. Seu olhar é firme e intenso e ela não aparenta uso de maquiagem.

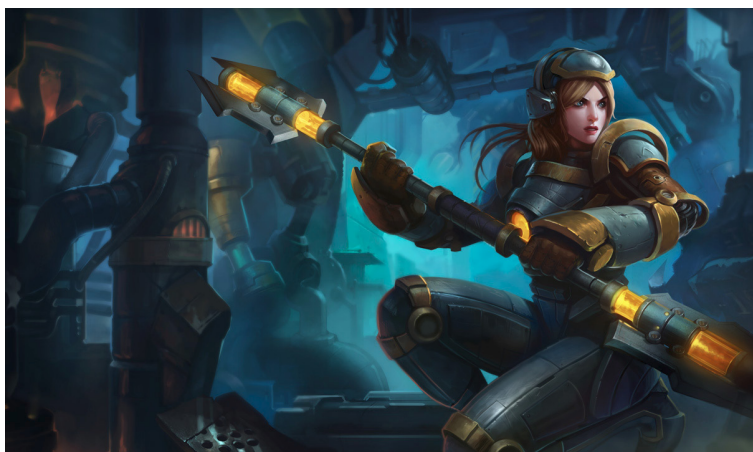


Figura 62. Splashart adicional de Skin temática da personagem Lux.
Fonte: RiotGames

O uso dos cabelos soltos e ao vento que ocorre na Splashart clássica de Lux é reduzido na Skin temática. Os cabelos longos, sedosos e brilhantes são outro marcador de gênero comum às personagens femininas de *League of Legends*. Ocorre devido

¹¹ *Lux Steel Legion*, na versão original em inglês.

as marcações culturais dos cabelos longos e “perfeitos” como signo de feminilidade, como é ilustrado pela mídia em propagandas de produtos femininos de cabelos. Vale notar, cabelos femininos e masculinos tem produtos divididos por gênero, levando consumidores a crer que cabelos de homens e mulheres não pode ser tratados da mesma forma. ¹²



Figura 63. Propagandas de produtos femininos para cabelo.
Fonte: Pantene e Seda

Na figura 63, duas imagens publicitárias que ressaltam cabelos “perfeitos”, vendendo produtos que supostamente fariam a consumidora conseguir o mesmo resultado da modelo. Cabelos longos, brilhantes sem nenhuma mecha fora do lugar. Os resultados são na verdade produzidos por tratamento digital de imagem.

Uma imagem publicitária de produtos voltados aos homens exibe cabelos curtos e barba como símbolo de virilidade. Outra não exibe modelos e apenas ilustra o produto (figura 64).



Figura 64. Propagandas de produtos masculinos para cabelo.
Fonte: L'oreal e Natura

¹² A propaganda Dove For Men trata deste assunto de maneira humorística. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=1dPyHlcb-DQ>> acesso em 2014

A barba, o bigode e os cabelos curtos frequentemente exercem a função em *League of Legends* de marcar as identidade masculinas, em binarismo com os longos cabelos femininos. Quando com cabelos longos, os personagens masculinos não os apresentam da mesma forma que os cabelos femininos. Eles estão costumeiramente presos, são menos chamativos e não são “esvoaçantes” como a cabeleira feminina.

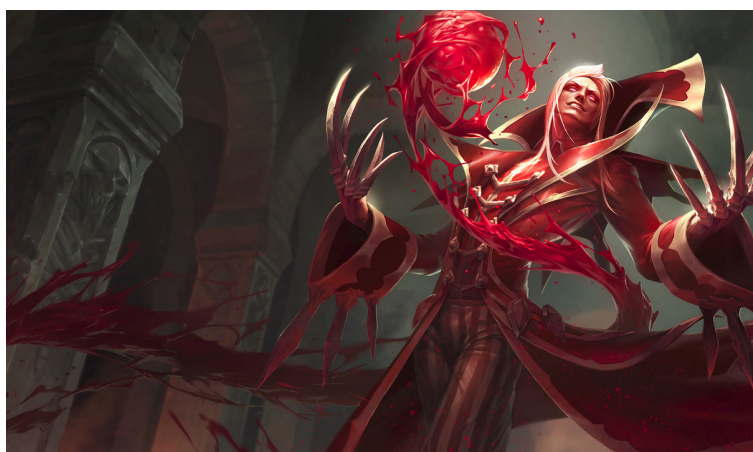


Figura 65. Splashart tradicional do personagem Vladimir.
Fonte: RiotGames

O personagem *Vladimir* (figura 65) é um mago de cabelos longos,. Mas não há tanto apelo para a beleza de seus fios, por mais que o conceito do personagem evoque uma atmosfera de nobreza e elegância; um tipo de masculinidade que se contrapõe à rudeza da força bruta e se aproxima mais da valorização do que é “belo”. A postura de Vladimir está também exageradamente quebrada, mas não com finalidade de objetificar o personagem.

O mesmo ocorre com o personagem *Twisted Fate* (figura 66), seus cabelos longos não são tão destacados e a presença da barba é um marcador cultural de sua identidade masculina. Novamente a constante: o papel do personagem é o de ser uma espécie de mago, o que o relaciona à uma masculinidade diferente da do guerreiro hipermusculoso que se utiliza de sua força bruta para combater.



Figura 66. Splashart tradicional do personagem Twisted Fate.
Fonte: RiotGames

Entre as personagens femininas 57% possuem cabelos longos, soltos, ou presos em longas tranças ou “rabos-de-cavalo”. A figura 67 ilustra alguns exemplos.

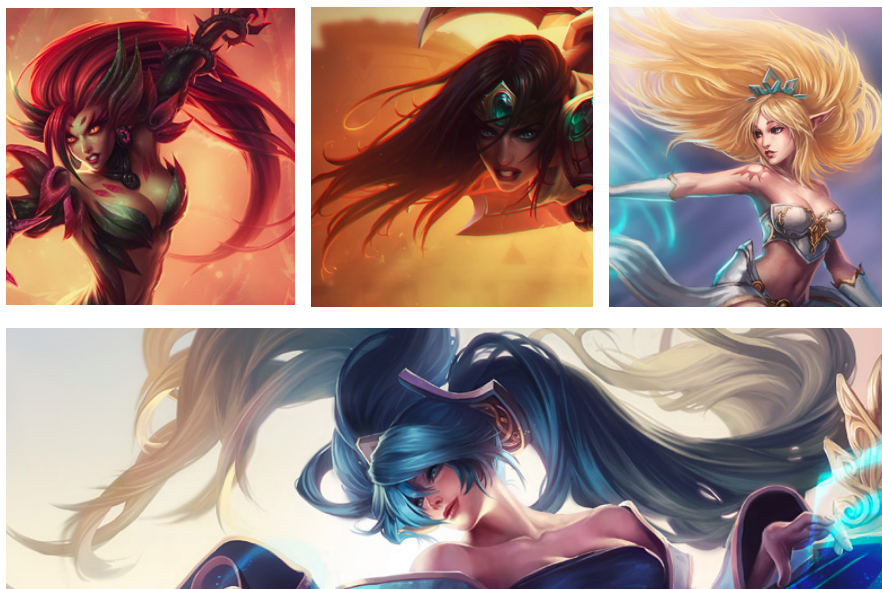


Figura 67. Detalhes das Splasharts clássicas das personagens Zyra, Sivir, Janna e Sona.
Fonte: RiotGames

É possível sintetizar as diferenças entre Campeões e Campeãs em *League* com o fato de ser necessário marcar os corpos femininos com binarismos¹³ de gênero muito mais do que corpos masculinos. Visto que a masculinidade é tida como padrão,

13 Por “binarismos” de gênero, compreende-se aqui o uso de signos culturais opostos, como cabelos longos/cabelos curtos; uso de salto alto/ não usar salto; presença de maquiagem/ausência de maquiagem, entre outros.

deduz-se que se o personagem não possui marcador de feminilidade, trata-se de um personagem masculino. Personagens que “transitem” entre os binarismos de maneira ambígua podem ser alvo de marginalização e crítica, ou seja personagens que tenham características misturadas, ou que carregem marcadores que representem o “outro” podem ser desqualificados. Como exemplos, o personagem *Ezreal* e a personagem *Diana*, figuras 68 e 69.



Figura 68. Splashart tradicional do personagem Ezreal.
Fonte: RiotGames

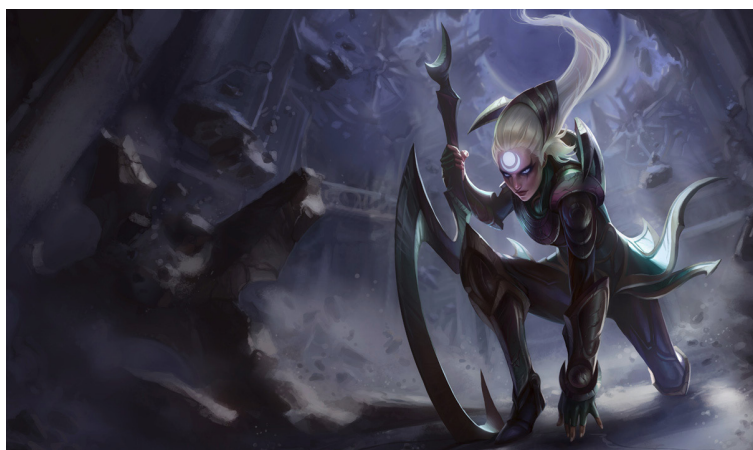


Figura 69. Splashart tradicional da personagem Diana.
Fonte: RiotGames

Ezreal na comunidade do jogo é frequentemente “parodiado” como sendo gay¹⁴, independentemente de nada a respeito disto ser mencionado em sua história e sua personalidade não fazer referência a sua sexualidade. Os motivos¹⁵ para os jogadores e jogadoras questionarem a sexualidade do personagem varia desde seus aspectos gráficos - delicadeza de traços, tipo de corte de cabelos - às suas atitudes na jogabilidade.¹⁶ Observa-se também que a maneira como os usuários e usuárias comentam sobre a suposta homossexualidade do personagem busca desqualificá-lo como um “homem”¹⁷. Outro ponto interessante, é que, jogadores homens que joguem com o personagem, frequentemente ficam bastante ofendidos se Ezreal for chamado de “gay”. No caso de Diana é um processo semelhante, a personagem não é objetificada como as demais personagens femininas, característica que pode passar a desvinculá-la do caráter de “mulher” e por vezes associá-la à homossexualidade.

14 Riot não quer que o Ezreal seja mais chamado de mariquinha e se esforça para dar-lhe uma namorada! Disponível em <<http://www.pwn3ed.com/2013/05/riot-nao-quer-que-o-ezreal-seja-mais.html>> acesso em maio de 2014.

15 Why is Ezreal considered gay? Disponível em <<http://forums.na.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=1776622>> acesso em maio de 2014.

16 Cada Campeão e Campeã no jogo possui um movimento de “dança”, um bônus do jogo para divertir as jogadoras e jogadores. Ezreal tem os movimentos de uma famosa dança popularizada na internet por uma personagem feminina de um animê (animação japonesa). Alguns jogadores no entanto, consideram sua dança como “feminina” demais, Ezreal mt gay. Disponível em <<http://forums.br.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=70183>> acesso em 2014.

17 Why do people call Ezreal a girl or gay? Disponível em <<http://forums.na.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=3695605&page=2>> acesso em 2014.

4.1. GENDER BENDS

É comum que fãs de *League of Legends* criem produções artísticas independentes do jogo original, como forma de recriar personagens, homenagear o jogo ou por diversão. Um prática interessante é o *gender bend* (dobra de gênero em tradução literal) artístico de alguns personagens. Basicamente ao criar um *gender bend* (normalmente um desenho ou um *cosplay*) pega-se um personagem identificado como masculino, transformando-o em feminino e vice e versa.

