

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
CAMPUS DE CURITIBA
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE DESENHO INDUSTRIAL
CURSO DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO**

JULIANA SALDANHA ROMANUS

**GÊNERO EM JOGO: UM OLHAR SOBRE PERSONAGENS E AS
REPRESENTAÇÕES DE TIPOS DE FEMINILIDADES E
MASCULINIDADES NOS GAMES DE AÇÃO CONTEMPORÂNEOS.**

TRABALHO DE DIPLOMAÇÃO

**CURITIBA
2012**

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
CAMPUS DE CURITIBA
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE DESENHO INDUSTRIAL
CURSO DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

JULIANA SALDANHA ROMANUS

**GÊNERO EM JOGO: UM OLHAR SOBRE PERSONAGENS E AS
REPRESENTAÇÕES DE TIPOS DE FEMINILIDADES E
MASCULINIDADES NOS GAMES DE AÇÃO CONTEMPORÂNEOS.**

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

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Marinês Ribeiro dos Santos

CURITIBA
2012

TERMO DE APROVAÇÃO

TRBALHO DE DIPLOMAÇÃO Nº 493

**“GÊNERO EM JOGO: UM OLHAR SOBRE PERSONAGENS E AS
REPRESENTAÇÕES DE TIPOS DE FEMINILIDADES E MASCULINIDADES NOS
GAMES DE AÇÃO CONTEMPORÂNEOS”**

por

JULIANA SALDANHA ROMANUS

Trabalho de Diplomação apresentado no dia 23 de outubro de 2012 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. Aluna foi argüida pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo, que após deliberação, consideram o trabalho aprovado.

Banca Examinadora:

Prof^a. Dr^a. Marilda Lopes Pinheiro Queluz
DADIN – UTFPR

Prof^a. Dr^a. Luciana Martha Silveira
DADIN - UTFPR

Prof^a. Dr^a. Marinês Ribeiro dos Santos
Orientadora
DADIN - UTFPR

Prof^a. MSc. Daniela Fernanda Ferreira da Silva
Professora Responsável pela Disciplina TD
DADIN - UTFPR

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

AGRADECIMENTO

Agradeço aos meus pais, aos professores da UTFPR, a todos que me apoiaram e me incentivaram no decorrer deste trabalho e a todos que fizeram parte da minha trajetória acadêmica.

Agradeço especialmente,

a minha orientadora de Trabalho de Conclusão de Curso, por todo apoio.

ao Julio Cezar dos Santos de Moraes, principalmente, pela paciência, compreensão, apoio, amizade, dedicação e companheirismo.

ao Thiago dos Santos Martins, agradeço a atenção e a prestatividade.

a Camilla Albuquerque, pela amizade e apoio.

Por que nossos corpos deveriam terminar na pele?
Ou por que, além dos seres humanos, deveríamos
considerar também como corpos, quando muito,
apenas outros seres também encapsulados pela pele?
Donna Haraway, A Manifesto for cyborgs

RESUMO

ROMANUS, Juliana Saldanha. **Gênero em Jogo**: Um olhar sobre personagens e as representações de tipos de feminilidades e masculinidades nos games de ação contemporâneos. 2012. 58f. Trabalho de Conclusão de Curso, Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

Esta monografia apresenta uma pesquisa sobre representações de identidades de gênero. Tal relato aborda, primeiramente aspectos relativos a proposta de pesquisa. A fundamentação teórica da pesquisa é apresentada em seguida. Os eixos principais de pesquisa estavam no Design de Games, para embasamento histórico do objeto de estudo, e para ambientação com o jogo específico analisado. Nos estudos culturais, de onde foram embasados os conceitos de representação, identidade e estereótipo. O último eixo de estudo foi o das relações de gênero, do qual além de extrair-se o próprio conceito de relação de gênero, também foi revisto os conceitos de identidade de gênero, representações e estereótipo de gênero. A validação da pesquisa aconteceu através da análise específica de um jogo de ação, como sugere o título e como foi proposto. O jogo foi escolhido por sua relevância e representatividade dentro do universo dos jogos eletrônicos de ação. Foram selecionados personagens e a partir das análises observou-se alguns conceitos da fundamentação teórica, alcançando os objetivos da pesquisa.

Palavras-Chave: Identidade, Representação, Relações de Gênero, Estereótipo e Games.

ABSTRACT

ROMANUS, Juliana Saldanha. **Gender in Play**: A look at the representations of characters and types of femininities and masculinities in contemporary action games. 2012. 70f. Trabalho de Conclusão de Curso, Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

This monograph presents a research on representations of gender identities. This report focuses primarily on aspects of the research proposal. The theoretical research is presented below. The main lines of research were in the Design of Games for historical foundation of the study object, and setting the specific game examined. In cultural studies, were based on where the concepts of representation, identity and stereotypes. The last study was the axis of gender relations, which is in addition to extracting the very concept of gender relations, was also revised the concepts of gender identity, gender representations and stereotypes. The validation of the research took place through the analysis of a specific action game, as the title suggests and as proposed. The game was chosen for its relevance and representativeness within the universe of gaming action. Characters were selected from the analyzes and there was some theoretical concepts, achieving the objectives of the research.

Key-words: Identity, Representation, Gender Relations, Stereotype and Games.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Bayonetta, protagonista de jogo de ação de mesmo nome.	20
Figura 2 – Cammy, personagem lutadora do jogo Street Fighter.	20
Figura 3 – Samus com armadura.	25
Figura 4 – Samus no fim do jogo.	25
Figura 5 – Evolução da personagem Lara Croft conforme aperfeiçoamento das técnicas de modelagem 3D.	26
Figura 6 – Rebellion.	33
Figura 7 – Sparda.	33
Figura 8 – Force Edge.	34
Figura 9 – Ebony & Ivory.	35
Figura 10 – Kalina Ann.....	37
Figura 11 – Yamato.	38
Figura 12 – Gloria.	40
Figura 13 – Dante.	42
Figura 14 – Dante na motocicleta.	44
Figura 15 – Lady.....	47
Figura 16 – Lady na primeira aparição do jogo.	49
Figura 17 – Vergil.....	51
Figura 18 – Trish.	53

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
1.1 JUSTIFICATIVA.....	9
1.2 OBJETIVOS.....	11
1.3 METODOLOGIA	11
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA I	14
2.1 REPRESENTAÇÕES E IDENTIDADES	14
2.2 GÊNERO E IDENTIDADES	16
2.3 FEMINILIDADES E MASCULINIDADES: GÊNERO E OS ESTEREÓTIPOS	18
3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA II	23
3.2 O JOGO “DEVIL MAY CRY”	23
3.3 A HISTÓRIA DOS PERSONAGENS	30
3.3.1 Dante	30
3.3.2 Lady	35
3.3.3 Vergil	37
3.3.4 Trish	38
4 AS ANÁLISES DOS PERSONAGENS	41
4.1 OS ASPECTOS FÍSICOS E PSICOLÓGICOS	41
4.1.1 O personagem Dante.....	42
4.1.2 A Personagem Lady.....	47
4.1.3 O personagem Vergil	51
4.1.4 A personagem Trish	53
4.2 OS ASPECTOS CULTURAIS.....	55
CONSIDERAÇÕES FINAIS	56
REFERÊNCIAS	58

1 INTRODUÇÃO

A pesquisa aqui apresentada busca entender de que forma as relações de gênero e a tecnologia se influenciaram mutuamente para a formação de certos estereótipos. Gênero e tecnociência são mutuamente constitutivos, segundo Judy Wajcman (2000).

A tecnologia é muitas vezes vista como a união da engenharia com a ciência e separada dos aspectos culturais. Na pesquisa essa visão foi descartada, e o princípio que será seguido é o de que a tecnologia é um produto sociotécnico, perpassando aspectos culturais, econômicos e políticos, entre outros.

Parti de duas premissas principais para a elaboração da questão de pesquisa. A primeira premissa é de que os games possuem um campo teórico emergente, muito pouco estudado. A segunda premissa é de que os personagens digitais pertencem à cultura visual. Esse trabalho analisa as representações de tipos de feminilidades e masculinidades presentes nos personagens de games de ação para console contemporâneos e a partir disso responde a seguinte questão de pesquisa: Quais são as estratégias discursivas identificáveis nas representações de tipos de masculinidades e feminilidades nos personagens de games de ação contemporâneos que podem reforçar estereótipos de gênero?

1.1 JUSTIFICATIVA

A ideia de trabalhar com o universo dos games existia desde o ingresso na universidade, por interesse pessoal. Transito por este universo desde a infância, não só como jogadora, mas também como participante de eventos, lendo e escrevendo *reviews* sobre games e etc. O interesse de aliar games aos estudos de gênero veio com o contato com as questões de gênero na disciplina de Design Cultura e Sociedade. Percebi que havia nos games um campo da cultura visual com uma grande abertura para questionamentos e estudos.

Vemos nos estudos das relações de gênero uma impossibilidade de se estudar masculino ou feminino separadamente. O gênero é entendido aqui como o efeito de práticas e discursos, socialmente constituídos, que atuam na definição do

que entendemos por masculino e feminino (SANTOS; PEDRO, 2011). Vale ressaltar que as representações de tipos de feminilidades e masculinidades são construídas sempre em relação (LOURO, 2004). A definição de tipos de masculinidades depende de tipos de feminilidades para se opor e se diferenciar.

Ao entender os games como parte integrante da cultura visual atribui-se a eles um papel importante nas práticas de resignificação e posicionamento de sujeito. Nos games a forma como são apresentadas algumas características, valores colocados em evidência, tais como em outros elementos da cultura visual (revistas, programas de televisão e etc.), poderão servir como âncoras de identificação ou diferenciação dos indivíduos, contribuindo na construção de identidades das pessoas. Louro ao definir gênero afirma que devemos: “entender o gênero como constituinte da identidade dos sujeitos” (LOURO, 2001, p. 24).

Game nesta pesquisa, é definido como todo aquele jogo computacional eletrônico, ou seja, aqueles que exigem uma interface eletrônica de interação com o jogador. Os games podem ser divididos em três grandes grupos: games para *arcades* (popularmente conhecido como fliperamas), games para computador e games para console (tais como Xbox360, NintendoWii, Playstation, etc.) (SANTAELLA; FEITOZA, 2009). O recorte feito para essa pesquisa está nos games para console. Estes foram escolhidos por terem se tornado muito populares na contemporaneidade. A aquisição de consoles barateou e valor dos games também (ainda assim a pirataria nesse segmento é muito forte). A popularidade dos games pode ser justificada tanto pela qualidade gráfica como pelo aumento do realismo e imersão oferecidos.