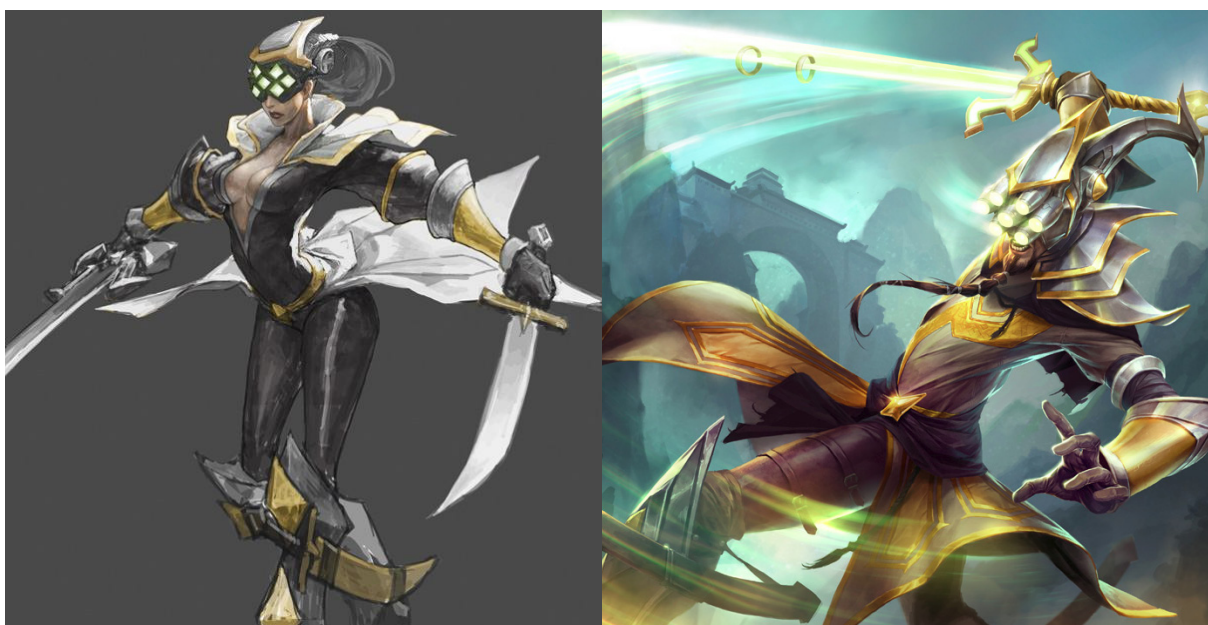


Figura 70. Gender bend do personagem Master Yi
Fonte: Loped

No exemplo da figura 71 um *gender bend* do espadachim *Master Yi*. Como pode ser observado, o processo de “feminilização” do personagem envolve a adição de fartos seios e fendas nas roupas para que estes possam ser destacados. O corpo é torcido para dar ênfase também aos glúteos (altos). O uso de batom como marcador de feminilidade (maquiagem) também está presente. Para tornar a personagem feminina, os recursos estilísticos utilizados também a objetificam perante o “olhar masculino”.



Figura 71. Gender bend da personagem Katarina
Fonte: Loped

Na figura 71 um exemplo reverso, a personagem Katarina é transformada em um personagem masculino. Os marcadores de masculinidade escolhidos para ilustrá-lo são os cabelos curtos e presença de músculos definidos, o personagem é também menos sinuoso e mais estável. A maquiagem é removida.

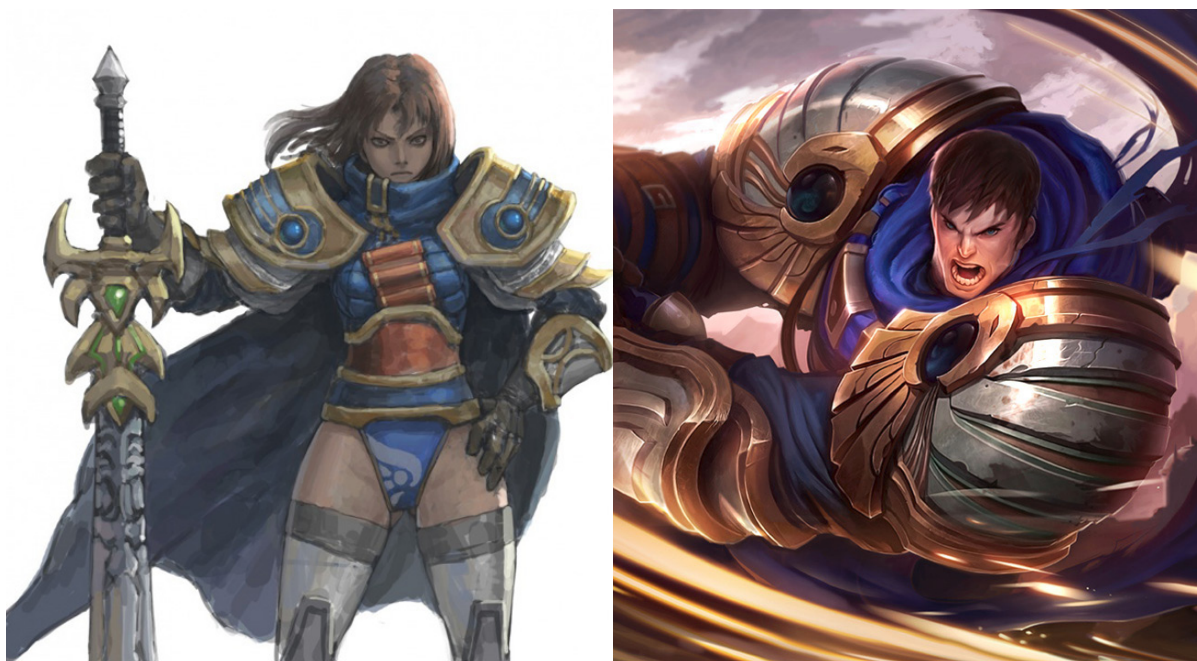


Figura 72. Gender bend do personagem Garen.
Fonte: Loped

O personagem Garen (figura 72) perde parte da armadura inferior ao ter criada sua versão feminina. Suas calças são substituídas por um biquíni. O marcador de feminilidade escolhido são os cabelos longos. Novamente ao design feminino está sendo atrelada a questão da exposição do corpo.

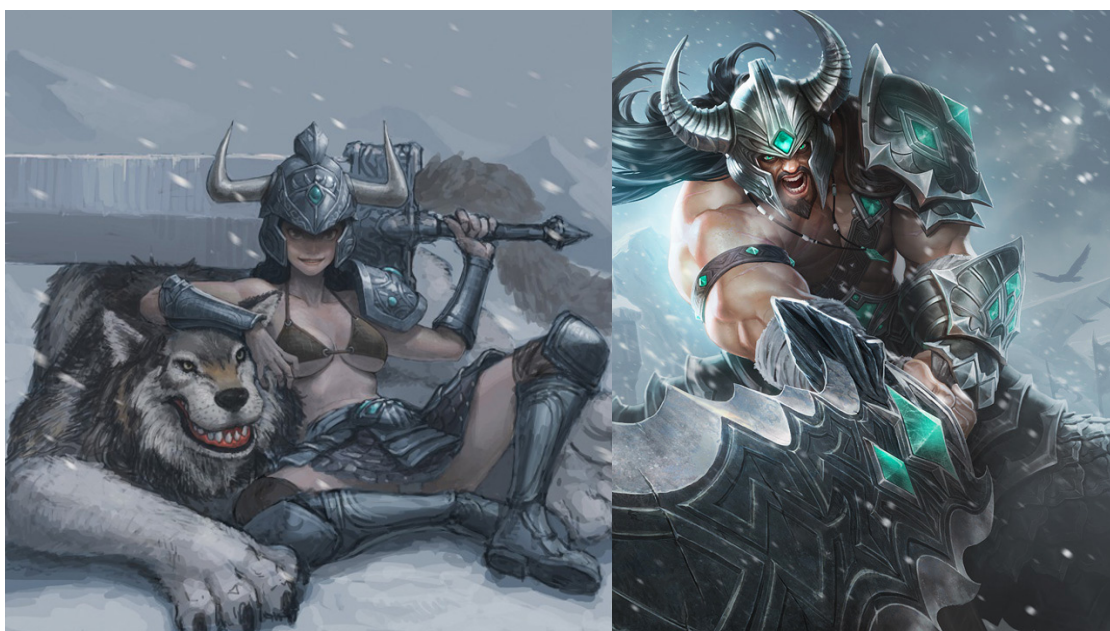


Figura 73. Gender bend do personagem Tryndamere.
Fonte: Loped

O personagem *Tryndamere* figura 73, perde toda a muscularidade ao ser desenhado como uma mulher. Além disso a figura feminina aparenta ser bem mais jovem, tem seios fartos e idealizados e encontra-se em uma pose ousada para ser “admirada” pelo “observador ideal”.

Um dos exemplos que melhor demonstra a pedagogia exercida sobre o corpo feminino no imaginário social do universo dos jogos eletrônicos é provavelmente o *gender bend* do personagem *Gragas*. Na versão original um bêbado, gorducho que luta arremessando barris de bebida alcoólica, Gragas apresenta uma longa barba e um corpo diferenciado, sendo musculoso, mas também barrigudo, com cicatrizes marcando o corpo. Ele aparenta idade mas avançada, característica que pode também ser inferida pela falta de cabelos.



Figura 74. Gender bend do personagem Gragas.
Fonte: autor(a) desconhecido(a)

Sua versão feminina foi idealizada como uma mulher jovem, magra, delicada com o mínimo de vestimentas necessário para que não se encontre totalmente nua. A versão feminina de Gragas é indiferente ao desenho do personagem original, em favor da objetificação feminina. Isto ocorre para que ela se torne uma figura apazível para o olhar masculino, onde, segundo normas culturais vigentes, a beleza feminina não está em uma mulher “gorducha, musculosa e bêbada, com cicatrizes pelo corpo.”

Estes configuram apenas alguns exemplos criados por fãs e as escolhas estilísticas pessoais dos/das artistas vigoram nestas obras. Mas é perceptível a pedagogia visual criada a partir das diferenças que devem marcar a masculinidade e a feminilidade em *League of Legends* especificamente. Quando o recurso estilístico do próprio jogo objetifica as formas femininas, é esperado que usuários e usuárias imitem o mesmo processo para “integrar-se” ao visual do jogo.

4.2 EXCEÇÕES: FEMINILIDADES DIVERSIFICADAS

Algumas Campeãs são apresentadas de maneira diferente do conhecido “padrão Riot” de corpo. Estas personagens são desvinculadas de alguns dos marcadores culturais de feminilidade “normativos” e apresentam corpos e roupas menos restritivas e mais “diversificadas”.



Figura 75. Splashart da personagem Kayle.
Fonte: RiotGames

A campeã *Kayle* (figura 75) apresenta marcadores de gênero mais sutis. Trajando armadura completa. Neste não ocorre o uso de *boob plate* e seu corpo não é sinuoso ou está torcido para ser apazível ao “olhar masculino”. Junto com Anívia, é a segunda personagem que recorre a outros recursos que não apenas seus aspectos visuais para ser constituída como feminina.