Um jogo eletrônico de ação segundo consenso entre *gamers*¹ - é um tipo de jogo que desafia a velocidade, reflexo e raciocínio rápido do jogador. Jogos de ação geralmente incluem conflitos estratégicos, desafios de exploração e necessidade de solucionar quebra-cabeças, mas estes não são elementos que definem tal gênero. Jogos de ação tipicamente possuem características de conflitos com força física violenta, especialmente combate de tiros e/ou espadas.

¹ Jogador, que se dedica aos jogos eletrônicos, não apenas como hobby.

1.2 OBJETIVOS

O objetivo geral definido para a pesquisa foi o de: identificar algumas das estratégias discursivas presentes nas representações de tipos de masculinidades e feminilidades em personagens de games de ação contemporâneos, visando a percepção de mecanismos de reforço de estereótipos de gênero. Os objetivos específicos que permitirão o cumprimento do objetivo geral são:

- Selecionar jogos de ação para console, que possuem representatividade para a análise;
- Analisar os personagens dos jogos escolhidos;
- Estabelecer comparativos entre as representações de tipos de feminilidades e masculinidades identificadas;
- Perceber quais são os estereótipos de gênero que são reforçados pelos personagens.

1.3 METODOLOGIA

A metodologia utilizada para o desenvolvimento do trabalho, primeiramente foi a de revisão bibliográfica, visando a fundamentação teórica e a construção dos argumentos de pesquisa. Nesta etapa, foram reunidos autoras e autores, que transitam por áreas de conhecimento tais como: estudos de gênero, estudos culturais, estudos sobre a imagem e literatura sobre games.

Na sequência, foi escolhido um jogo, o *Devil May Cry*², como objeto de estudo. A partir disso foram selecionados os personagens mais significativos. A análise dos personagens foi definida a partir de três eixos: aspectos físicos, aspectos psicológicos e aspectos culturais. Nos aspectos físicos foi descrito as características físicas dos personagens considerando as possíveis relações conotativas e denotativas. Nos aspectos psicológicos foi observado como os personagens se movimentam no jogo, qual o seu vocabulário e como se relacionam com os outros personagens. Nos aspectos culturais foi feito um paralelo entre as outras análises

² Tradução: Demônios podem chorar.

observando como as características dos personagens se relacionam com questões culturais e como reforçam certos estereótipos.

A pesquisa aqui apresentada busca explorar alguns aspectos acerca de como as relações de gênero e a tecnologia se influenciam mutuamente partindo de conceitos como os de: identidade, representações culturais, relações de gênero e estereótipos.

Louro (2001) apropria-se do conceito de Stuart Hall, nos estudos culturais, que vê as identidades como inacabadas, e o adapta para o entendimento das identidades de gênero. Nas palavras da autora “compreendemos os sujeitos como tendo identidades plurais, múltiplas, identidades que se transformam, que não são fixas ou permanentes, que podem, até mesmo ser contraditórias.” (LOURO, 2001, p.24) Ou seja, não existe o feminino ou o masculino, como singulares, fixos e independentes. Os significados dessas categorias são construídos historicamente, culturalmente e socialmente, apropriados pelos indivíduos no intercuro social, sempre perpassados por outras características identitárias.

Essas construções e esses arranjos são sempre transitórios, transformando-se não apenas ao longo do tempo, historicamente, como também transformando-se na articulação com as histórias pessoais, as identidades sexuais, étnicas, de raça, de classe [...] (LOURO, 2001, p.28)

Para entender como funcionam as representações, como elas são instituídas e mantidas precisa-se entender como se dão as relações de poder, pois são as relações de poder que fundamentam as representações. Segundo Guacira Lopes Louro uma concepção das relações de poder que deve ser questionada é a da vitimização feminina “[...] um homem dominante *versus* uma mulher dominada – como se fosse uma fórmula única, fixa e permanente.” (LOURO, 2001, p.37). A base do argumento de Guacira está nos estudos de Michel Foucault. A partir deles, a autora ressalta a importância de descentralizar o poder, de não aceitar que haja apenas um pólo detentor do poder – estavelmente – e outro, não.

Torna-se central pensar no *exercício do poder*; exercício que se constitui por “manobras”, “técnicas”, “disposições”, as quais são, por sua vez, resistidas e contestadas, respondidas, absorvidas, aceitas ou transformadas. (LOURO, 2001, p.21)

Percebendo as relações de poder como um espaço dinâmico, de disputas e contestações também se percebe o seu papel como constituinte das identidades. “Os gêneros se produzem, portanto, nas e pelas relações de poder.” (LOURO, 2001, p.41)

Na pesquisa será usado como preceito que “gênero” é uma categoria que apenas existe de forma relacional, e que assim como todos os marcadores identitários, não é algo fixo, segmentado, estático, imutável. Mas sim uma característica que se constrói a partir de representações que são veiculadas, moldadas e mantidas a através de relações de poder. É impossível se pensar em relações de gênero fora de contextos culturais, sem levar em consideração os meios e as representações socialmente disponíveis aos sujeitos como elementos de identificação para a formação de suas identidades.

O conceito de estereótipo também está extremamente ligado as relações de poder. Os estereótipos são usados principalmente para definir e limitar pessoas ou grupo de pessoas na sociedade. A partir das representações se moldam estereótipos e a partir deles é moldada a “norma”, quem se encaixa nela e quem está fora dela, ou seja, o que é considerado desviante.

O estereótipo faz uso de algumas características fáceis de compreender e lembrar, amplamente compartilhadas, reduzindo as pessoas ou grupos de pessoas a tais peculiaridades, exagerando-as, simplificando-as e fixando-as como imutáveis. Assim, reduzindo as pessoas a um conjunto simples de características essenciais, naturais e fixas, a estereotipação facilita reunir todas aquelas que correspondem à “norma” em uma “comunidade imaginada”, ao mesmo tempo em que estigmatiza simbolicamente as “outras” que são, de alguma forma consideradas diferentes. (SANTOS; PEDRO, 2011, p. 172)

No próximo capítulo, aprofundo os conceitos anteriormente citados, explanando melhor o seu valor para o desenvolvimento da pesquisa. No capítulo 3, falarei especificamente sobre o universo dos games, começando com uma breve ambientação histórica acerca do desenvolvimento dos jogos eletrônicos. Em um segundo momento, falo um pouco sobre o jogo escolhido e também abordo os quatro personagens escolhidos seis para análise, sobre o papel de cada um no jogo. No capítulo 4, entro nas análises de personagens, com vistas a ressaltar as relações entre design de jogos e a construção e reforço de estereótipo de gênero.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA I

2.1 REPRESENTAÇÕES E IDENTIDADES

É claro, inclusive para o senso comum, que nos últimos anos a sociedade vem sofrendo diversas mudanças em função da tecnologia e da cibernética. É comum ouvir comentários tais como: “agora com a internet tudo ficou mais fácil”, ou que “não é possível se competir com as máquinas”.

Contudo, essa transformação tecnológica aconteceu de forma muito rápida e a humanidade ainda está tentando se adaptar a tudo que ela proporciona. Os games surgem nesse contexto, e os estudos ainda são muito recentes. No livro “Mapa do Jogo: A diversidade cultural dos games” organizado por Lucia Santaella e Mirna Feitoza (2008), há uma sessão intitulada “Games: emergência de um campo teórico”. A sessão reforça exatamente essa ideia de que há poucos estudos no campo dos games.

Stuart Hall (1997) sugere um momento de “virada cultural” que ocorreu a partir de meados do sec.XX permanecendo válido para o sec.XXI. Com essa virada os paradigmas de estudos sobre a cultura tem que ser expandidos.

No sec. XX, vem ocorrendo uma ‘revolução cultural’ no sentido substantivo, empírico e material da palavra. Sem sombra de dúvida, o domínio constituído pelas atividades, instituições e práticas culturais expandiu-se para além do conhecido. (HALL, 1997, p.17)

Hall ainda, citando Harvey (1989), comenta que a virada cultural e todas as transformações tecnológicas introduzem mudanças na consciência das pessoas, visto que vivemos em mundos crescentemente múltiplos e ‘virtuais’. A cultura passa cada vez mais a ser um elemento cambiante que troca informações constantemente entre diferentes meios e permeia todas as fronteiras.

A pesquisa e análise de jogos eletrônicos tenta explorar esse meio de expressão cultural. Os games permeiam as culturas e as formações de identidades tanto que existem grupos sociais, que se dedicam a parecer fisicamente com os heróis de games ou mesmo vêem esses heróis (ou vilões, às vezes) como exemplos

e ídolos. Um bom exemplo é a personagem Lara Croft criada por Toby Garder, em 1996.

A atitude desbocada e as roupas curtas da aventureira conquistaram instantaneamente o coração dos fãs. É um total de 16 títulos para diversas plataformas, entre jogos completos e expansões. A personagem foi considerada "a mais bem sucedida heroína humana dos games" pelo Guinness Book, entrando para o livro dos recordes. Nos últimos dez anos a heroína vendeu 28 milhões de cópias ao redor do planeta, apareceu no palco do U2 em 1997, foi capa de mais de 200 revistas e chegou ao cinema em dois filmes, incorporada pela atriz Angelina Jolie. Isso sem falar nos inúmeros produtos que levaram seu nome, de embalagens de lanches a motores de veículos. (MACIOLI, 2006, Apud. FERREIRA Et all, 2006, p.3).

Os seres humanos são seres interpretativos, instituidores de sentido, que não ficam passivos diante da informação que lhes é transmitida. Como comenta Stuart Hall (1997) que toda ação social é cultural e todas as práticas sociais expressam ou comunicam um significado e, neste sentido, são práticas de significação.

Os meios de produção, circulação e troca cultural, em particular, têm se expandido, através das tecnologias e da revolução da informação. Stuart Hall (1997) exemplifica como funcionam as representações de identidades usando como exemplo a "inglesidade". Ele argumenta que mesmo que as pessoas não se sintam totalmente representadas por nenhuma das imagens que representam essa identidade, provavelmente se sentirão mais atraídas por uma do que por outras, vendo-se representadas ou refletidas em alguma delas.

O que isto sugere é que a identidade emerge, não tanto de um centro interior, de um "eu verdadeiro e único", mas do diálogo entre os conceitos e definições que são representados para nós pelos discursos de uma cultura e pelo nosso desejo (consciente ou inconsciente) de responder aos apelos feitos por estes significados, de sermos interpelados por eles, por assumirmos as posições de sujeito construídas para nós por alguns dos discursos sobre a "inglesidade" – em resumo, de investirmos nossas emoções em uma ou outra daquelas imagens para nos identificarmos (HALL, 1997, p.26).

A identificação com certas representações muitas vezes é determinada pelo desejo de corresponder a certos padrões que são estabelecidos e mantidos pelas relações de poder, considerados como "certos e "aceitáveis". Isso acaba por manter certos tipos de representações, a fim de manter uma "ordem".

2.2 GÊNERO E IDENTIDADES

Assim como as representações tem impacto nas outras características da formação das identidades subjetivas, tais como, identidades nacionais ou etárias, elas também influenciam fortemente as características de gênero. Louro (2001) afirma que somos sujeitos de identidades transitórias e contingentes. Portanto, as identidades sexuais e de gênero (como todas as identidades sociais) têm caráter fragmentado, instável, histórico e plural.

Os diferentes grupos sociais utilizam a representação para forjar a sua identidade e as identidades dos outros grupos sociais. Ela não é, entretanto, um campo equilibrado do jogo. Através da representação se travam batalhas decisivas de criação e imposição de significados particulares: esse é um campo atravessado por relações de poder. (...) o poder define a forma como se processa a representação; a representação, por sua vez, tem efeitos específicos ligados, sobretudo, à produção de identidades culturais e sociais, reforçando, assim, as relações de poder. (Tomaz Tadeu da Silva, 1998, Apud Louro, 2001, p. 16).

Quando Silva afirma que as representações não são um campo equilibrado do “jogo”, passa a ideia de que não há identidades fixas e permanentes e que também há sempre um lado mais forte que “ditará” a “norma”. Reforçando essa afirmação, Louro (2001) diz que grupos sociais que ocupam as posições centrais, ou entendidas como “normais”, têm possibilidade não apenas de representar a si mesmos, mas também de representar os outros. Todavia, não é certo ver essa relação de modo determinista e estático. Pois, estão justamente nos grupos sociais considerados fora da “norma” as possibilidades de contestação e mudança. Nas palavras de Luciana Loponte (2002, p.290)

Nossa tarefa, como alerta Foucault, não é encontrar “um” sujeito do poder, ou uma oposição fixa dominador-dominado, mas sim entender como o poder opera, como se dissemina, que relações constitui.

O poder opera sempre de forma relacional, para que haja sempre a projeção do “outro”. Para se entender características de feminilidades, é preciso entender o que se tem como características de masculinidades, pois o feminino será constituído em relação ao masculino, ou seja, o feminino será o “outro” do masculino. Louro

(2001, p.31) afirma que: “as instituições e os indivíduos precisam desse ‘outro’. Precisam da identidade “subjugada” para se afirmar e para se definir, pois sua afirmação se dá na medida em que a contrariam e a rejeitam.”

Tudo isso implica a instituição de desigualdades, de ordenamentos, de hierarquias, estabelecendo as redes de poder que circulam numa sociedade. Identificar-se com certa representação estabelece uma relação de pertencimento. Todas as representações e as práticas ligadas a elas estabelecem padrões de sujeitos masculinos e femininos marcando entre eles a diferença. Somos treinados para reconhecer e catalogar esses padrões, e os sujeitos que os portam. Classificamos esses sujeitos a partir da forma como se expressam, pelos seus gestos, como se vestem, a que grupo tentam pertencer e a partir disso os classificamos como diferentes, ou não. As muitas formas de fazer-se mulher ou homem, as várias possibilidades de viver prazeres e desejos corporais são sempre sugeridas, anunciadas, promovidas socialmente. Elas são também, renovadamente, reguladas, condenadas ou negadas (LOURO, 2001).

A associação mais comum feita para estabelecer características de gênero, é a de ligá-las à condição física, ao sexo biológico. Porém, como comenta Louro (2001, p.11) “a inscrição dos gêneros – feminino ou masculino – nos corpos é feita, sempre, no contexto de uma determinada cultura e, portanto, com as marcas dessa cultura.” Exige-se do corpo que ele dite as identidades de gênero de forma simples e direta, imutável sem ambigüidades ou inconstâncias.

A produção de sujeitos é um processo plural e também permanente. Esse não é, no entanto, um processo do qual os sujeitos participem como meros receptores, atingidos por instâncias externas e manipulados por estratégias alheias. Ao invés disso, os sujeitos estão implicados e são participantes ativos na construção de suas identidades.

A despeito de todas as oscilações, contradições e fragilidades que marcam esse investimento cultural, a sociedade busca, intencionalmente, através de múltiplas estratégias e táticas, “fixar” uma identidade masculina ou feminina “normal” e duradoura. (LOURO, 2001, p.26)

Fixar uma identidade única masculina e/ou feminina como a ideal é algo que se tenta fazer a partir de modelos culturais, mantidos pelas relações de poder. Não

há formas corretas de representação do masculino e/ou feminino, mas há formas que são mais próximas da norma e, portanto, melhor aceitas socialmente.

2.3 FEMINILIDADES E MASCULINIDADES: GÊNERO E OS ESTEREÓTIPOS

A raiz da palavra em inglês, francês e espanhol é o verbo latino *generare*, gerar, e a alteração latina *gener*, raça ou tipo. Um sentido obsoleto de "to gender" em inglês é "copular" (Oxford English Dictionary). Os substantivos "Geschlecht", "Gender", "Genre" e "Género" se referem à idéia de espécie, tipo e classe. "Gênero" em inglês tem sido usado neste sentido "genérico", continuamente, pelo menos desde o século quatorze. Em francês, alemão, espanhol e inglês, "gênero" refere-se a categorias gramaticais e literárias. As palavras modernas em inglês e alemão, "Gender" e "Geschlecht", referem diretamente conceitos de sexo, sexualidade, diferença sexual, geração, engendramento e assim por diante, ao passo que em francês e em espanhol elas não parecem ter esses sentidos tão prontamente. Palavras próximas a "gênero" implicam em conceitos de parentesco, raça, taxonomia biológica, linguagem e nacionalidade. O substantivo "Geschlecht" tem o sentido de sexo, linhagem, raça e família, ao passo que a forma adjetivada "Geschlechtlich" significa, na tradução inglesa, sexual e marcado pelo gênero. Gênero é central para as construções e classificações de sistemas de diferença. A diferenciação complexa e a mistura de termos para "sexo" e "gênero" são parte da história política das palavras. Os significados médicos acrescentados a "sexo" se somam progressivamente a "gênero", no inglês, através do século vinte. Significados médicos, zoológicos, gramaticais e literários têm, todos, sido contestados pelos feminismos modernos. (HARAWAY, 2004, p. 209)

Na continuação de seu texto Haraway explica que a diferenciação e a complexa relação entre sexo-gênero são partes da história política das palavras, pois o gênero refere-se à construção e à classificação de sistemas de diferença.

Os significados compartilhados das categorias raciais e sexuais de gênero apontam para as histórias modernas das opressões coloniais, racistas e sexuais entrelaçadas nos sistemas de produção e inscrição do corpo e seus conseqüentes discursos libertários e de opressão. A dificuldade de acomodar as opressões racial e sexual nas teorias marxistas de classe encontra paralelo na própria história das palavras. (HARAWAY, 2004, p.209)

Os significados contemporâneos de gênero se enraizaram na observação de Simone de Beauvoir, quando ela defende que "não se nasce mulher, torna-se mulher". Segundo Haraway (2004), isso ocorreu e no contexto do pós-guerra onde as mulheres passaram a reivindicar com mais ênfase o direito de atuarem como sujeitos da sua própria história. Sendo assim gênero é um conceito desenvolvido

para contestar a naturalização da diferença sexual. A teoria e a prática feminista em torno do gênero buscam explicar e transformar sistemas históricos de diferença sexual, nas quais "homens" e "mulheres" são socialmente constituídos e posicionados em relação de hierarquia e antagonismo.

Se gênero é uma categoria de diferenciação universal, estudos realizados em culturas diversas apontam que não há um modo inato de ser mulheres e homens, e não necessariamente noções vinculadas às masculinidades e feminilidades estão coladas, respectivamente, a corpos de homens e de mulheres. (BELELI, 2007, p. 194)

Baseado nas observações de Haraway e Beleli, na minha pesquisa usarei sempre o termo relações de gênero para me referir à construção de tipos de masculinidades e feminilidades, negando o determinismo biológico. Porém, ao analisar as representações que nos são oferecidas, seja nas artes, na publicidade ou mesmo nos games, percebemos que há uma tendência de afirmar características como deterministas e estáticas. Tais características são engendradas em um discurso baseado em “biologismos” e preceitos mantidos por relações de poder vigentes.

As representações exercem papel de pedagogias do feminino e masculino. Nos jogos eletrônicos, assim como na publicidade e nas artes, as características colocadas em evidência na formação dos personagens pressupõem um espectador masculino. Como comenta Beleli (2007) a mídia brasileira, em algumas publicidades mais do que em outras, celebra e naturaliza um corpo feminino sem voz, um corpo-objeto do olhar. Esse olhar masculino parece algo natural, e ocupamos o espaço desse sujeito observador (mulheres e homens) de forma quase intuitiva, sem questionar ou pensar em outras possibilidades de ver. De acordo com John Berger (1999, p.66):

A mulher é representada de uma maneira bastante diferente do homem – não porque o feminino é diferente do masculino – mas porque se presume sempre que o espectador ‘ideal’ é masculino, e a imagem da mulher tem como objetivo agradá-lo.

Berger, ao fazer essa análise, fala primeiramente de seu objeto de estudo, as artes, porém a sua observação pode ser expandida para as outras formas de

representações. Berger também propõe que tenhamos um olhar mais crítico em relação à forma como essas representações do feminino são feitas, que transformemos mentalmente uma pintura clássica de nu feminino em um homem. Eu proponho a mesma análise, só que usando o meu objeto de estudo, os games. E questiono: ao selecionar uma personagem mulher de um jogo e transformá-la em homem, mantendo as mesmas características em evidência, quais seriam as sensações causadas pela imagem?



Figura 1 – Bayonetta, protagonista de jogo de ação de mesmo nome.
Fonte: BLOGSPOT - 2012.



Figura 2 – Cammy, personagem lutadora do jogo Street Fighter.
Fonte: CAPCOM WIKIA - 2012.

Transformando as personagens acima ilustradas em homens, eles apareceriam com roupas que evidenciam os glúteos, justas e curtas, com decotes e fendas. A primeira impressão que isso passaria é que se tratam de personagens “ofensivos”. Essa sensação de “ofensa”, de que algo não está certo, de transgressão, se dá por um olhar treinado e mantido pelas relações de poder, que instituem a heterossexualidade como norma e estabelecem comportamentos e modos de vestir como adequados, ou não para cada sexo. Loponte (2002, p.290) citando Silva diz que:

(...) por seu caráter ativo, a visão é, de todos os sentidos, talvez aquele que mais expresse a presença e eficácia do poder. Muitas das operações próprias do poder se realizam e se efetivam no olhar, por meio do olhar. É pelo olhar que o homem transforma a mulher em objeto: imobilizada e disponível para seu desfrute e consumo.