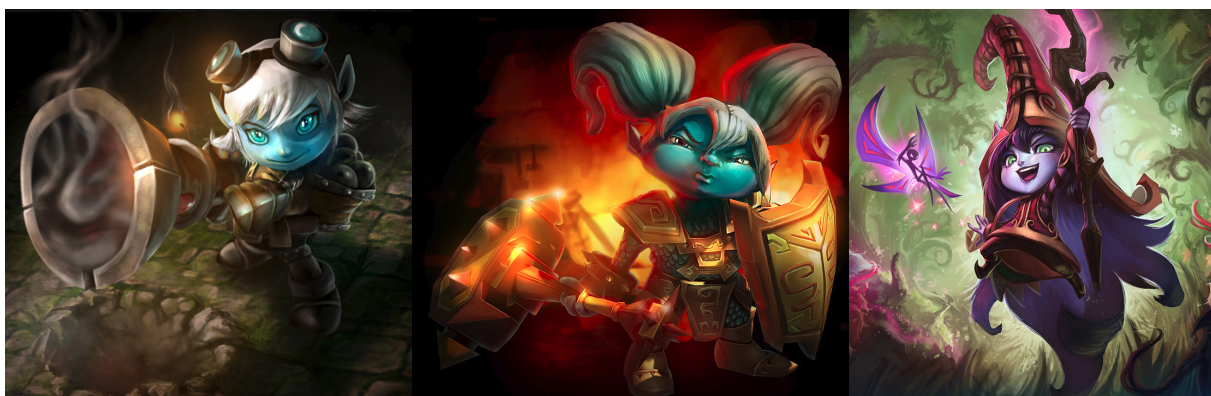


Figura 76. Detalhes da Splashart das personagens Tristana, Poppy e Lulu.
Fonte: RiotGames

A figura 76 mostra as personagens femininas da raça “yordle”. No universo do jogo elas representam uma raça fantástica de criaturinhas humanóides que se assemelham a “fadas” (ou que são antropomórficos como no caso do personagem Teemo, citado anteriormente). Por não serem “fêmeas” humanas, estas personagens não são sexualizadas e objetificadas. A diferença mais marcante é a variedade de “expressão” entre as três. *Tristana* é uma atiradora, *Poppy*, uma guerreira com armadura e *Lulu* é uma maga. Os traços, cores e ambientes empregados na ilustração de cada uma procuram convergir para essas atribuições de função. Seus corpos não são torcidos, não há a presença de salto alto e nem fendas ou aberturas reveladoras em suas roupas. A sexualização aqui não se faz presente pois, da mesma forma como ocorre com o personagem Teemo, o objetivo é remeter a personagens carismáticos e “fofinhos”. Trata-se de um imaginário mais próximo da infância que, porém, é subvertido pelo uso da ação e violência de que essas personagens são capazes por serem combatentes.

A personagem *Quinn* apresenta uma arte diversificada, onde seus cabelos estão cobertos por um elmo, suas roupas não apresentam aberturas ou fendas e não são coladas ao corpo. Ela não usa maquiagem, seu olhar está concentrado e seu corpo não está torcido de forma a revelar glúteos ou seios. Quinn está ainda sujeita a alguns marcadores normativos como a magreza e juventude, mas ela não é sexualizada e objetificada. As características estilísticas para o visual de Quinn foram decorrentes de escolhas de seu criador, um artista conceitual senior na Riot Games, Michael Maurino, conhecido na internet pelo apelido *IronStylus*. Ele comentou sobre essas escolhas em uma postagem que disponibilizou na internet para a comunidade do jogo:

Quinn costumava ser um cara, então eu o transformei em uma mulher. Essa mulher é um patrulheira, ela está preparada para uma luta, ela está vestindo uma armadura mais grossa, mas não metal, exceto em pontos-chave onde ela teria que interagir com o inimigo. Quinn não foi projetada para ter uma roupa colante. Tentou-se fazer isso e se parecia, mais uma vez, como uma mulher de capa com uma roupa apertada na pele, o que já tinha sido trabalhado até a morte em Zyra, Syndra, Elise, e Diana. Ela não se preocupa

em parecer feminina, ela se preocupa com utilidade. Uniforme largos com bolsos, joelheiras para cavar o chão para apoiar e mirar um tiro, nenhuma carne exposta para tomar um arranhão. [...] Em relação a feminilidade, me chamaram a atenção há muito tempo, quando Sejuani [outra personagem feminina sexualizada] foi lançada com o raciocínio de que Sejuani pode usar menos roupas para que “você possa dizer que ela é do sexo feminino.” Isso é um argumento inválido e uma triste desculpa para projetar de uma maneira particular. Um guarda florestal, uma elite, não se importa se você pode dizer que eles são uma mulher ou um homem. Eles estão interessados em ter seu trabalho feito, e ter o equipamento para fazer isso¹⁸ (MAURINO, 2013).

Maurino deixa claras as suas preferências estilísticas ao posteriormente afirmar que: “Você conhece o meu histórico, você sabe dos meus objetivos. Eu desenho as mulheres em armadura. Eu não projeto a hipersexualizada, a sedutora, ou a sereia. Diferentes artistas gravitam em torno de diferentes estilos e temas”¹⁹ (MAURINO, 2013). O artista comenta ainda o fato de que diferentes artistas dentro da empresa optariam por recursos estilísticos de acordo com seu gosto pessoal.

Segundo ele, ao olhar para as artes das personagens Zyra, Elise e Syndra percebe-se que foram conceituadas pelo mesmo/a artista pois seus elementos de identidade aproximam-se “corpos sexy, roupas integradas à biologia dos corpos, fêmeas sombrias” (MAURINO, 2013). Ao fim de sua explicação Maurino ainda coloca que: “Eu não respeito o estabelecido ou o esperado, nem o faz a Riot como um todo. Não é nossa tarefa conformar, é o nosso trabalho desafiar a convenção e questionar a execução tradicional”²⁰ (MAURINO, 2013).

18 Tradução livre de: Quinn used to be a guy, then I turned her into a woman. That woman is a ranger, she's prepared for a fight, she's wearing thicker armor but not plate aside from key places where she would have to interact with an enemy's face. Quinn was not designed to be in a skin-tight outfit. That was tried, and look, again, like a woman with a cape, in a skin tight outfit, which had been worked to death by Zyra, Syndra, Elise, and Diana. She does not care about looking feminine, she cares about utility. Baggy fatigues which have hardened pockets, knee pads to dig into the ground to take a shot, no exposed flesh to take a graze. [...] Regarding femininity, I was called out long ago when Sejuani released for making the reasoning that Sejuani might wear less clothing so that “you can tell she's female.” That is an invalid argument and a sad excuse to design a particular way. A ranger, an elite, doesn't care whether you can tell they are a female or a male. They are interested in getting the job done, and having the gear to do so.

19 Tradução livre de: You know my history, you know my goals. I design the women in armor. I do not design the over-sexualized, the seductress, or the siren. Different artists gravitate towards different styles and themes.

20 Tradução livre de: I do not abide by the established or the expected, neither does Riot on the whole. It is not our job to abide, it's our job to challenge the convention and question traditional execution.

Apesar dessas afirmações, grande parte da produção da Riot Games continua a conformar-se aos valores correntes do mercado, como pode ser constatado neste trabalho, pelo uso frequente da objetificação da feminilidade e dos binarismos de gênero; e não necessariamente desafiá-los como afirma o artista. Maurino esteve de fato envolvido na criação de ilustrações capazes de expressar uma feminilidade diversificada do padrão sexualizado de personagens femininas produzidas pela empresa, mas isto parece apenas um pequeno nicho criativo dentro de uma produção bem maior que se concentra no uso da objetificação feminina e na política do “boys club” para criar personagens. Nas figuras 77 e 78, a personagem *Quinn*:

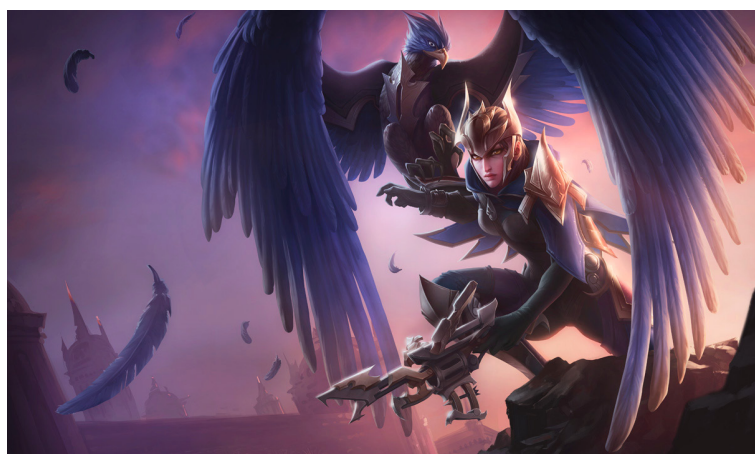


Figura 77. Splashart clássica da personagem Quinn.
Fonte: RiotGames

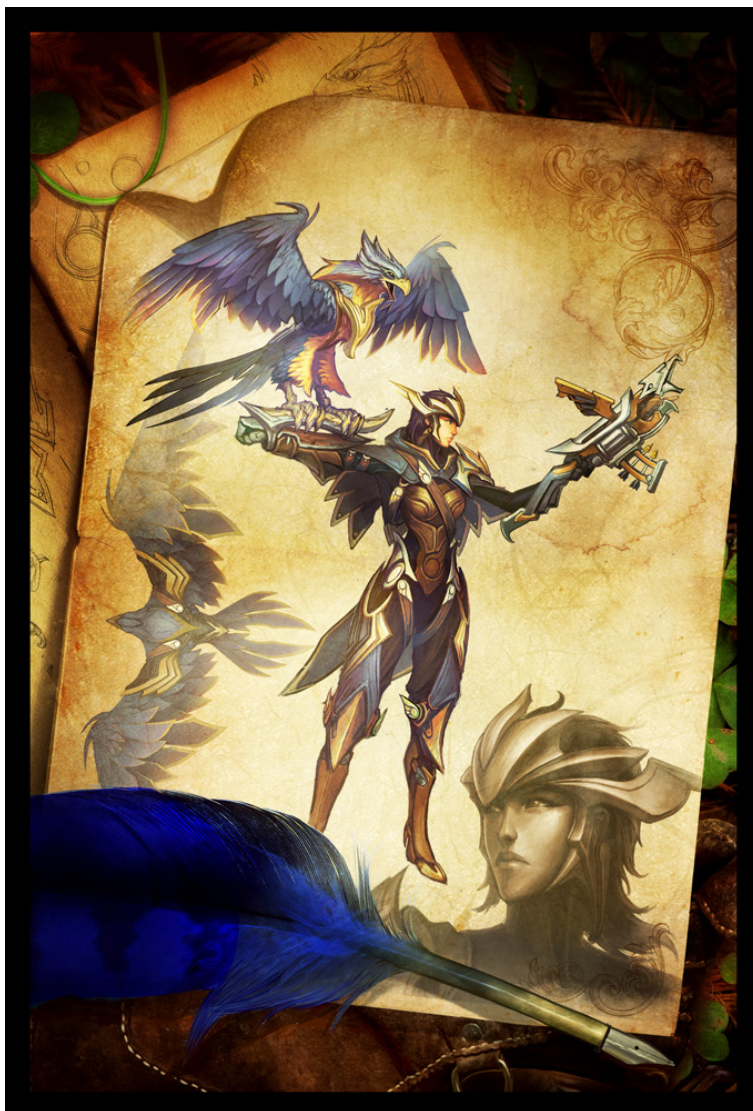


Figura 78. Arte promocional do lançamento de Quinn.
Fonte: RiotGames

Na figura 79, um rascunho de Maurino da personagem *Sivir*. Originalmente objetificada, deixando grande parte de seu corpo à mostra, a personagem ganha no rascunho um apelo visual diferente. Sem a ênfase nos seios ou na nudez, apesar das roupas ainda reveladoras, *Sivir* perde grande parte do caráter objetificado. Isto ocorre devido a forma de apresentação da pose personagem e o que é colocado em “destaque”. A figura 80 mostra na parte de cima a Splashart antiga da personagem e abaixo a versão “atualizada”, lançada em outubro de 2013.

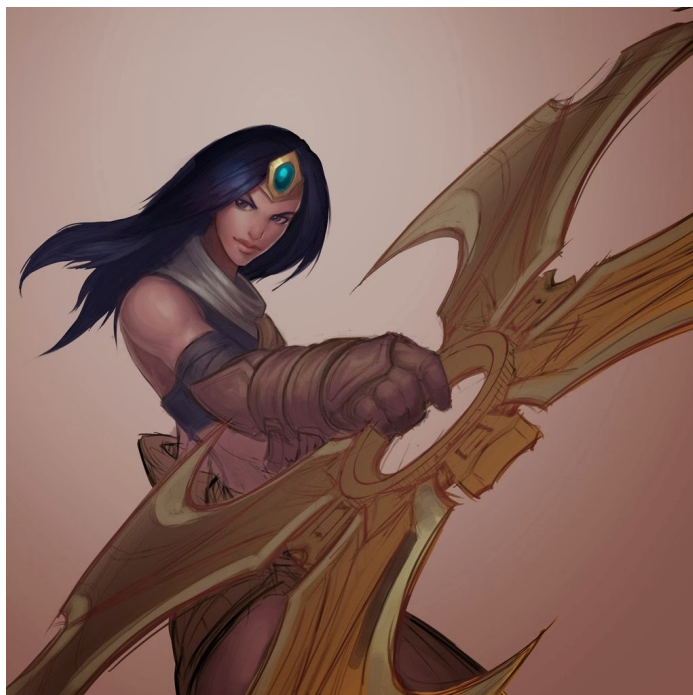


Figura 79. Sketch da personagem Sivir,
Fonte: Michael Maurino “IronStylus”.

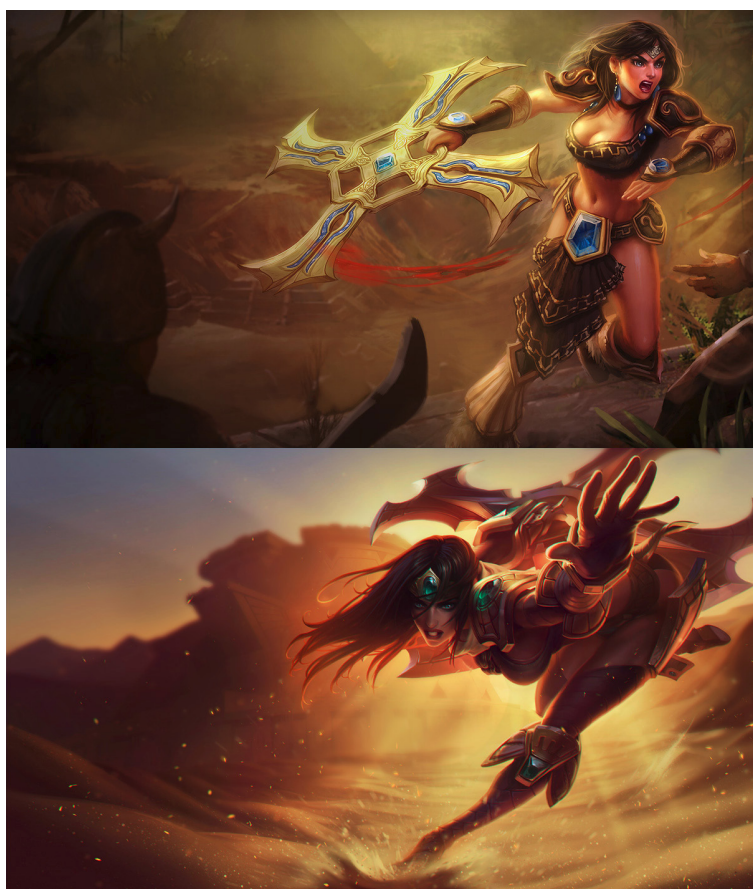


Figura 80. Splasharts clássicas “antiga e nova” da personagem Sivir.
Fonte: RiotGames

Em ambas as ilustrações o corpo da personagem é objetificado por meio de suas roupas e pose. Com a evolução e constante troca do estilo de arte dos personagens, (que aproxima-se bastante do estilo de arte nos quadrinhos norte-americanos de ação e super-heróis) quando alguma *Splashart* antiga de personagem passa a diferir muito das “novas”, ela é redesenhada para melhor apresentar o/a personagem e tornar-se mais atraente aos usuários. A nova *Splashart* de Sivir, entretanto foi alvo de crítica por parte dos/as usuários/as que reclamavam das “poses quebradas” que a RiotGames insiste em retratar²¹.

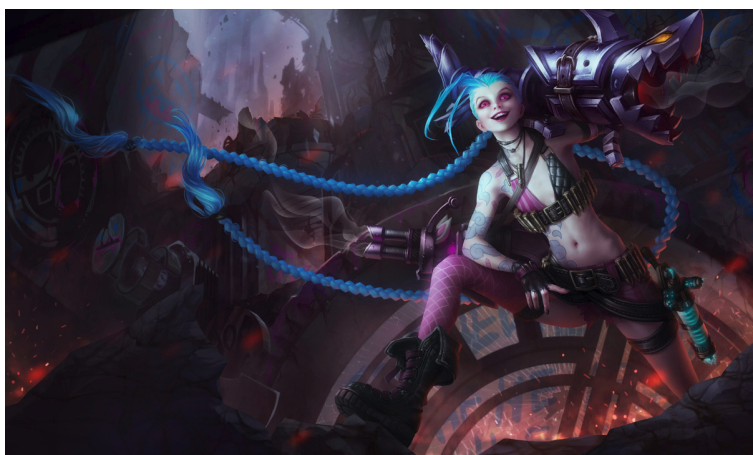


Figura 81. Splashart clássica da personagem Jinx.
Fonte: RiotGames

Outra personagem que causou alvoroço ao ser lançada foi a Campeã *Jinx* (figura 81). Uma personagem feminina que é nada mais do que uma criminosa violenta e entediada. Segundo sua história, Jinx apresentava-se com uma espécie de “vilã carismática”. Mas foram nas escolhas do seu design que houve maior surpresa. Jinx é então a primeira personagem feminina considerada “adulta” a não apresentar seios fartos. Muito pelo contrário, mesmo trajando apenas um biquíni, Jinx não tem seus seios destacados, seu peito sendo praticamente “plano”. Em termos gerais o visual da personagem com tatuagens coloridas, coturnos e *shorts* rasgados a aproxima

²¹ Sivir's Splash art (Critique) disponível em <<http://forums.na.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=3988086>> acesso em 2014

de um visual “punk” e sua costumeira associação à “marginalização social”, alguém “desviante da norma”. Jinx apresenta unhas pintadas de preto, roupas com detalhes rosas e uma série de acessórios como cintos de balas e cintos de couro, além de suas duas gigantescas armas de tiro, que dão-lhe um ar agressivo. Em contraste com isso, seu rosto delicado e longos cabelos presos em duas tranças aproximam-na de marcadores de feminilidade e também de infantilidade. Entretanto um pouco disto é desviado pela expressão “delirante” e “insana” da personagem, com seus olhos arregalados num tom vibrante de rosa-avermelhado e sorriso malicioso. Suas tranças ao vento proporcionam movimento. Apesar de longos, os cabelos de Jinx tem aspectos bem diferentes dos exemplos mostrados anteriormente, onde o cabelo era um símbolo de beleza e feminilidade. Os fios da franja da personagem estão espetados em ângulos retos, não são suaves. O cabelo de Jinx não serve para acentuar sua feminilidade tanto quanto serve para torná-la mais excêntrica, a cor azul é um exemplo disto.

Jinx é também excessivamente magra, mas não voluptuosa. As formas da personagem são mais ângulosas, retilíneas. A pose da personagem é estável e não contorcida e ao mesmo tempo que a as pernas abertas sexualizam o visual da personagem (acentuado pelo ângulo de leve *contra-plongé*) esta posição é também uma espécie de contravenção de feminilidade tradicional, onde as normas culturais ditam que “uma mulher não deve escancarar suas pernas”. A pose de Jinx está muito próxima de uma “pose masculina”, com o pé displicentemente apoiado sobre uma rocha.

Em sua nudez e pose, Jinx é sexualizada. Mas ela não configura-se somente em um objeto de prazer para o “olhar masculino”, o espaço que ocupa em sua ilustração é passível de certa subversão do tipo de feminilidade mais valorizada no jogo.

Acerca da inspiração para a criação da personagem a artista responsável pela *Splashart*, Katie de Souza, “*RiotTea Time*”, comentou no fórum online do jogo em resposta a um membro da comunidade:

Eu sou a artista conceitual e da splashart de Jinx. Imaginei Jinx há mais de um ano atrás, eu pensei nela porque não havia Campeãs em LoL que supriam os meus desejos de uma vilã completamente insana, temos algumas senhoras no lado do mal, mas eu realmente queria uma garota que é totalmente fora de qualquer tipo de reforma ou de reabilitação, eu peguei muita inspiração do personagem Coringa (especialmente o de Heath Ledger) e também do Gollum de O Senhor dos Anéis, e um pouco de Helena Bonham Carter, porque ela interpreta pessoas loucas realmente bem! [...] Eu também queria introduzir uma silhueta feminina e tipo de corpo diferente com Jinx²² (SOUZA, 2013).

A repercussão da personagem foi grande na comunidade. Na ocasião, a Riot lançou também um videoclipe temático com uma música estilo *rock*, protagonizado pela personagem, chamado *Get Jinxed*²³. A palavra *jinx* em inglês refere-se à “má sorte” ou “agouro”. No vídeo a personagem faz suas peripécias vilânicas que envolvem atirar em robôs, explodir patrimônio e pichar coisas em letras rosas, enquanto parece se “divertir insanamente”. Na figura 82 uma cena da animação do videoclipe ilustra a “alegria” da personagem ao atirar em robôs. O uso de robôs provavelmente aparece para diminuir a violência envolvida no conceito todo da vilã.

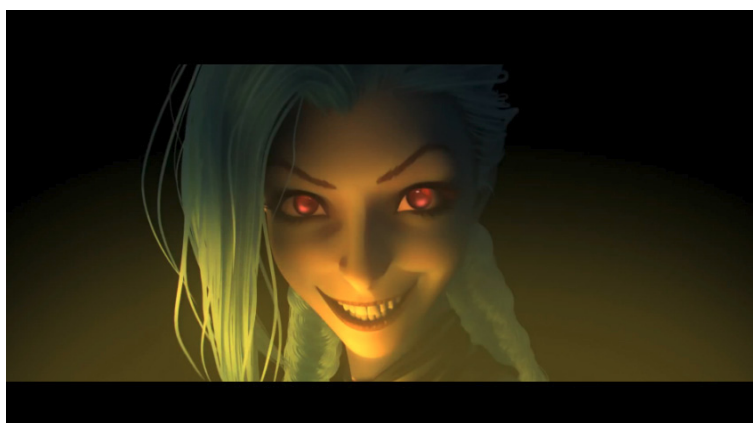


Figura 82. Cena do video Get Jinxed.

Fonte: RiotGames

22 Tradução livre de: I'm Jinx's concept & splash artist I dreamed up jinx over a year ago now, I pitched her because there weren't any champions in LoL just yet who met my desires for a completely insane female villain champion, we have some ladies on the side of no-good but I really wanted a girl who is totally beyond any kind of reform or rehabilitation, I drew a lot of inspiration from the joker character (especially heath ledger's joker) and also gollum from lord of the rings, and a bit of helena bonham carter because she plays crazy people really well! [...] I also really wanted to introduce a different female silhouette & body type with jinx.

23 Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=0nIJuwO0GDs>> acesso em 2014.

Mais uma vez são as preferências estilísticas de designers responsáveis pela criação da personagem que fazem com que ela apresente um visual diferenciado da grande maioria apresentada. É interessante notar, entretanto, que para conceber a personagem são utilizados personagens masculinos (Coringa e Gollum) como inspiração. O que pode apontar a ausência de referências deste tipo de feminilidade na cultura *pop* como um todo, sendo necessário buscá-las em personagens masculinos.

Da mesma forma que Jinx, a personagem *Annie* (figura 83) apresenta uma subversão da feminilidade, infância e inocência ao retratar uma “menininha” com poderes “sombrios” capaz de transformar seu meigo ursinho de pelúcia em uma marionete de um gigantesco urso feroz. Annie é uma maga manipuladora de fogo com os trejeitos de uma criança, mas que é na verdade extremamente perigosa no universo do jogo. Deduz-se que ela não seja sexualizada ou objetificada pelas contradições dos valores morais que este processo projetaria sobre a figura de uma criança.