Precisamos ficar atentos, no entanto, para não entender que uma visão diferente seria mais ou menos correta do que a que é vigente. Trata-se de pensar sobre o modo de olhar com o objetivo romper com as verdades cristalizadas como ‘verdades únicas’, questionar a ‘naturalidade’ dos discursos e convidar para a pluralidade de pensamento ao denunciar as forma de poder exercidas sobre e pelos sujeitos.

As construções de gênero são pensadas de formas distintas quando ancoradas no sexo masculino. Na publicidade principalmente podemos observar referencias ao homem “conquistador” reafirmando convenções que estimulam masculinidades marcadas pelo “desejo inato de fazer sexo o tempo todo” (Beleli, 2007, p.201). A autora do texto citado exemplifica fazendo referência a propaganda do desodorante AXE, na qual propõe-se que quando o desodorante é usado pelo homens, todas as mulheres correriam atrás dele.

Na educação de meninos e meninas, quando crianças e jovens, nota-se uma grande diferença. Louro (2001) comenta que é comum entre rapazes e homens, em muitas sociedades, os tabus sobre a expressão de sentimentos, o culto a um espécie de “insensibilidade” ou dureza.

A competição, no entanto, que é freqüentemente enfatizada na formação masculina parece dificultar que meninos e jovens “se abram” com seus colegas, expondo suas dificuldades e fraquezas. Para um garoto (mais do

que para uma garota) tornar-se um adulto bem sucedido implica vencer, ser o melhor ou, pelo menos, ser “muito bom” em alguma área. O caminho mais óbvio, para muitos, é o esporte (no caso brasileiro, o futebol), usualmente também agregado como um interesse masculino “obrigatório”. (LOURO, 2001, p.23)

A construção histórica do “feminino” parece ter sido feita em oposição ao “masculino”. As características do “feminino” são colocadas como opostas e inferiores as do “masculino”. Na publicidade vemos características “femininas” principalmente ligadas a corpos idealizados que povoam capas de revistas de moda, nas quais personalidades famosas ditam as regras de um ‘ “corpo perfeito” ’.

Segundo Lipovetsky (p.154-158), após a consolidação da mulher como “belo sexo”, o que ocorre na Renascença, a “beleza feminina” se democratiza através dos meios de comunicação de massa e tem a revista como seu principal veículo. É o que ele chama de “momento democrático do belo sexo”. (OLIVEIRA, 2004, p.37)

As representações de feminilidades na cultura de massa vão ser afetadas, no entanto, com a invenção do computador e sua disseminação no mundo através da Internet, posto que surge um novo meio de circulação e de criação dessas imagens. Uma das inovações deste novo espaço é a presença de imagens de mulheres e homens digitais.

No próximo capítulo será ambientado historicamente como essa construção de mulheres digitais aconteceu no universo dos games.

3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA II

3.1 UMA BREVE HISTÓRIA DOS GAMES

As informações apresentadas nesta seção tem como base o livro “The Ultimate History of Video Games” de Steven L. Kent (2001).

Os vídeo games surgiram no mercado de entretenimento em 1971, tornando-se muito populares com o tempo chegando a ser rivais da indústria cinematográfica como o modo de entretenimento mais rentável no mundo. Durante toda a sua trajetória de desenvolvimento, surgiram jogos de vários tipos, com personagens de diferentes formas, remetendo a animais, objetos, entre outras associações do imaginário. Os personagens podem ser entendidos como representações, ou seja, como construções discursivas que fazem uso de códigos visuais culturalmente compartilhados, que por sua vez são interpretados pelas pessoas que jogam. Tais representações são carregadas de valores pertinentes aos seus momentos históricos e, algumas vezes, também carregam o reforço de estereótipos.

Em 1958, o primeiro jogo eletrônico intitulado “Tênis para dois” foi criado usando um osciloscópio e um computador analógico. Em 1961, *Spacewar!* foi programado para rodar em um DEC PDP-1³, um computador que ocupava praticamente um quarto inteiro. *Spacewar!* foi criado com o desafio de utilizar toda a capacidade do computador sendo interativo e divertido. O maior problema para a criação de um entretenimento digital na época era a viabilidade de venda, já que computadores pessoais não eram comuns.

Então em 1971 foram criadas 1.500 máquinas de arcade⁴ operadas através de fichas com o jogo *Spacewar!* sem conseguir sucesso e popularidade por causa da dificuldade do jogo. Em 1972 foi criado o *Pong*, pela Atari, vendendo mais de 19.000 máquinas com o jogo, sendo considerado o primeiro sucesso comercialmente viável em videogames. *Pong* foi um jogo onde uma bolinha ia de um

³ O DEC PDP-1, precursor dos minicomputadores, era vendido por US\$ 120.000,00. O primeiro dos 50 PDP-1 construídos incluía um monitor, não necessitava de ar-condicionado e requeria apenas um operador. Fonte: <http://www.dinocomp.com.br/> - Acesso em: 06/05/2012

⁴ Arcade é um videogame profissional usado em estabelecimentos de entretenimento. Este videogame é composto por um gabinete (caixa de madeira ou material plástico), tubo de imagem, monitor, fonte de alimentação, e sistema de jogo. (KENT, 2001)

lado ao outro da tela, quicando em barras controladas pelos jogadores. Perdia quem não rebatesse a bolinha.

Foi então que a empresa Magnavox criou o *Odyssey* em 1972, o primeiro console doméstico. Muitas pessoas compraram para ter um jogo o mais próximo possível de *Pong* no seu próprio lar. Em 1977 é lançado o Atari 2600, um console doméstico com cartuchos de jogos que começava a segunda geração dos vídeo games, se tornando rapidamente o mais popular da época. E em 1982 surgiu o primeiro computador para jogo, o Commodore 62 – Apple II.

Em 1983 aconteceu uma supersaturação de jogos de baixa qualidade no mercado, sendo que a produção foi maior do que o interesse suscitado no público consumidor. A concorrência de vendas com os computadores pessoais se torna muito maior, já que tinham outras funções além da executar jogos.

O lançamento do *Nintendo Entertainment System* (NES), em 1985, com o jogo *Super Mario Bros* foi um sucesso imediato e um marco na história dos vídeos games, dominando o mercado Norte Americano como o console de terceira geração (8 bits). Ele só encontrou rivalidade no Brasil e na Europa, onde o *Master System* da Sega conseguiu espaço no mercado.

Começa, então, a utilização de personagens humanóides e por conseqüência, o incremento das estratégias de identificação das pessoas que jogam com o game. A partir de 1981, passaram a aparecer personagens femininas nos jogos, como em *Super Mario Bros*, no qual o protagonista, que é um encanador deve salvar a princesa indefesa que foi sequestrada. Características apresentadas como femininas, a saber, fragilidade e dependência são colocadas em evidência. Ou ainda a *Ms. Pac-Man* e no *Toki Meki*.

Nessa fase as personagens mulheres são criadas como objetos de valor. As primeiras personagens vieram à cena com o objetivo de se desenhar garotas através de uma forma de consumo (DEMARIA e MASCIO, 2002). As personagens femininas não são emuláveis, são “prêmio” para o jogador. Um dos primeiros jogos que ilustra essa ocorrência da personagem feminina como objeto de fruição masculina é o *Metróide* (1985). Nele, Samus, a heroína, começa o jogo vestindo uma armadura (Figura 3) e quando o jogador consegue chegar ao final do desafio, ela tira a vestimenta, ficando apenas com uma roupa de banho (Figura 4). Esse é o prêmio oferecido ao vencedor.

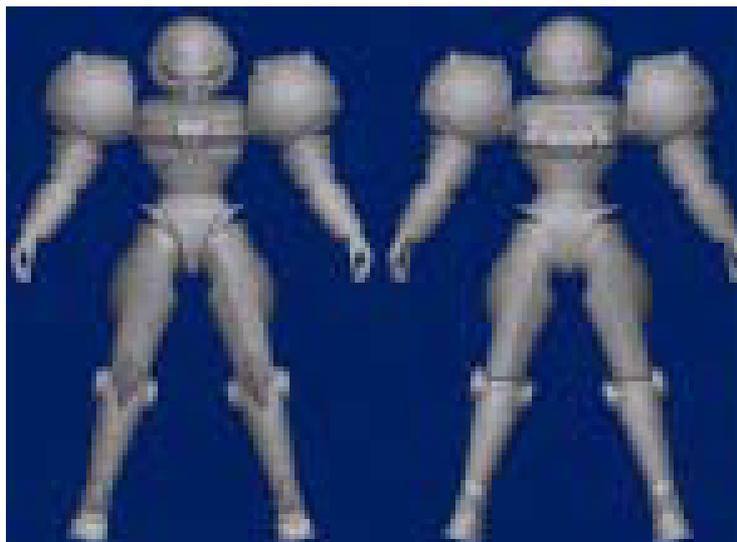


Figura 2 – Samus com armadura.
Fonte: MOVIES CARPET - 2012.



Figura 3 - Samus no fim do jogo.
Fonte: MOVIES CARPET - 2012.

No início dos anos 90 os computadores pessoais ficaram mais acessíveis e populares com o baixo preço dos processadores modernos para a época e com placas de aceleração 3D, abrindo novamente espaço os jogos para essa plataforma. Mais tarde, com o início da internet, os jogos tiveram a possibilidade de ser multi-jogador, possibilitando ser jogado na rede.

As próximas personagens criadas dentro dos jogos passaram também incorporar características tidas como de personagens masculinos, sendo apresentadas como guerreiras e lutadoras, abandonando-se um pouco a ideia da

mulher apenas como prêmio. São colocadas em evidencia características que seriam culturalmente mais ligadas à masculinidade, porém adicionando características ligadas aos estereótipos de feminilidades como a leveza e a sensualidade. Aqui entra como exemplo o game Tomb Raider (Figura 5) criado em 1996, no qual a protagonista é além de aventureira, determinada e ágil, sedutora e delicada, com as curvas do corpo evidenciadas por seus trajes justos e pequenos.



Figura 4 - Evolução da personagem Lara Croft conforme aperfeiçoamento das técnicas de modelagem 3D.

Fonte: BLOG FILHOS DA VIZINHA - 2012.

Os vídeo games com mais sucesso de vendas da quarta geração (16 bits) foram o Mega Drive da Sega (1989) e o Super Nintendo (SNES – 1991) da Nintendo. O Mega Drive começou sua campanha de marketing com o seu mascote Sonic, forçando-o a ser uma versão mais “legal” do seu concorrente da Nintendo, o jogo Mario. Mas, mesmo assim, a empresa não venceu a Nintendo na liderança de vendas. Mais uma vez o processamento do console da Sega foi considerado superior ao da Nintendo.

Os arcades decaíram em popularidade nessa época e muitos foram descontinuados por causa da concorrência com os consoles domésticos que tinham processamento semelhante, não necessitando de fichas para jogar em casa.