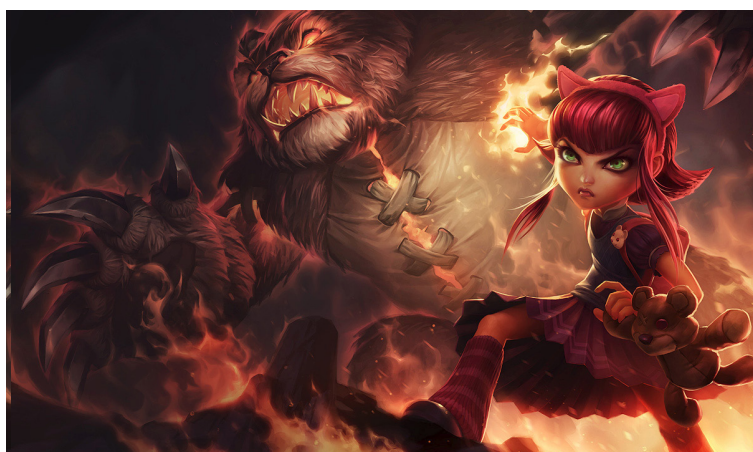


Figura 83. Splashart clássica da personagem Annie.
Fonte: RiotGames

Annie apresenta marcadores de feminilidade como o uso de saia, corte de cabelo e a maquiagem aplicada aos olhos com intuito de dar-lhe um ar “sombrio”, meio “gótico”. Ao reparar na pose, esta assemelha-se um tanto à de Jinx, as pernas

abertas, dando sensação de movimento. Apesar de não objetificada, isto pode ser associado à sua idade, não sendo assim um exemplo tão divergente.

A personagem *Lissandra* (figura 84) também não tem seu corpo objetificado da mesma forma que outras Campeãs e seus seios tem proporções como as de Quinn. Entretanto sua postura também encontra-se “quebrada”, talvez para enfatizar sua magreza.

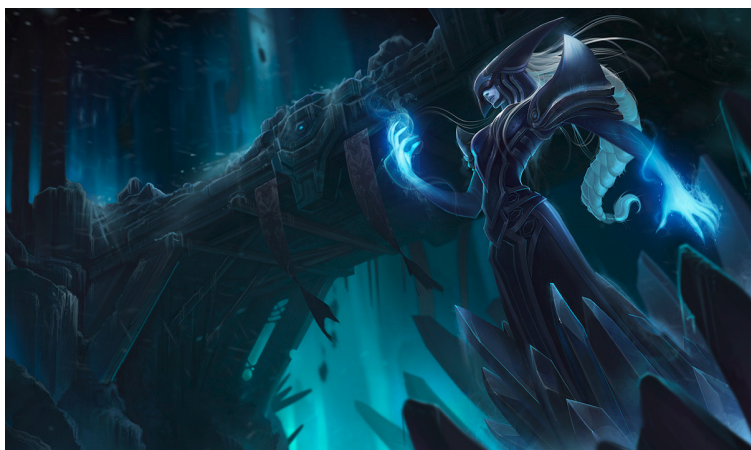


Figura 84. Splashart clássica da personagem Lissandra.
Fonte: RiotGames

A já mencionada Campeã Diana não é objetificada e associada a fortes marcadores de feminilidade. Sua pose na *splashart* é estável, seu corpo não está torcido e seus seios não são o “assunto” em questão. Seu olhar é firme e ameaçador (figura 85).



Figura 85. Detalhe da Splashart clássica da personagem Diana.
Fonte: RiotGames

Comparativamente, no entanto, estas personagens são um número bem restrito de variações da “feminilidade” apresentada pela grande maioria das Campeãs e ainda assim, seus corpos não diferem tanto do corpos apresentados até então. As personagens são ainda mais magras e “delicadas”, em contraste com a força e músculos de alguns personagens masculinos e são ainda em sua maioria humanas ou carregam características que a associem com isto.

4.3 FEMINILIDADES EXCLUÍDAS

Alguns tipos de personagem não estão presentes entre as 40 Campeãs de *League of Legends*, mas encontram-se presentes entre os 77 personagens masculinos. São principalmente as personagens “criaturas” ou personagens antropomórficos que não apresentem feições humanas. Os personagens *Cho’gath*, *Warwick* e *Skarner* por exemplo, não são em nada humanos, sendo o primeiro uma criatura fantástica insectóide gigante, o segundo um lobisomem e o terceiro um escorpião gigante. Além de Anivia que é um pássaro sem grandes marcações binárias de gênero entre seus aspectos visuais, personagens femininas seguindo esta estratégia de design nunca foram concebidas para este jogo.

Diversos personagens masculinos são criaturas fantásticas que possuem relação distante com a aparência humana, ou simplesmente tem seus rostos parcial ou totalmente cobertos (18%) contra apenas 7% das personagens femininas com rosto parcial ou totalmente coberto (Kayle, Akali e Lissandra).

Outro exemplo inexistente em *League of Legends* é o de Campeãs pertencentes a outras etnias que não a caucasiana. Não há representações de feminilidades, por exemplo, afro-descendentes, asiáticas ou indígenas. Personagens como Nidalee podem até possuir a pele levemente bronzeada, mas a diferença é muito sutil.

Também não há campeãs com porte atlético ou fisiculturista como ocorre com personagens masculinos. Não há nenhuma personagem feminina humana “gorda”, todas as personagens representam um padrão, em muitos dos casos, de excessiva-magreza.

Não há personagens femininas “ambiguas”, ou cuja aparência não as indique como mulheres por meio de marcadores físicos. O uso de maquiagem, seios, roupas, cores, ou formato do corpo deixa claro, perante a segregação binária de gênero que aquela personagem é “mulher”. A única exceção é Anivia.

Muitos dos personagens masculinos não podem se identificados como tal somente por sua aparência. A eles são menos associados marcadores culturais de gênero devido a naturalização do masculino como universal, logo a ausência de características consideradas “femininas” já os define como homens. Isto faz com que sua aparência seja menos restritiva e mais diversificada em relação ao corpo, cores, acessórios, entre outros aspectos visuais.

4.4 AS FEMINILIDADES VALORIZADAS EM *LEAGUE OF LEGENDS* E SUAS HIERARQUIAS DE GÊNERO

A grande maioria das personagens no jogo aproxima-se da/ou representa a ideia da *femme fatale*. Por consequência, são personagens sensuais, com o corpo à mostra, caracterizadas como “beldades” segundo as normas vigentes de beleza feminina. Estas personagens são sexualizadas e objetificadas como parte do processo de torná-las “aprazíveis” ao “observador ideal”, supostamente os consumidores do jogo, tidos como homens heterossexuais e cujas preferências de “olhar” são representadas por mulheres voluptuosas, mas magras, com roupas mínimas e seios e glúteos fartos. Estas personagens apresentam-se como um “panorama” em suas ilustrações, com corpos torcidos para ilustrar o que é de interesse do observador. São, por vezes misteriosas ou desafiadoras, mas sobretudo na medida em que oferecem sua “sensualidade” como um convite ao observador. Sua personalidade, força ou suas habilidades são “minimizadas” ao colocar-se o corpo dessas personagens como um objeto de prazer, deixando-as subordinadas ao “julgamento de quem vê”. Àquelas que por acaso “fugirem” deste padrão, será reservada a marginalização.

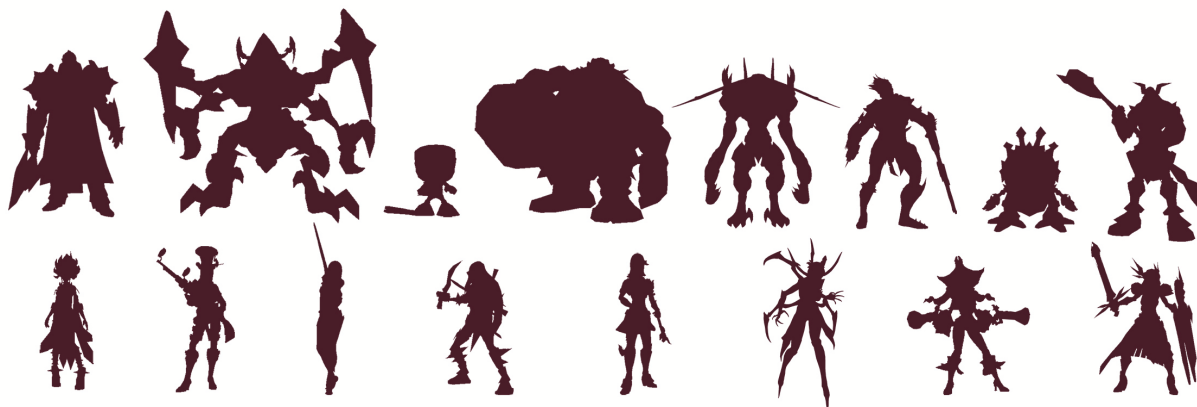


Figura 86. Silhuetas dos modelos 3D de Campeões e Campeãs de LoL.
Fonte: RiotGames

A figura 86 apresenta uma imagem ilustrando as silhuetas de alguns personagens masculinos (linha superior) e femininos (linha inferior). Percebe-se neste exemplo as diferenças de formato do corpo, estaturas e diversidade de exemplos. Personagens masculinos possuem mais liberdade de formas. Personagens femininas aproximam-se umas das outras.

O ponto mais problemático da representação de feminilidade em *League of Legends* deve-se à perpetuação da mulher como um “objeto de prazer”. Conforme afirma Young sobre objetificação, um objeto é inerte, não tem domínio próprio está restrito ao controle de outrém (YOUNG, 2005). Ao popularizar mulheres como objetos, *League of Legends* reforça valores estereotipados acerca da participação das mulheres na cultura do videogame e na cultura *geek*²⁴, nas áreas tecnológicas e na sociedade como um todo. Com a objetificação feminina, a obra ganha também o desconforto e falta de identificação de jogadoras e jogadores que discordam deste regime de representação, mas querem divertir-se com o jogo. Suas reclamações podem ser encontrados em diversas postagens pelos fóruns do jogo e em artigos na internet.²⁵ Opiniões que são então rechaçadas pelos jogadores que se sentem a vontade com estas representações.

As pequenas incursões relacionadas a personagens femininas diversificadas já demonstrou que existem alternativas de feminilidades que não envolvem o uso da objetificação feminina e são capazes de criar personagens expressivas e interessantes. Ao perpetuar as representações de gênero desiguais Riot Games é passível de

24 *Geek* é uma palavra de origem inglesa usada para definir entusiastas e especialistas em tecnologia e atividade relacionadas (videogames, eletrônicos, etc.)

25 **The Summoner’s Guidebook: Is League of Legends sexist?** Disponível em <<http://massively.joystiq.com/2012/07/12/the-summoners-guidebook-is-league-of-legends-sexist/>> acesso em 2014.
League of Legends: SO MUCH character design fail Disponível em <<http://borderhouseblog.com/?p=5926>> acesso em 2014 e postagens com a entrada “**Sexism**” em <<http://forums.na.leagueoflegends.com/>> acesso em 2014.

incentivar o tratamento desigual entre profissionais da área de jogos e jogadores e jogadoras com base em sua diferença de gênero.

Os regimes estereotipados de representação de corpos femininos apresentados por *League of Legends* também contribuem para às pedagogias de idealização vigente dos corpos femininos, onde a mulher ideal é branca, magra, voluptuosa, com pele e cabelos “perfeitos”, maquiada e sensual. Grande parte destes signos de feminilidade, além de construídos histórica e culturalmente, não são tangíveis às consumidoras, como no caso da magreza excessiva, mas a divulgação dessa imagens é capaz de influenciar as visões e repertórios de quem os consome.

Na diferença disparate de quantidades entre Campeões(77) e Campeãs(40), o jogo já carrega uma mensagem de que “o mundo é mais populado por homens do que mulheres”. Isso pode ser aplicado ao contexto da comunidade do jogo, onde em 2012 90% dos jogadores eram homens, mas desde então a empresa não preocupou-se em informar se estes números mudaram. Sabe-se que, apesar das relações conturbadas no meio dos jogos eletrônicos, as mulheres representam mais de 40% do mercado consumidor de jogos, atualmente.

Com esta estratégia de produção de personagens, *League of Legends* perpetua a política do *boys club* e incentiva seus usuários e usuárias a representar a feminilidade de maneira estereotipada e objetificada, como pode ser observado na criação de *gender bends* realizada pelos fãs. Perpetua também a segregação de gênero binária, onde a ambiguidade é marginalizada ou “excêntrica”.

Em uma enquete intitulada *Despicably sexist LoL art (Artes de LoL vilmente sexistas)*, de janeiro de 2013²⁶, - postada por um usuário no fórum americano de *League of Legends* - a pergunta “Te incomoda que as garotas em LoL são retratadas como

26 Disponível em: <<http://forums.na.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=3031507>> acesso em 2014

objetos sexuais e nada mais?”, oferecia 3 respostas possíveis: “Sim, me incomoda” (35 usuários/as); “Eu não ligo muito/percebo” (72 usuários/as) e “Não, eu gosto” (80 usuários/as). O usuário responsável pela postagem, que afirma ser homossexual, deixava ainda uma crítica sobre o assunto:

Isso não só faz as personagens do sexo feminino neste jogo menos divertidas de jogar, como tenho certeza de que também desencoraja as meninas a jogar este jogo. Ouvi dizer que apenas 10% dos jogadores de LoL são meninas. Talvez isso seria maior se houvesse personagens femininas interessantes com quem possam se identificar como há para nós homens? Tenho certeza de que o retrato atual das garotas no jogo seria apenas degradante e as fariam sentir-se inadequadas. Porque, claro, a representação de personagens femininas em LoL é completamente irrealista. Eu ficaria curioso para ouvir a opinião de jogadoras de LoL sobre este assunto, se houver alguma... (TheBlackArach, 2013)

As respostas dos membros são diversificadas entre concordar com a crítica e rechaçá-la totalmente por se tratar de “fantasia e ficção”. Outros/as usuários/as ainda afirmam que “a sexualização” estaria “nos olhos de quem vê” e que a Riot Games não seria responsável por esse tipo de interpretação das personagens. Em resposta, outro usuário que também se identifica como homossexual afirma:

Eu também. E eu posso dizer que nós somos a comunidade mais negligenciada em LoL. Quero dizer, Riot está fazendo de tudo para vender para o jogador casual (o que é, um jovem homem heterossexual). Eu não tenho objeções a isso. Mas há um limite, em algum lugar. Há apenas alguns campeões com rumores de serem gays, e um deles é realmente uma piada de mau gosto... [o usuário refere-se ao campeão *Taric*] (Amorfis, 2013).

Em um tópico do fórum brasileiro de *League of Legends* datado de fevereiro de 2014, “League of Legends e o preconceito com jogadoras mulheres”²⁷ uma jogadora reclama sobre o preconceito do servidor brasileiro contra jogadoras na comunidade:

Meu nick [apelido] no jogo entregava meu gênero e, caso eu errasse um combo e morresse, era xingada de vadia, vagabunda e ouvia coisas do tipo “lugar de mulher é na cozinha, não no computador”. Muitos xingamentos eram direcionados à sexo, visando a mulher em geral como um objeto extremamente sexual criado apenas para se submeter aos desejos masculinos. Mulher só serve para “chupar”, nada além disso (segundo alguns jogadores do servidor brasileiro) (Rondiny, 2014).

A jogadora ainda discorre sobre a falta de jogadoras no “modo competitivo” (mais

²⁷ Disponível em <<http://forums.br.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=181244&page=30>> acesso em 2014.

relacionado a campeonatos e treino intensivo). Ela acha que isso ocorre devido ao assédio que as jogadoras sofrem durante suas práticas no jogo e que, com tempo, passam à levá-las a desistir.

Quando eu não sabia jogar nada do jogo e recebia [muitos] xingamentos machistas, eu perdia a vontade de jogar. Sim, eu simplesmente fechava o jogo e ia dormir. E é isso o que ocorre com as meninas que jogam, elas desistem, pois sempre há uma mão apontada na cara delas dizendo “*você nunca vai conseguir porque nasceu mulher*”. Não há lógica nisso. Até que um dia eu pensei que deveria provar à eles (vulgo jogadores preconceituosos) que mulheres podem, sim, ser boas naquilo. Eu passei a jogar todos os dias, mudei meu nick para um que não entregasse meu sexo — sem dizer à ninguém que eu era uma menina, evitando os xingamentos machistas; e funcionou (Rondiny, 2014).

A comunidade brasileira do jogo é amplamente conhecida como “tóxica”, devido ao número de jogadores preconceituosos ou que simplesmente entram nas partidas para atrapalhar o jogo e xingar os outros jogadores e jogadoras. Mas um dos aspectos que não parece entrar na discussão é que a própria questão da representação visual no jogo pode influenciar os tipos de jogadores e jogadoras que frequentam a comunidade. O jogo, como comentado pelos jogadores homossexuais, os descarta como consumidores. Isto pode ser um dos motivos para o fato da comunidade ser tão avessa e homofóbica em relação a estes jogadores. Também desqualificando a opinião de qualquer jogador que discorde do “padrão peitão” pois supostamente homens que não gostam de peitos grandes são classificados como *gays*. E este aspecto (ser considerado gay) é tido como negativo pela hegemonia heteronormativa.

Ao mesmo tempo ao apresentar as mulheres de maneira objetificada o jogo incentiva a padronização do jogador heterossexual e reforça a ideia da ausência de outros tipos de consumidores, tal como as jogadoras. Ou seja, por meio de sua pedagogia visual, sim, a Riot Games pode atrair os jogadores heterossexuais que sentem-se no direito de ofender qualquer outro tipo de jogador ou jogadora, pois este “jogo” não é para “eles/elas”. Logo suas reclamações “não merecem atenção”. Esta atitude

é vista com frequência nas discussões dos fóruns do jogo.

Visualmente *League of Legends* não apresenta a feminilidade como algo plural e que pode apresentar-se de maneiras diversificadas, como ocorre com as suas representações de masculinidade. Na maior parte de sua produção, as campeãs representam em peso um tipo de feminilidade bastante específico. Uma feminilidade que existe em relação à masculinidade e é a ela subordinada.

Enquanto o caráter do design de personagens masculinos busca criar, inovar e misturar formas e conceitos aproveitando-se do universo fantástico, o processo para conceber formas femininas deve ser regulamentado pela sexualização e objetificação destas formas. Para tanto é desejável que sejam preferencialmente humanas, podendo a diversidade étnica e também o recurso de imaginar criaturas fantásticas no design de personagens femininas.

Como afirma Shaylyn Hamm (2010), em seu estudo sobre design personagens, *The Aesthetics of Unique Video Game Characters (A Estética de Personagens de Video Game Únicos)* se a indústria passar a apresentar maior diversidade no que concerne às personagens femininas, abandonando os estereótipos hierárquicos e explorando outros discursos, poderia passar a atrair um grupo mais abrangente de consumidores e consumidoras. Um ambiente onde a feminilidade fosse tratada de forma mais igualitária e abrangente poderia também, como discorrem Henry Jenkins e Justine Cassel em *From Quake Grrls to Desperate Housewives: A Decade of Gender and Computer Games* (2008), auxiliar no maior ingresso de mulheres nas áreas de tecnologia, visto que os videogames se mostram, segundo os autores, como uma porta de entrada para as mulheres nessas áreas.

No caso de *League of Legends*, além do estímulo de raciocínio e trabalho em equipe necessário para desenvolver-se no jogo, existe hoje em dia a oportunidade

da carreira profissional em *e-sports* especializando-se em jogos com este. Carreira entretanto que ainda é bastante fraca em participação feminina. Em termos de representatividade, no caso de *League of Legends*, não há jogadoras competindo nos torneios nacionais e internacionais. Graças à barreira de privacidade proporcionada aos jogadores e jogadoras não é possível deduzir se quem está jogando o jogo “é homem ou mulher”. A impressão que fica, no entanto, é a de que não há mulheres jogando.

Quais seriam as possibilidades de representação feminina na comunidade do jogo e na comunidade dos jogos eletrônicos em geral se nos torneios e campeonatos os espectadores e espectadoras presenciassem times mistos? Como poderia o jogo online conhecido por ser “o mais jogado no mundo” influenciar a indústria de jogos caso procurasse criar representações de gênero mais igualitárias, criativas e diversificadas?

Estas perguntas ainda não podem ser respondidas, mas o que está disponível no mercado hoje em dia tem sido motivo de discussões e problemas de identificação. Contudo, graças as reivindicações de usuárias e usuários descontentes a indústria de jogos eletrônicos como um todo parece estar sendo pressionada para uma futura mudança.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo desta pesquisa foi procurar apontar os tipos de feminilidade valorizadas no jogo eletrônico *League of Legends* e as possíveis repercussões do uso destas imagens na relações de gênero. Para tanto primeiramente buscou-se contextualizar o jogo dentro da importância das possibilidades da cultura visual dos jogos eletrônicos, assim como trazer um pouco das discussões acerca de gênero, tecnologia e videogames que tem estado em pauta desde o surgimento dos jogos eletrônicos e nestes últimos anos parece ter ganhado força especialmente com as pressões dos grupos marginalizados dentro da comunidade, com a popularização dos estudos feministas e de gênero, movimentos LGBT¹, entre outros. Ocorre ainda maior divulgação destas questões com o auxílio da ferramenta da internet e conexões mais abrangentes entre usuários e usuárias ao redor do globo.

Identificou-se por meio dos autores e autoras estudados as características que compõe a terminologia “identidade de gênero”, como normas que classificam os sujeitos de maneira a qualificá-los e hierarquizá-los nos sistemas sociais (LOURO). Vigora uma oposição binária entre concepções de masculino e feminino, onde a feminilidade é construída como “o outro” da masculinidade, tida como “a norma”. Sendo que as identidades de gêneros são transitórias, construídas e tornadas materialidade por meio de diversos recursos e ferramentas culturais e sociais, uma das formas de regular esta materialidade é por meio da representação visual.

Com o apoio em Berger e Loponte observou-se que a representação visual das masculinidades e feminilidades seguiram e seguem critérios culturais específicos que definem sua posição perante a sociedade ao longo do tempo. A maneira como a femi-

¹ LGBT: Gays, Lésbicas, Bissexuais e Transgêneros.

nilidade foi apresentada nas artes visuais constantemente esteve sob um caráter idealizado, sexualizado e objetificado de maneira a tornar a figura feminina uma entidade subordinada a um olhar específico - o do observador ideal, tido como homem heterossexual (BERGER, 1999). Esta maneira de retratar a figura da mulher e a feminilidade passa a constituir uma “pedagogia” (LOPONTE, 2008), um regime de representação que passa a normatizar a representação das feminilidades segundo marcações culturais.

Estas influências podem ser observadas no universo dos jogos eletrônicos de maneira abrangente, o que tem sido motivo de discussões e de buscas por uma diversidade de “olhar”. Este “olhar” na indústria de jogos está ligado ao binarismo de gênero, onde o homem é a “norma” e a mulher é o “outro”. Os jogos produzidos levam em consideração que os jogadores homens são importantes e excluem as consumidoras como um nicho de mercado, apesar de elas representarem praticamente a metade do mercado consumidor de jogos. A ideia de que jogos eletrônicos são uma atividade masculina é decorrente de arranjos culturais estabelecidos na articulação entre as relações de gênero e a tecnologia, conforme discutido por Wacjman, onde construiu-se, a noção de tecnologia como uma área de interesse majoritariamente masculino e onde as mulheres não teriam muito “espaço”.