A quinta geração é conhecida pela geração 32 bits, apesar de nela estar incluso Nintendo 64 (que tinha 64 bits). É também conhecida por ser a geração 3D, já que boa parte dos seus jogos utilizava essa tecnologia. Dessa vez a Sony debutou no mercado de vídeo games com o *Playstation* (1994), competindo inicialmente com o *Sega Saturn* (1994) e depois com o Nintendo 64 (1996), mas ganhou em vendas disparadamente. Tanto o console da Sega quanto o da Sony utilizavam CDs para executar os jogos que tinham menor custo de produção e possuíam mais espaço para dados.

Então veio a sexta geração, de 128 bits, tornando o *Playstation 2* (2000) da Sony, o console mais vendido na história dos vídeo games. Seus rivais foram o *Sega Dreamcast* (lançado em 1999 e descontinuado em 2001), o *Nintendo Game Cube* (2001) e o primeiro console da Microsoft, o *Xbox* (2001). Nessa mesma época, os computadores pessoais já possuíam capacidade de processamento suficientes para emularem jogos de 8 bits e 16 bits, incentivando os produtores de jogos a refazerem sucessos da terceira e quarta geração para a sexta geração. Na sexta geração também foi possível a conexão para internet, permitindo o jogo na rede. Essa geração não foi lançada no Brasil, sendo que sua compra era possível apenas por importadoras. Nesse contexto é que surge o jogo *Devil May Cry*, escolhido para ser analisado mais detalhadamente na pesquisa.

Os consoles de da sétima geração surgiram em 2006, com o Microsoft Xbox 360, Playstation 3 e o Nintendo Wii, sendo que o último revolucionou os jogos eletrônico com o seu controle sensível a movimentos. Em 2010 a Microsoft lançou o Kinect, um aprimoramento do Xbox 360, que também permite a interação corporal quase total com os jogos, porém com uma sensibilidade muito maior que tida no Nintendo Wii.

Na sequência farei uma descrição do jogo, *Devil May Cray*, o qual foi escolhido para análise nessa pesquisa. A descrição tem por objetivo, ambientar e familiarizar o leitor com o jogo. Assim, a as análises posteriores, principalmente as que se embasam em cenas de jogo, poderão ser melhor compreendidas.

3.2 O JOGO “DEVIL MAY CRY”

Segundo o site oficial do jogo, *Devil May Cry* consiste em uma série de jogos eletrônicos do criador Hideki Kamiya, distribuída pela *Capcom*⁵, com a primeira versão da série lançada em 2001 para playstation2. Atualmente já possui quatro versões, abrangendo as plataformas Playstation2, Playstation3, Xbox360, Microsoft Windows e o mais recente desenvolvido também para iOS⁶. Há rumores dentro das comunidades de gamers de que haverá uma nova versão desenvolvida e distribuída pela *Ninja Theory*, com previsão de lançamento neste ano (2012). Porém nessa

⁵ Capcom é uma companhia japonesa que publica e desenvolve jogos de videogame. Fonte: <http://www.capcom.com/> - Acesso em: 06/05/2012

⁶ iOS é um sistema operacional móvel da Apple Inc.

nova versão os personagens seriam remodelados e haveria um rompimento com os originais da *Capcom*.

O jogo pode tanto ser considerado do gênero *Hack and Slash*⁷ como ação. Originalmente, *Devil May Cry* seria uma sequência da série *Resident Evil*⁸, mas como o jogo fugia muito da ideia original, foi transformado em nova série. O roteiro gira em torno de Dante⁹, o personagem principal da série, que trabalha com o extermínio de demônios.

A jogabilidade¹⁰ se baseia em derrotar inimigos desencadeando grandes sequências de ataques de forma frenética, ao mesmo tempo em que é necessário evitar possíveis danos no personagem emulado. O principal personagem emulável durante o jogo é o Dante e o jogo é visto em 3ª pessoa¹¹. Para movimentar o personagem e fazê-lo usar seus golpes são usados os botões do controle, no caso do jogo para console, onde é feito meu recorte de pesquisa. Há a opção do jogo, para console, no Xbox360, Playstation 2 e 3. Mas a lógica de uso do controle é a mesma. A movimentação do personagem é feita pelo *analog*¹² e a sequência de golpes é feita pelos quatro botões de golpe: no Playstation 2 e 3, quadrado (□), bola (○), triângulo (Δ) e xis (×) e no Xbox360, A, B, X, Y. Durante as batalhas se o personagem principal (Dante) é derrotado, o jogo recomeça do último ponto salvo. Durante o jogo existem momentos nos quais são inseridos filmes curtos que ambientam o jogador na história. Uma questão interessante do jogo é que conforme o uso de certos golpes ou combos¹³ de golpe, a pontuação do final de cada fase aumenta dando ao jogador mais “dinheiro” que pode ser usado para comprar novos golpes ou armas. Os pontos acumulados são chamados de pontos de estilo, pois todo o jogo é centrado em fazer o protagonista “ter estilo”. Escolhi o jogo, dentre as outras opções, por ser considerado um clássico pelo público *gamer*. O herói principal Dante, está na lista dos 20 heróis de *playstation2*. Isso lhe confere um status importante garantindo maior expressão dentro do mundo *gamer*, já que essa lista é feita por meio da votação de jogadores.

⁷ *Hack and Slash* descreve a ênfase de combates próximos com armas de ataques curtos, fazendo referência aos barulhos da espada.

⁸ Jogo mais famoso de Hideki Kamiya, da franquia *Capcom* também

⁹ O nome do personagem é uma referência à Divina Comédia de Dante Alighieri.

¹⁰ Termo usado para descrever aspectos do “como” jogar.

¹¹ Visão do personagem em si enxerga o personagem todo e não só o que o personagem enxergaria (1ª pessoa)

¹² Botão que permite movimentação em várias todas as direções.

¹³ Combinação de golpes, sem interrupções, que somam maior pontuação

O que fez de *Devil May Cry* um clássico foi, segundo a opinião dos fãs, além da história e dos gráficos de alta qualidade, a adaptação da jogabilidade 3D com a ação que só era experimentada, até então, em jogos 2D. Pela primeira vez elaborou-se um jogo completamente em 3D no qual o jogador atira, pula, luta com espadas, tudo isso em um ritmo muito acelerado. Também se destaca a capacidade de jogar com *Dante* transformado em demônio, situação na qual é possível voar, soltar raios, chamas e utilizar diversos outros poderes sem que haja alteração nos comandos ou na jogabilidade.

É interessante saber que a ordem de lançamentos das sequências do jogo não é cronológica, na história o que seria considerado o primeiro jogo é o número 3 seguido pelo 1, 4 e por último o 2. O jogo ambienta-se em belos cenários predominantemente góticos. *Dante* possui aparência e atitudes semelhantes às de um *rock star*, o que se adéqua à trilha sonora do jogo, geralmente composta de melodias instrumentais com guitarras e bateria. Em algumas situações, a música de fundo se altera para o canto lírico ou instrumentadas por órgão, para combinar com a história e o cenário que são apresentados para quem está jogando.

Na sequência apresentarei uma análise mais detalhada dos personagens, primeiramente descrevendo sua história e seu papel no jogo relacionando a análise com a pesquisa desenvolvida até agora.

Na análise de personagens me ative a quatro protagonistas, sendo dois deles representados como mulheres e dois representados como homens, para que fosse possível estabelecer as relações entre eles. Tal escolha tem como premissa que o entendimento dos conceitos de gênero ocorrem sempre de forma relacional. As análises buscam pensar nos tipos de feminilidades e masculinidades que são construídos nas e pelas relações de gênero. Na sequência, há uma breve história dos personagens analisados e seu papel dentro do jogo.

3.3 A HISTÓRIA DOS PERSONAGENS

3.3.1 Dante

Conforme já foi mencionado, Dante é o protagonista do jogo *Devil May Cry*. A seguir será contada uma breve história do personagem, baseada na *Wikia*¹⁴ do jogo e na minha experiência como jogadora.

Dante, metade humano, metade demônio, é um dos filhos do personagem cavaleiro negro Sparda. Ele atua como uma espécie de detetive, que só aceita casos misteriosos, que o deixem interessado. Para isso tem uma espécie de empresa, que no jogo é chamada de loja, a *Devil May Cry*. Durante a infância, sua família foi atacada por demônios causando a morte de sua mãe e o desaparecimento do irmão Vergil. Tal episódio também é a causa provável da sua personalidade, meio solitária e um tanto revoltada, e do fato de ter-se tornado num caçador de demônios. O que sobra desse ataque para Dante, é um amuleto partido (amuleto perfeito) dado por sua mãe que terá grande importância no desenrolar do jogo.

Durante o enredo do jogo ele é convidado por Arkham¹⁵ para um duelo no Temen-ni-gru, uma torre construída pelo clã demônio e selada por Sparda. Dante sobe até ao topo da torre, onde enfrenta Vergil. Depois de derrotado, Dante descobre o seu verdadeiro poder de demônio. Nessa torre ele conhece Lady, uma caçadora de demônios com uma missão: eliminar todos os demônios da face da Terra. Lady é o nome que ele lhe dá quando esta se recusa a dizer como se chama. Dante continua a sua jornada para encontrar Vergil, derrotando vários dos *gatekeepers*¹⁶, colocados por Sparda no Temen-ni-gru. Depois de um novo confronto com Vergil, o portão para o mundo demoníaco se abre e Dante tem agora uma nova missão : parar Arkham, pai de Lady. Esta, decidida que tudo deve terminar pela sua mão, tenta impedir Dante, mas acaba por ajudá-lo, emprestando-lhe a sua arma. Durante o confronto com Arkham, Vergil e Dante combatem lado a lado, derrotando-o e entrando para o mundo demoníaco. Depois do confronto final, Dante regressa ao

¹⁴ Pagina normalmente mantida pela franqueadora do jogo, que possui todas as informações acerca do jogo. Quase todos os jogos de representatividade possuem uma Wikia.

¹⁵ Inimigo de Dante.

¹⁶ São inimigos mais fracos pelo quais Dante tem que passar para chegar aos portais.

mundo humano, onde se reúne com Lady. Após vê-lo chorar, Lady diz que um demônio pode chorar quando perde alguém querido, dando assim a Dante, um nome para a sua loja *Devil May Cry*.

Após a abertura da loja, Dante é atacado por uma mulher que misteriosamente se parece com a sua mãe, chamada Trish. Esta o contrata para ajudá-la a impedir *Mundus*¹⁷ de regressar ao mundo humano. Ela guia-o para uma ilha chamada Mallet, onde há um castelo que é um dos portões para o mundo demoníaco. Dante percorre a Ilha e o seu castelo, para impedir Mundus. Ele entra em confronto com Nelo Angelo, que mais tarde revela-se como sendo o seu irmão, Vergil. Nelo Angelo após derrotado desaparece, deixando para trás a sua metade do amuleto perfeito, que Dante usa, juntamente com a Force Edge e a sua metade do amuleto para abrir o portão para o mundo demoníaco, com objetivo de parar Mundus. Uma vez no submundo, Dante é traído por Trish, mas mesmo assim, lhe salva a vida. Ele só faz isso por que Trish se parece fisicamente com a sua mãe. Contudo ela não passa de um demônio.