Essa relação de gênero influencia o tratamento recebido por mulheres que se inserem na comunidade do jogo eletrônico, seja produzindo ou consumindo. Ocorre a discriminação das mulheres dentro destes espaços, devido ao “histórico” dos jogos ter sido moldado em torno da ideia que videogames são “coisas de homens”. Estas discriminações assumem várias formas e uma delas é a subordinação da feminilidade à masculinidade nas obras produzidas. Uma das formas em que isso ocorre é na frequente ausência de personagens femininas protagonistas e emuláveis, nos jogos

produzidos, e que, quando inseridas, são geralmente restritas à políticas de representação que as tornam “objetos de prazer” para o “olhar masculino”.

É dentro deste contexto que surge a obra analisada, *League of Legends*. É possível verificar nas características das representações de gênero do jogo as influências exercidas por este regime de representação. Visualmente as personagens femininas são construídas em relação à sua norma, os personagens masculinos. São codificadas por meio de marcadores identitários de gênero binários que, em grande parte das vezes, as colocam em oposição ao que é considerado masculino e são objetificadas de maneira à ilustrar a subordinação da feminilidade. Isto configura-se, no entanto, em um recurso ambíguo, pois estas mesmas personagens são heroínas, mulheres fatais e vilãs, são, de alguma forma, independentes do protagonismo masculino e capazes de definir a si mesmas. Sua definição controversa dialoga com a de Jeffrey A. Brown em *Dangerous Curves: Action Heroines, Gender, Fetishism, and Popular Culture* (2011), ao tratar da da complexa figura da “heróina de ação” (*action heroine*). Nas palavras do autor:

A heroína de ação moderna é um aceno distante para os papéis tradicionalmente passivos oferecidos às mulheres. Ela comanda a narrativa e controla o seu destino, ela faz suas próprias decisões, e luta suas próprias batalhas. Ela é curiosa e inteligente, física e emocionalmente forte, e é claramente retratada como um ideal heróico com que os membros da audiência possam se identificar. Por outro lado, a heroína de ação perpetua um de ideal de beleza feminina e sensualidade, que sempre foi o principal valor da mulher na nossa sociedade. Independentemente de serem retratadas em filmes e televisão por supermodelos e fotos em páginas de revistas, em desenhos animados por pré-adolescentes párias de olhos grandes inspiradas em anime, ou por polígonos estilizados e pixels em jogos digitais, heroínas de ação são convencionalmente bonitas, glamorosas e sexualizadas² (BROWN, 2011, p.9)

Existem, tanto em *League of Legends*, como em outros jogos exceções à esta

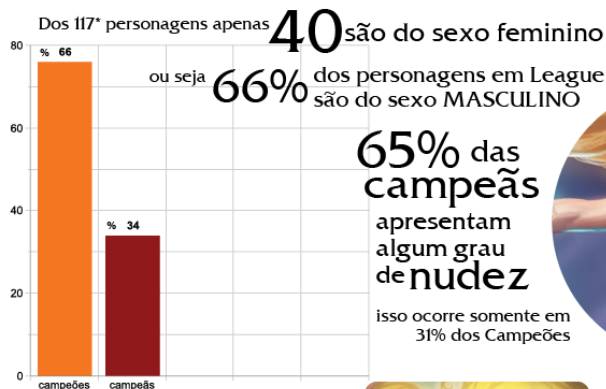
2 Tradução livre de: “The modern heroine is a far cry from the traditionally passive roles offered to women. She commands the narrative and controls her destiny, makes her own decisions, and fights her own battles. She is inquisitive and intelligent, physically and emotionally strong, and is clearly portrayed as a heroic ideal with which audience members identify. On the other hand, the action heroine perpetuates de ideal of female beauty and sexuality that has always been the primary value of women in our society. Whether portrayed in live-action films and television by supermodels and centerfolds, in cartoon by anime-inspired wide-eyes preteen waifs, or stylized polygons and pixels in digital games, action heroines are conventionally beautiful, glamorous and sexualized.”

“normatização”, mas os exemplos são ainda escassos e a quantidade massiva de personagens sexualizadas e objetificadas em *League of Legends* configura um regime de representação. Antes de mais nada é o corpo feminino desnudo da personagem que é colocado em destaque. Acima de qualquer outra estratégia de representação ela deve ser uma figura feminina “atraente”. Sua aparência para alcançar o nível desejado de atratividade segue rigorosos “padrões”. Estas regras não são, no entanto, aplicadas aos personagens masculinos, cujos designs são mais variados e passíveis de maior liberdade criativa. Contudo que a figura masculina não incorpore “marcadores femininos”, os padrões que regem suas formas de representação são mais diversificados.

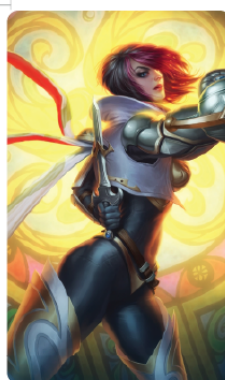
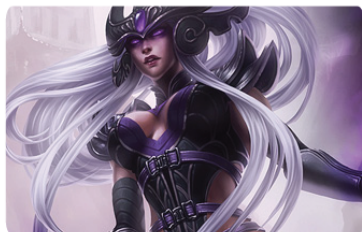
Dessa forma, uma hierarquia baseada em diferenças de gênero vigora no jogo. Essa marcação da diferença pode influenciar a maneira como consumidores e consumidoras interagem com o jogo e entre si. Críticas e discussões surgem na comunidade levando em consideração aspectos da identificação e diversidade das personagens. Por outro lado, aqueles na posição de “poder” desconsideram estas nova exigências tratando-as como sendo “exageradas” ou “desnecessárias”.

Como produto da cultura, um jogo eletrônico é um dispositivo que carrega inúmeros discursos, capaz de educar, normatizar e subverter valores. Dentro de suas proporções, os objetivos desta pesquisa foram atingidos, ao se identificar o tipo de feminilidade valorizada em *League of Legends*, e questionar como isto pode afetar a comunidade dos jogos reforçando valores sociais. Esta pesquisa visa por meio da discussão da representação visual sobre masculinidades e feminilidades contribuir para as presentes disputas na indústria de jogos sobre igualdade de gênero e diversidade. A figura final 87 apresenta um infográfico com as estatísticas compiladas sobre as/os personagens de *League of Legends*, servindo como recurso para a visualização de alguns dos resultados obtidos por meio desta pesquisa:

AS FEMINILIDADES EM LEAGUE OF LEGENDS



E mesmo que não apresentem nudez, as Campeãs frequentemente trajam roupas extremamente JUSTAS.

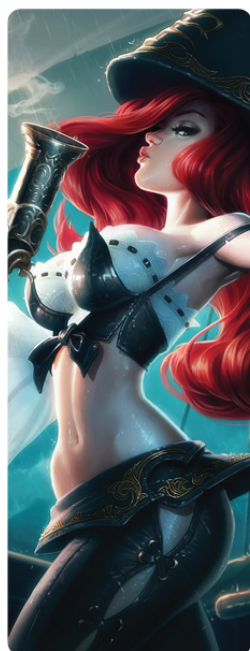
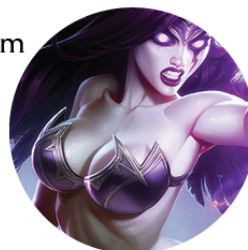


*117 foram os/as personagens lançados até janeiro de 2014

O marcador de FEMINILIDADE mais comum no jogo é o uso dos **SEIOS FARTOS**

isto ocorre em

57% das campeãs



& em sua grande maioria **92%** as campeãs são excessivamente **MAGRAS**, mas **curvilíneas**

Campeões variam entre **HUMANOS** **NÃO-HUMANOS**

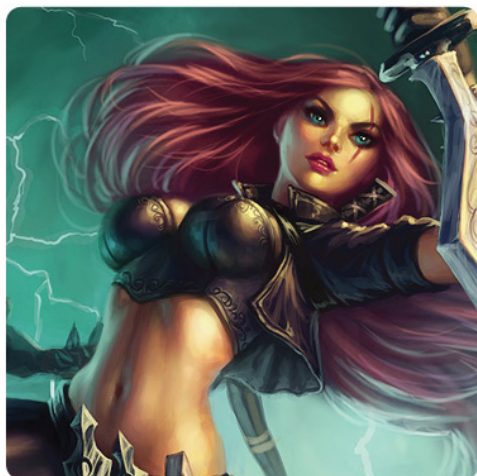


52%



48%

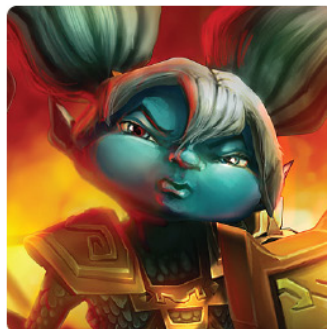
Já Campeãs são MAJORITARIAMENTE
HUMANAS



80%

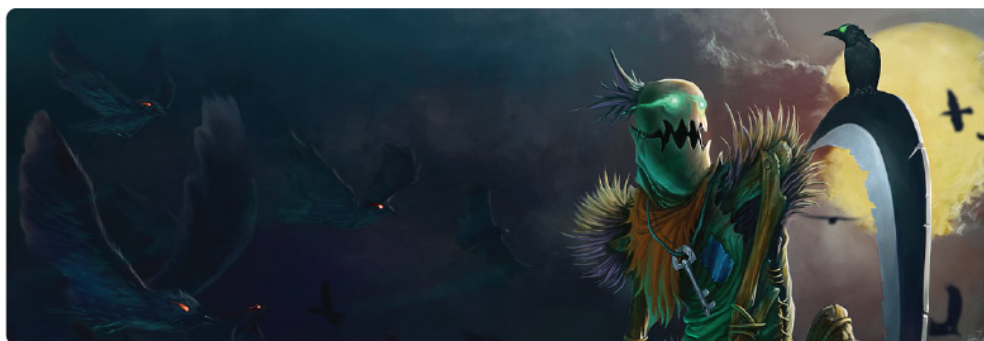
NÃO-HUMANAS

X



20%

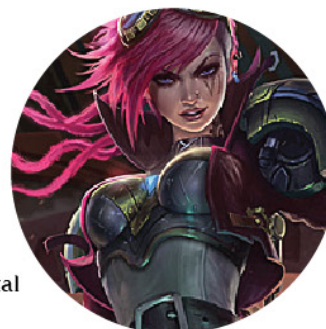
Campeões podem se assemelhar a insetos e animais
podem ser “fofos”, ou ameaçadores



Campeãs são em sua GRANDE MAIORIA
MULHERES SENSUAIS



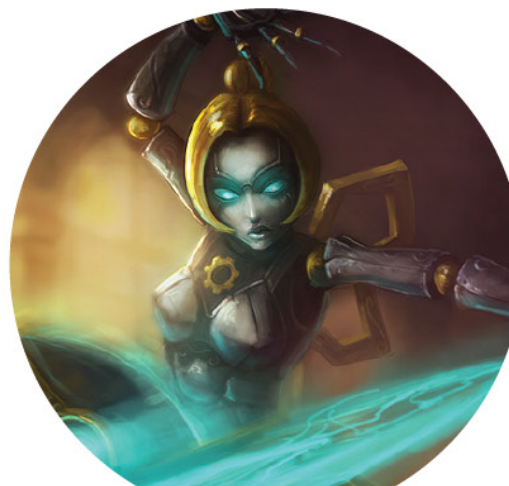
Mesmo quando possuem uma
 ARMADURA a ênfase continua
 nos seios devido ao uso de
 BOOB PLATE*



*nome dado a armadura de metal
 com o contorno dos seios



Blitzcrank é um ROBÔ
 e não possui aspectos

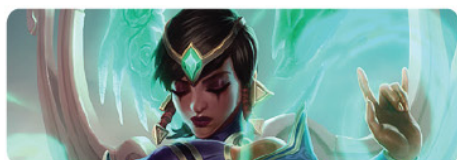
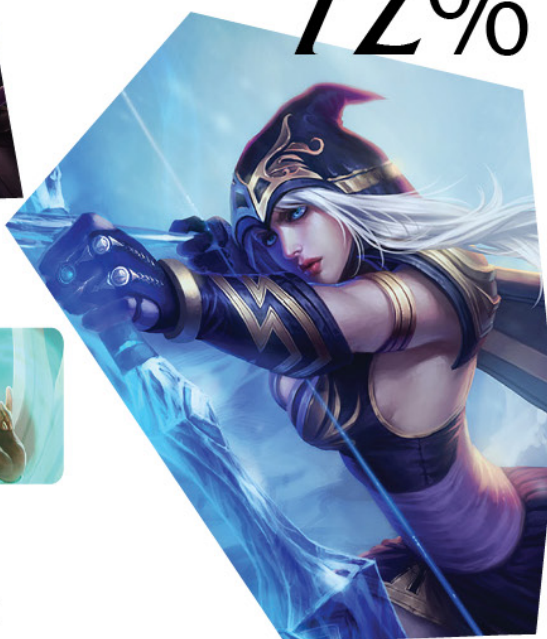


LUCIAN é o único Campeão
AFRO-DESCENDENTE



As Campeãs são
majoritariamente
CAUCASIANAS

72%



Salvo Karma,
que é um aceno
para a etnia hindu



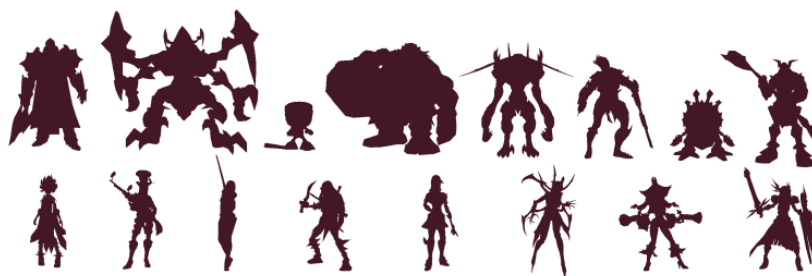
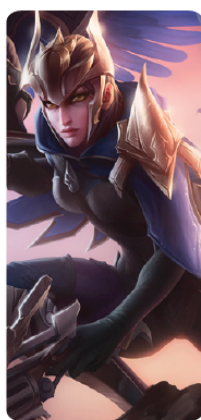
aparentam uso de
47% MAQUIAGEM

22% usam
SALTO ALTO
E elas são
GUERREIRAS





APESAR
dos números,
RiotGames
já apresentou
Campeãs
que FOGEM
dessas
categorias



MAS AS DIFERENÇAS DE DESIGN
PARA CAMPEÕES E CAMPEÃS
AINDA PERSISTE

“Meu nick no jogo entregava meu gênero e, caso eu errasse um combo e morresse, era xingada de vadia, vagabunda e ouvia coisas do tipo “lugar de mulher é na cozinha, não no computador”. Muitos xingamentos eram direcionados à sexo, visando a mulher em geral como um objeto extremamente sexual criado apenas para se submeter aos desejos masculinos.”

RONDINY

League of Legends e o preconceito
com jogadoras mulheres. FEV/2014

Figura 87. Infográfico

O papel do design de personagens na produção de jogos eletrônicos, englobado pelas estratégias de comunicação visual do Design Gráfico, ainda tem muito o que ser explorado. Por meio do olhar crítico e do questionamento de políticas vigentes no uso da imagem feminina é possível subverter as hierarquias de representação de gênero e estereotipização de personagens.

Esta pesquisa colocou em foco a representação das feminilidades no jogo *League of Legends*, mas outros jogos eletrônicos contemporâneos são também passíveis de análise com relação a suas representações de gênero. Outros aspectos relativos à marcação de identidades e diferenças em *League of Legends* como as questões da heteronormatividade e homossexualidade, bem como os aspectos étnicos e o problema do racismo não puderam ser abordados em profundidade neste trabalho. Contudo, mostram-se como temas importantes que devem ser explorados em pesquisas futuras.

REFERÊNCIAS

ABRÃO, José. **Precisamos falar sobre peitos e quadrinhos - Com o aumento do número de leitoras de HQs e maior representatividade das personagens femininas, não seria hora de abandonar o padrão peitão?**. 2014. Disponível em <<http://judaio.com.br/precisamos-falar-sobre-peitos/>> acesso em 2014

ALEXANDER, Leigh. **Bayonetta: empowering or exploitative?**. 2010. Disponível em <<http://leighalexander.net/bayonetta-two/>> acesso em 2014

AMINI, Tina. **Kotaku - The Creepy Side of E3. 2013**. Disponível em <<http://kotaku.com/the-creepy-side-of-e3-513484271>> acesso em 2014

ANHUT, Anjin. **Significant Other - Gender Signifiers in Video Games**. 2012. Disponível em <<http://howtonotsuckatgamedesign.com/wp-content/uploads/significant-other-gender-signifiers-in-video-games.pdf>> acesso em 2014

BERGER, John. **Ensaio no 3. In: _____ . Modos de ver**. Rio de Janeiro: Rocco, 1999, p. 47- 66.

BLANCH, Christina. **Sex and Superheroines**. 2013. Disponível em <<http://edition.cnn.com/2013/06/13/showbiz/comic-book-heroes-oped-superheroines/>> acesso em 2014

BLASER, John. **No Place for a Woman: The Family in Film Noir. The Femme Fatale**. 1999. Disponível em <<http://www.lib.berkeley.edu/MRC/noir/np05ff.html>> acesso em maio de 2014

BOBANY, Arthur. **Video Game Arte**. Editora Novas Idéias, Teresópolis, RJ, 2008.

BROWN, Jeffrey A. **Dangerous Curves: Action Heroines, Gender, Fetishism, and Popular Culture**. Univ. Press of Mississippi, 2011

COHEN, Jonathan. **Defining Identification: A Theoretical Look at the Identification of Audiences With Media Characters**. Mass Communication and Society. Volume 4, Issue 3, 2001.

Destructoid. **Devs 'refused' to move Ellie to back cover of Last of Us**. 2012. Disponível em <<http://www.destructoid.com/devs-refused-to-move-ellie-to-back-cover-of-last-of-us-240444.phtml>> acesso em 2014.

Dicionário Eletrônico Houaiss da Língua Portuguesa. Versão 1.0 Intranet - Março de 2004. Copyright © 2001.2004 Editora Objetiva Ltda. Disponível em <<http://200.241.192.6/cgi-bin/houaissnetb.dll/frame>> Acesso em 2013

GRAYSON, Nathan. **Rhianna Pratchett's #1ReasonToBe**. 2013. Disponível em <<http://www.rockpapershotgun.com/2013/05/06/rhianna-pratchetts-1reasontobe/>> acesso em 2014

GULARTE, Daniel. **Jogos Eletrônicos 50 anos de interação e diversão**. Editora Novas Idéias. 2010.

HAMM, Shaylyn. **The Aesthetics of Unique Video Game Characters**. Disponível em <http://gamecareerguide.com/features/854/the_aesthetics_of_unique_video_.php?page=1> Acesso em 2013

HOLLOWS, Joanne. **Feminism, Femininity and Popular Culture**. Manchester University Press, 2000.

HUDSON, Laura. **The Videogame That Finally Made Me Feel Like a Human Being**. 2014. Disponível em <<http://www.wired.com/2014/02/left-behind-women-video-games/>> acesso em 2014

K., Anna “wundergeek”. **To dudes who think gaming is “sexist against men”: YOU’RE WRONG**. 2010. Disponível em <<http://gomakemeasandwich.wordpress.com/2010/12/29/to-dudes-who-think-gaming-is-sexist-against-men-youre-wrong/>> acesso em 2014

K., Anna “wundergeek”. **Ubisoft makes games for girls that I want to KILL WITH FIRE**. 2011. Disponível em <<http://gomakemeasandwich.wordpress.com/2011/01/19/ubisoft-makes-games-for-girls-that-i-want-to-kill-with-fire/>> acesso em 2014

KAFAI, Yasmin B. **Beyond Barbie and Mortal Kombat**. MIT Press, 2008.

LOPONTE, Luciana Gruppelli. **Sexualidades, artes visuais e poder: pedagogias visuais do feminino**. Estudos Feministas. 2002, vol.10 (2), p. 283-300.

LOURO, Guacira Lopes. **O corpo educado: pedagogias da sexualidade**. Belo Horizonte: Autêntica, 2007.

LOURO, Guacira Lopes. **Um corpo estranho: ensaios sobre sexualidade e a teoria Queer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2008.

LOURO, Guacira Lopes; NECKEL, Jane Felipe; GOELLNER, Silvana Vilodre (Orgs). **Corpo, gênero e sexualidade: um debate contemporâneo na educação**. Petrópolis: Vozes, 2003.

MAURINO, Michael “IronStylus”. **IronStylus talks Quinn’s aesthetics**. 2013. Disponível em <<http://www.surrenderat20.net/2013/02/ironstylus-talks-quinns-aesthetics.html>> acesso em 2014

meghan-ign. **Bayonetta: Post-Feminist Heroine or Objectified Floozy?**. 2010. Disponível em <<http://www.ign.com/blogs/meghan-ign/2010/12/30/bayonetta-post-feminist-heroine-or-objectified-floozy>>

Riot Games. **League of Legends**. Disponível em <<http://br.leagueoflegends.com/>> acesso em 2014.

ROSE, Mike. Gamasutra: **You can't have a female character in games**. 2013. Disponível em <http://www.gamasutra.com/view/news/188775/You_cant_have_a_female_character_in_games.php> acesso em 2014

SARKEESIAN, Anita. **Feminist Frequency**.

Tropes vs Women: Damsel in Distress 1. Disponível em <<http://www.feministfrequency.com/2013/03/damsel-in-distress-part-1/>> acesso em 2014

Tropes vs Women: Damsel in Distress 2. Disponível em <<http://www.feministfrequency.com/2013/05/damsel-in-distress-part-2-tropes-vs-women/>> acesso em 2014

Tropes vs Women: Ms. Male Character. Disponível em <<http://www.feministfrequency.com/2013/11/ms-male-character-tropes-vs-women/>> acesso em 2014.

TEDxWomen Talk about Online Harassment & Cyber Mobs. Disponível em <<http://www.feministfrequency.com/2012/12/tedxwomen-talk-on-sexist-harassment-cyber-mobs/>> Acesso em 2013

Television Interview about Harassment in Gaming. Disponível em <<http://www.feministfrequency.com/2012/11/television-interview-about-harassment-in-gaming/>> Acesso em 2013

SOUZA, Katie de, "Riot Tea Time". **@gypsylord, Riot, Jinx inspiration?** 2013. Disponível em <<http://forums.na.leagueoflegends.com/board/showthread.php?p=41798381>> acesso em 2014

STRECKER, Heidi. **Personagem: Participantes da narração. Especial para Página 3 Pedagogia & Comunicação**. 2005. UOL Educação. Disponível em <<http://educacao.uol.com.br/disciplinas/portugues/personagem-participantes-da-narracao.htm>> acesso 2014.

Tumblr. **Repair her Armor**. Disponível em <<http://repair-her-armor.tumblr.com/>> acesso em 2014

VILLAS-BOAS, André. **O que é [e que o que nunca foi] Design Gráfico**. Rio de Janeiro, 2AB, 2003 (5ª Edição).

WAJCMAN, Judy. **Feminist theories of technology**. Cambridge Journal of Economics 2009.

Wikia. **The Last of Us**. Disponível em <http://thelastofus.wikia.com/wiki/The_Last_of_Us_Wiki> acesso em 2014.

XAVIER, Guilherme. **A Condição Eletrolúdica: Cultura Visual nos Jogos Eletrônicos**. Editora Novas Idéias, Teresópolis, RJ, 2010.

YOUNG, Iris Marion. **On Female Body Experience: “Throwing Like a Girl” and Other Essays**. Oxford University Press, 2005.

ANEXOS

Devido as ilustrações dos campeões e das campeãs em *League of Legends* ser concebida por arte digital e destinadas à divulgação digital (computador), para melhor visualização dos detalhes, que são perdidos na impressão de tais imagens, as figuras foram gravadas na mídia digital (CD) anexa à este trabalho.