Mais tarde, quando Dante encontra Mundus, este último tem Trish como refém, montando uma armadilha. Mas Trish impede que Dante seja atacado por Mundus, colocando-se no caminho dele. Dante deixa a espada Sparda e o amuleto perfeito, junto ao seu corpo inconsciente, partindo para completar o seu objetivo. Depois de vários combates entre Dante e Mundus, Trish reaparece e empresta-lhe o seu poder. Após a derrota do senhor da escuridão (Mundus), Trish tenta pedir desculpas a Dante e começa a chorar. Dante observa que só os humanos conseguem chorar, e sendo assim, ela já não é só um demônio. Juntos escapam da ilha e tornam-se parceiros. Finalizando a primeira etapa do jogo.

A continuação do jogo acontece quando Lady encontra-se com Trish e Dante na *Devil May Cry*, para pedir ajuda para investigar desconfianças que tem relativas à *Order of the Sword*. Dante aceita o desafio e parte para o trabalho, enquanto Trish se disfarça e se infiltra na ordem. Dante mata o líder desta ordem, durante uma missa. A ordem fica em alvoroço, e manda Nero combater contra ele. Dante continua o seu caminho, após defrontar-se com Nero, com o objetivo de selar os três portões demoníacos. Após a tarefa realizada, ele confronta Sanctus. Não conseguindo derrotá-lo, passa o trabalho para Nero. Quando a ordem está acabada,

¹⁷ Inimigo de Dante.

o que impede o risco de se ter um inferno de demônios à solta, Trish e Dante regressam à *Devil May Cry* onde recebem o pagamento de Lady. Na sequência, recebem um telefonema, que dá a entender que terão mais uma missão para resolver e os três voltam ao negócio. Nessa parte encerra-se mais uma etapa do jogo.

Agora é colocada na história a personagem Lucia que convida Dante para a ilha Dumary, com a intenção de ele a ajudasse a derrotar um magnata poderoso, Arius, que tem a intenção de dominar o mundo. Após derrotarem Arius, Dante usa uma moeda para tomar a decisão de quem entra no portal. Uma vez que sai cara, ele entra, deixando a moeda com Lucia. Enquanto espera que Dante regresse do mundo demoníaco, ela acaba por perceber que a moeda apresenta os dois lados iguais. Se Dante vai regressar ou não, é um mistério. Assim é finalizado o essa história no jogo *Devil May Cry*, com o mistério sobre o retorno de Dante é uma deixa para um novo episódio do jogo.

As principais armas de Dante são a as espadas *Rebellion* (Figura 6), *Sparda* (Figura 7) (*Force Edge*) (Figura 8), e suas pistolas gemêas *Ebony & Ivory* (Figura 9), nas quais me deterei para análise mais aprofundada. Porém, durante as serie do jogo ele utiliza um vasto arsenal de armas peculiares, desde uma simples *Shotgun*¹⁸, até outras bem diferentes como uma guitarra com poderes elétricos, um conjunto de botas e luvas do elemento luz e uma maleta demoníaca com a capacidade de se transformar em 666 formas diferentes de armas poderosas. Ele costuma deixar todas suas armas e troféus em sua loja, e as carrega consigo mesmo em formas de almas, podendo invocá-las sempre que precisar.

¹⁸ Caçadeira ou Escopeta é uma espingarda normalmente utilizada na caça.



Figura 5 – *Rebellion*
Fonte: DEVIL MAY CRY WIKIA - 2012.

A *Rebellion* é a espada com a qual Dante começa o jogo. Embora tenha a forma padrão, é uma lâmina mágica dada a ele como uma lembrança do Cavaleiro das Trevas Sparda. O poder da lâmina originalmente está dormente, mas ao entrar em contato com o sangue de Dante foi despertado.

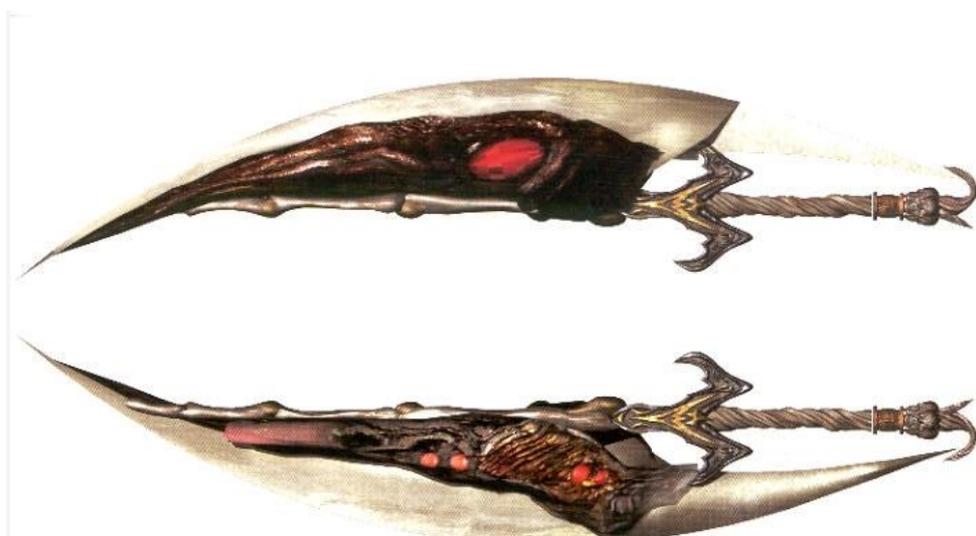


Figura 6 - *Sparda*
Fonte: DEVIL MAY CRY WIKIA - 2012.



Figura 7 – Force Edge
Fonte: DEVIL MAY CRY WIKIA - 2012.

A espada era usada, outrora, por Sparda. Quando este fechou o portal entre os dois mundos, também fechou o seu poder dentro da espada, para garantir a que o portal não fosse aberto. Para selar o portal e adormecer o poder da espada, usou o Amuleto Perfeito, por isso ela se transformou na espada Force Edge, que possui um formato diferente, mesmo sendo a mesma espada que é usada por Dante. Tem ataques poderosos e rápidos, tendo o poder da Sparda na sua lâmina. Para liberar seu poder adormecido precisa ser combinada com o amuleto perfeito e o sangue de Dante, então retorna a sua forma e poder original.



Figura 8 – Ebony & Ivory
Fonte: BLOGSPOT - 2012.

Ebony & Ivory são as armas personalizadas e semi-automáticas de Dante. A arma direita, *Ivory*, tem um design customizado para disparar e sacar rapidamente, enquanto que a arma esquerda, *Ebony*, foi modificada para disparar a uma longa distância. Ambas têm retratos de mulheres victorianas.

A partir de agora entrarei na descrição dos próximos personagens, que possuem uma história menor e menos complexa, já que são coadjuvantes no jogo, e a maior parte das histórias se dará em relação ao Dante.

3.3.2 Lady

Lady, de nome original Mary, é uma humana caçadora de demônios, tal como Dante. Ela também é descendente de uma mortal cujo sangue foi sacrificado por Sparda, para conter o poder do Temen-ni-gru.

O seu nome original, Mary, foi-lhe dado pelo seu pai, Arkham, mas esta abdica do mesmo, quando o seu pai mata a sua mãe. Conforme já dito anteriormente, o nome Lady lhe é dado por Dante, quando esta se recusa a dizer o

seu verdadeiro nome. Os seus olhos são de cores diferentes, tal como o pai. Ela chega ao Temen-ni-gru, com intenção de impedir Arkham. Quando ela finalmente o encontra, ele está inconsciente no chão, após ter sido atacado por Vergil. Ao retomar a consciência, ele lhe diz, que matou a sua mulher e outras pessoas inocentes, sobre a influência de Vergil. Lady, pensando que o que ele diz é verdade, deixa-o e parte à procura de Vergil. Quando o encontra, combate brevemente contra ele, até que Jester aparece, e revela ser Arkham. Conta, como forma de se gabar, que o seu plano era guiá-los para aquele local, enfraquecendo-os, mas mantendo-os vivos, e até então o plano estava dando certo. Após descoberto o plano, Arkham apunhala Lady com sua própria arma, Kalina Ann¹⁹, para abrir o portal para o reino demoníaco. Lady se recupera e continua a sua busca para encontrar Arkham, mas é impedida por Dante, que depois a ajuda a conseguir o seu objetivo. Lady, encontra Arkham ferido após uma batalha com os gêmeos (Dante e Vergil), e mata-o. Ela volta para a cidade em ruínas, e elimina os demônios restantes com a ajuda de Dante, regressado assim do mundo demoníaco. Lady faz frequentemente apostas com Dante, e ganha sempre. Assim, consegue que ele a ajude em alguns trabalhos.

A personagem é considerada muito forte e agíl para uma humana e leva consigo um arsenal extenso. Mas a arma de destaque é uma bazuca chamada Kalina Ann (Figura 10), que possui o nome de sua mãe gravado.



Figura 9 - Kalina Ann
Fonte: BLOGSPOT - 2012.

3.3.3 Vergil

O irmão gêmeo de Dante. Apesar de serem gêmeos, a personalidade de Vergil é completamente o oposto da de Dante. Vergil é calmo, descontraído e reservado. Ele não usa armas de fogo, pois acha que não são as armas de um verdadeiro guerreiro. Vergil, ao contrário de Dante, decide abraçar a sua herança demoníaca e identidade fria do seu pai. Ele procura ganhar poder, provavelmente para compensar o fato de não ter conseguido proteger a sua mãe de um ataque demoníaco.

Vergil, com a ajuda de Arkham, tenta erguer de novo o Temen-ni-gru, um portal para o mundo demoníaco. Para quebrar o feitiço de Sparda, Vergil precisa da espada de Sparda, do seu sangue e das duas metades do amuleto perfeito, deixado para ele e para seu irmão por Eva, sua mãe. Após obter a metade do amuleto pertencente ao irmão e de Arkham abrir o último selo, Vergil combate novamente

contra Dante e é traído por Arkham. Depois, juntamente com Dante, Vergil derrota Arkham e entra para o mundo demoníaco. Então, decide ficar no mundo demoníaco, enquanto Dante regressa ao mundo humano.

Vergil combate contra o príncipe da escuridão, pelo qual é corrompido, e se torna Nelo Angelo. No entanto, conserva a sua metade do amuleto. Após três batalhas contra Dante, sem este reconhecer a sua verdadeira identidade, é derrotado e deixa a metade amuleto para trás, com o qual Dante abre o portal para o mundo demoníaco.

A arma característica de Vergil é a Yamato, a qual é uma lâmina demoníaca. A espada era de seu pai, e segundo a história diz ser capaz de cortar qualquer tipo de coisa inclusive o “tecido do espaço”.



Figura 10 – Yamato
Fonte: BLOGSPOT - 2012.

3.3.4 Trish

Trish é um demônio criado por Mundus, para enganar Dante, mas acabar por desenvolver sentimentos por ele, e junta-se ao filho de Sparda.

Ela se parece exatamente com Eva, a mãe de Dante. Ela conhece Dante, quanto entra na Devil May Cry e o ataca, com choques elétricos. Depois de atacar, contrata-o para a ajudar a derrotar Mundus. Na Ilha de Mallet, depois de ter tentado matar Dante, este a salva, fazendo com que ela simpatize com ele. Dante explica que só a salvou por que ela se parece fisicamente com a mãe dele. Contudo ela, não passa de um demônio. Mais tarde, Trish defende Dante de um ataque de Mundus, que lhe é fatal. Dante deixa-lhe o amuleto perfeito e a espada Sparda como lápide. Quando Dante está a combater com Mundus, ela regressa e empresta-lhe o seu poder. Quando tenta pedir desculpa começa a chorar, e Dante para confortá-la diz que só os humanos têm a capacidade de chorar. Saem juntos da Ilha, e Trish torna-se parceira de Dante.

Mais tarde, Trish decide trabalhar sozinha durante um tempo, pedindo ocasionalmente ajuda a Dante. Trish eventualmente volta a trabalhar com Dante.

Durante um curto período de tempo, Trish disfarça-se de Gloria (Figura 12), uma Executiva dos *Holy Knights* para poder espiar a *Order of the Sword*. Ela leva a espada Sparda até Sanctus, o que a permite ganhar confiança na *Order of the Sword*. Por causa do seu aspecto, e promoção rápida, muitos dos outros membros da *Order of the Sword* suspeitam dela, mas reconhecem as suas habilidades acrobáticas e de combate.



Figura 11 – Gloria
Fonte: Radikal - 2012.

4 AS ANÁLISES DOS PERSONAGENS

Os personagens analisados são: Dante (Figura 13), Lady (Figura 15), Vergil (Figura 17), Trish (Figura 18). A análise foi feita a partir de três eixos: aspectos físicos considerando relações conotativas e denotativas, aspectos psicológicos (questões comportamentais) aspectos culturais (construções simbólicas associadas ao personagem).

Quanto aos aspectos físicos serão observadas tanto características corporais (tipo físico, cor de cabelo, cor de pele) quanto vestimentas e objetos associados.

Por aspecto conotativo, segundo Joly (2010), tem-se a associação subjetiva, cultural e/ou emocional, que está para além do significado estrito ou literal de uma representação. Cada representação remete a inúmeros outros sentidos, virtuais, conotativos, que são apenas sugeridos, evocando outras idéias associadas, de ordem abstrata, subjetiva. Enquanto aspecto denotativo é entendido como o sentido referencial, literal. É o emprego das representações no seu sentido próprio, comum, habitual, preciso.

Nos aspectos psicológicos será observado como o personagem se movimenta no jogo, qual o seu vocabulário e como se relaciona com os outros personagens. Por ultimo nos aspectos culturais, serão analisados paralelamente os quatro personagens a partir das características observadas nos outros dois aspectos e relacionando-as com questões culturais e como reforçam certos estereótipos.

4.1 OS ASPECTOS FÍSICOS E PSICOLÓGICOS

A análise de aspectos físico e psicológicos foi feita num primeiro momento. Foi escolhida uma representação estática dos personagens para ser decomposta e analisada. O primeiro olhar sobre as imagens tentou encontrar as associações mais óbvias feitas aos personagens, tal como seria uma primeira impressão, sem conhecimentos sobre o universo dos personagens. O segundo momento da análise buscou encontrar impressões possíveis de alguém já familiarizado com os personagens. Ao fim das análises de aspectos físicos e psicológicos, têm-se um

perfil de cada personagem que serão trabalhados a partir de uma perspectiva dos aspectos culturais.

4.1.1 O personagem Dante

A seguir será apresentada uma imagem do personagem Dante (Figura 13) e partir dela e de recortes de momentos do jogo, será feita uma análise mais detalhada do personagem.



Figura 12 – Dante
Fonte: BLOG RAFAEL ZANI - 2012.

Os aspectos físicos observados são: cabelos, olhos e pele clara. Como é um personagem construído digitalmente percebe-se que as cores de cabelos e olhos chegam a ser irreais. Porém, não podemos deixar de fazer referência a um descendente caucasiano. Quanto ao corte do cabelo, pode-se observar que é desfiado, contornando o rosto. O fato de Dante ser um lutador poderia ter levado à escolha de um corte de cabelo curto e alinhado ou estilo militar, que é usualmente visto nas representações de heróis de games de ação. Porém, o personagem possui um estilo de cabelo mais contemporâneo o que remete à personalidade que os criadores tentam representar, de um protagonista rebelde, com ares de anti-herói, que salva o mundo sem “obedecer a regras”.

O herói é representado como um jovem, pois busca a identificação do público jogador, que na sua maioria são adolescentes e jovens. Essa afirmação não descarta a existência de jogadores mais velhos, mas que ainda assim nutrem no imaginário a vontade de ser como o herói emulado. A ideia de se ter um desejo eterno pela juventude é corrente na cultura hedonista contemporânea. Homens e mulheres buscam essa “fórmula de juventude eterna” encontrando nas representações – que constituirão seu imaginário para a formação de identidades subjetivas – imagens de jovens ideais.

Outra característica observada que remete ao ideal de juventude, o porte atlético de Dante, enfatizado pela roupa que deixa seu abdômen definido a mostra. Pode-se traçar um paralelo também, com um dos conceitos atuais de masculinidade, que pode ser observado em algumas revistas direcionadas ao público masculino, como a Men's Health. Tanto na revista quanto no personagem, são colocadas em evidência características que ligam a masculinidade ao corpo, especificamente um corpo atlético e definido.

Ainda que historicamente a liberdade masculina para seguir ou não padrões de beleza ligados a mídia, seja maior que a feminina, é claro que uma mudança de paradigma que vem acontecendo na contemporaneidade, onde os homens e mulheres consomem essas representações como ideal de masculinidade. Esse aumento não só é percebido pela existência de mídias relacionadas à estética corporal masculina, mas também nas redes sociais onde os comportamentos das pessoas reforçam esse consumo, tanto pela auto afirmação ligada a esse modelo de masculinidade quanto para adaptar-se a expectativa gerada pelos grupos sociais.

No caso do personagem Dante, percebe-se que ele por suas características exerce certo domínio nas personagens femininas do jogo, sempre as conquistando, a partir de seus atributos físicos somados à sua personalidade.

As vestimentas do personagem são compostas por: botas pretas de couro (estilo coturno), calças marrom de couro, um coldre marrom de couro usado no peito e nas costas – no qual guarda suas pistolas – e um sobretudo vermelho também de couro com um cinto de fivela metálica. As roupas de Dante podem remeter a interpretações de acordo com as cores, estilo e materiais de que são feitas.

Quanto ao material, todas as roupas são de couro, tentam passar a imagem de rebeldia, que é característica principal associada ao personagem. Tanto podemos fazer referência a grupos musicais de rock, especificamente *Hard Rock*, como também a grupos de motoqueiros. Dante no game é realmente um motoqueiro. Em diversas cenas do jogo, ele entra ou sai do cenário de moto (Figura 14).



Figura 13 – Dante na motocicleta
Fonte: BLOGSPOT - 2012.

Quanto ao estilo, o sobretudo possui um corte que se movimenta junto com o personagem, e quando ele está parado se ajusta de forma que pareça que o personagem está fazendo pose. A forma como o sobretudo se posiciona nas cenas do personagem, não é possível naturalmente sem o uso de algum artifício que gere vento. As calças são um pouco largas, com as barras ficando para dentro das botas,

em estilo coturno, o conjunto de bota e calça leva a uma associação direta com uniformes militares de infantaria. Vale lembrar que o exercito é um espaço privilegiado de construção de um tipo de masculinidade associada com coragem, disciplina, austeridade e resistência a condições de sobrevivência adversas.

As armas associadas a Dante também permitem certas associações. O herói empunha as pistolas, fazendo “pose”, de uma forma que no mundo real atrapalharia muito o seu desempenho. O uso das pistolas durante o jogo em contraponto com outros tipos de golpe, como os de espada ou o uso do “braço demônio”, é o que atribui mais pontos de “estilo” para o personagem. É interessante aqui ressaltar outra característica normalmente associada aos personagens de ação, da qual Dante não escapa, que é a exaltação da violência.

Os aspectos psicológicos de Dante, se fossem relacionadas as principais características do personagem as primeiras que deveriam ser colocadas seriam de: insubordinação, rebeldia, estilo e violência.

No inicio das missões quando algum outro personagem entra na loja de Dante para pedir seus serviços, na maioria das vezes são mulheres. Pois Dante é colocado como um conquistador, intui-se que sua personalidade despreocupada e despojada, mas ao mesmo tempo forte e protetora, é uma formula irresistível para as mulheres. Porém, por mais mulheres que tenham interesse em Dante não há durante o jogo nenhum tipo de sugestão ao relacionamento romântico com alguma delas.

Quando vão procurar Dante na loja, ele sempre se encontra numa posição relaxada sentado na cadeira, com os pés em cima da mesa, dando ar de arrogância e superioridade. Dante é o personagem mais forte do jogo, e sabe disso, por isso, sempre reforça esse ponto de si com suas atitudes, quando enfrenta os inimigos os menospreza e diminui, mesmo que estejam “a altura” dele.

Por mais que o jogo se ambiente num cenário renascentista, a alimentação básica do personagem é pizza. A pizza é um alimento ligado ao fast-food, a alimentação dos jovens, não-saudável que reforça mais uma vez suas características de rebeldia e insubordinação.

É interessante comentar também, que nas sequências dos jogos a personalidade do herói sofre algumas alterações. Por exemplo, na versão número 2, que é considerada a última na ordem cronológica, Dante é mais velho e um pouco mais sério, não possui tantas mulheres a sua volta. Já nas versões 3, 1 e 4 ele possui um comportamento em relação aos inimigos brincalhão e bem humorado.

O estilo que colocado como característica fundamental do personagem pode ser observado tanto nas suas características físicas, como comentado anteriormente, quanto em suas atitudes. Atribui-se ao comportamento rebelde de Dante, toda a responsabilidade pelo estilo, podemos fazer um paralelo do comportamento dele com o comportamento estereotipado de um anarquista. Quando o personagem luta, seus golpes são repletos de movimentos desnecessários, mas que deixam as lutas mais plasticamente agradáveis, ou com “estilo”. No uso das pistolas, que atribuem maior pontuação na escala de estilo, descrita anteriormente, o personagem atira de várias formas diferentes, com braços cruzados, de costas, cada mão atirando de um jeito, para não tornar os movimentos repetitivos e atribuir maior plástica a movimentação.

4.1.2 A Personagem Lady



Figura 14 – Lady
Fonte: GAMESPOT - 2012.

Na análise da personagem Lady, sob os aspectos plásticos, mais uma vez chamo a atenção para a construção digital e por isso a impossibilidade de correspondência real. Nas sequências do jogo o figurino da personagem muda um pouco, na análise a seguir me atarei a imagem mostrada acima correspondente a versão 4 do jogo.

A personagem é de pele clara e cabelos escuros, e olhos um de cor verde e outro de cor rosa, não são possíveis de ser observados na imagem acima, pois se apresenta de óculos escuros. Possui uma cicatriz na coxa esquerda. A roupa de Lady na imagem ilustrada é composta por um blazer e shorts branco com listras verticais cinzas, botas de cano alto de couro marrom e cinto/cartucheira de couro marrom. No pescoço a personagem leva um pequeno colar com pingente vermelho.

Os cabelos desfiados da personagem remetem também como Dante a uma certa rebeldia, Pois Lady é desenhada como uma humana que não se “encaixa nos padrões”. Principalmente por sua força extrema incongruente com seu porte físico.

As roupas de Lady no jogo 3 (Figura 16) remetem a uma colegial, enquanto no número 4 ela parece com roupas um pouco diferentes porém mantendo mesma personalidade.



**Figura 15 – Lady na primeira aparição do jogo.
Fonte: BLOGSPOT - 2012.**

Quanto aos aspectos psicológicos da personagem podemos notar que ela possui um ideal de independência, tentando se impor. Sempre tenta mostrar ser capaz de resolver tudo sozinha, porém sempre pede ajuda de Dante.

O jogo não nos permite saber muito sobre a história dela, a personagem é calada e misteriosa, isso faz com que Dante e também o jogador nutra o desejo de saber mais sobre ela. A ligação do mistério liga-a um pouco com o estereótipo de ligação de mulher com a magia.

No início, Lady, considera todas as atitudes de Dante erradas e sempre o questiona. Dante está no caminho dela no início do jogo, então, ela despreza-o e o ataca, mas no fim acaba cedendo ao charme e usufruindo da ajuda dele, no fim vendo-o como herói.

É interessante aqui, fazer um adendo, referenciando a personalidade de Dante, anteriormente comentada, pois quando Lady ataca Dante, ela atira um míssil de sua bazuca característica. Dante quando vê o tiro como forma de desprezá-la e mostrar-se mais forte superior, “surfa” sobre o míssil, desestabilizando Lady. Contudo, em toda a formação da personagem o estereótipo que é mais notável é o de infantilização feminina, tanto pelas roupas quanto pela personalidade. Lady se apresenta como um “garotinha”, que não sabe muito bem a que lugar pertence e se mete em assuntos que não deveria, ou que deveria ser deixado para Dante, “o homem forte”. Ela apresenta características como teimosia, impulsividade e na maioria das vezes certa ingenuidade também.

4.1.3 O personagem Vergil



Figura 16 – Vergil
Fonte: PHOTOBUCKET - 2012.

Vergil apesar de irmão gêmeo de Dante apresenta características físicas um pouco diferentes. Os traços são muito próximos, porém Vergil possui um corte de cabelo um pouco mais curto e arrepiado. Nas vestes usa bota marrom de cano alto, calças azul petróleo, de um tecido não identificável, colete de couro preto sobre camisa azul com gola de babado, por cima de tudo usa um sobretudo aparentemente de cetim com parte externa num azul claro com detalhes dourados e parte interna em dourado.

A princípio, as roupas de Vergil remontam a personalidade que busca ser atribuída ao personagem. Que num resumo geral é: Vergil é o aposto de Dante. O jogo tenta criar essa paridade entre gêmeo bom e gêmeo mal.

As cores principalmente usadas são o azul e o dourado. Remetendo a sobriedade e sofisticação respectivamente (PASTOREAU, 1997).

Quanto a personalidade de Vergil as principais características que podemos associar são: seriedade, disciplina, objetividade.

O personagem se vê como um demônio, desprovido de qualquer sentimento. Isso permite a ele não envolver com outro personagem, não ceder a impulsos, ele que conquistar mais poder e apenas esse é o objetivo dele, tentará chegar a ele a qualquer custo. Frio e calculista, pensa racionalmente, não cede a chantagens emocionais, e mesmo em relação a sua ligação com Dante não se abala.

Vergil é colocado como um personagem de princípios, mesmo sendo vilão, suas características de personalidade remontam a um samurai. Não usa armas de fogo, pois não armas de “um guerreiro de verdade”. Usa apenas a espada, pois ela exige disciplina e treinamento para que se torne bom.

Nas cenas do jogo, Vergil sempre aparece treinando muito, mas nunca falando muito. Não é dito desde o início que ele é irmão de Dante, então tanto para os personagens envolvidos quanto para o jogador, o personagem carrega um certo mistério consigo, mas que por fim é revelado. Mesmo não falando muito, tem uma personalidade bem humorada, demonstra inteligência em suas frases e tem um ar de superioridade.

Sua personalidade e características físicas atraem olhares, mesmo assim não demonstra interesse nenhum por relacionamentos. Vergil é colocado como manipulador, que sabe usar as palavras e só as usa quando necessário. É forte e direto.

4.1.4 A personagem Trish



Figura 17 - Trish
Fonte: ZEROCHAN - 2012.

Outra personagem feminina que aparece no jogo, dentre os aspectos físicos, existem vários pontos que podem ser analisados. A personagem é representada como uma mulher branca, jovem, magra, alta, com seios avantajados, cintura estreita e quadris magros.

As roupas de couro justas, também remeterão a sua personalidade, aqui sim talvez até um pouco ligado ao Lether Culture. Possui sobrancelhas arqueadas que remetem a seu caráter demônio, as unhas são afiadas, também remetendo a mesma característica.

Quanto as características psicológicas de Trish pode-se dizer, que todas elas conversam com seus atributos físicos. No início do jogo, ainda se apresenta como inimiga de Dante e não se considerava humana, incapaz de possuir sentimentos. Portanto, seu comportamento remonta muito mais a um demônio do que posteriormente quando, acaba virando amiga de Dante.

Como todas as personagens femininas do jogo, é atribuído a ela uma ar de mistério, ligado a magia. Ela é um demônio, portanto traz para si muitas características bíblicas que ligam a figura feminina ao demônio. Durante todo o jogo usa frases insinuantes. Sua principal característica de personalidade é ser uma mulher fatal, uma tentação.

A movimentação de Trish durante o jogo, mesmo quando disfarçada de Gloria, remete a idéia de mulher fatal. Quando a personagem executa os golpes, abusa da movimentação, sempre procurando demonstrar maior sensualidade possível, são feitos closes estratégicos nos seios, bumbum e partes íntimas (mesmo não aparecendo nada) da personagem, já que a mesma nos golpes usa bastante abertura de pernas.

Quando se descobre capaz de possuir sentimentos, esses parecem ser os responsáveis por movê-la, a personagem é impulsiva e instável emocionalmente, e mesmo sendo um demônio, com poderes enormes acaba transparecendo uma fragilidade estereotipadamente ligada a “personalidade feminina”.

Também é válido notar que o responsável por fazê-la perceber-se como mais frágil e humanizada é Dante, pelo qual a personagem nutrirá uma grande devoção, até um certo amor platônico.

Dante é o responsável por ver os sentimentos dela e fazê-la, perceber-se como humana também, capaz de possuir sentimentos.

4.2 OS ASPECTOS CULTURAIS

Em relação aos aspectos culturais observados nos personagens mais interessante foi a oposição que é formada na construção das relações de gênero.

Primeiramente podemos destacar a formação das representações tidas como masculinas do jogo. No caso, analisados o personagem Vergil e Dante. Em ambos há uma característica muito forte de poder, no jogo ligado ao poder mágico/demoníaco. Em paralelo com o mundo real teríamos algo parecido em relação as profissões e os cargos alcançados. Há uma ideia de que para se ter respeito, para ser admirado, é preciso chegar a uma posição de poder, geralmente profissional.

O poder seja no jogo, ou na vida real quando relacionado a representação de masculinidade, atribui, virilidade. No jogo, por o personagem ser forte, habilidoso e com grandes pores “demoníacos” recebe maior atenção das personagens mulheres e é invejado pelos homens não tão poderosos. No mundo real, há um discurso dominante de que se o homem possui dinheiro e um bom emprego, ou emprego de renome, tal como: advogado, médico ou mesmo político ele se torna “mais homem” que os outros.

Em contraponto a isso representa-se a mulher como quem busca estar perto desse poder. Mesmo que ela exceda suas “limitações corporais”, como faz Lady, tendo extrema força, continua sendo mais fraca e precisando recorrer a ajuda do homem detentor do poder, no caso Dante.

Outro ponto interessante de ser ressaltado é o paralelo entre as configurações físicas dos personagens. Dante não é disciplinado, não pratica exercícios, não treina, e se alimenta a base de pizza, ainda assim, exibe um corpo saudável e definido.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através a realização da pesquisa e das análises dos personagens do game *Devil May Cry* foi possível explorar alguns aspectos acerca de como as relações de gênero e a tecnologia se influenciam mutuamente, algumas vezes reforçando estereótipos. É importante destacar, que as relações de gênero como o próprio terno identifica, são constituídas em relação. É impossível de se estudar masculino ou feminino separadamente. Os significados dessas “categorias” são construídos historicamente, culturalmente e socialmente, apropriados pelos indivíduos no intercurso social, sempre perpassados por outras características identitárias.

Outro ponto importante a ser lembrado e ressaltado está na constituição das relações de poder. As quais também representam um terreno cambiante e instável. Não há um detentor de poder, em sobreposição aos dominados de forma fixa e imutável. Mas é dentro desse terreno de disputa que se produzem os estereótipos. Também é preciso entender que é nesse contexto que são produzidas as representações. Não se pode pensar em relações de gênero ou relações de poder fora de contextos culturais, sem levar em consideração os meios e as representações socialmente disponíveis aos sujeitos como elementos de identificação para a formação de suas identidades.

Tais meios e representações como foram citados acima são onde se encaixam os games. Como foi mencionado no decorrer da pesquisa, vivemos uma virada cultural e tecnológica, que propicia diversos novos meios de representação e de identificação. A partir da pesquisa, fica bem claro como os games estão presentes como um elemento da cultura visual, que proporciona modelos de identificação para formação de identidades.

Sabe-se também que grupos sociais que ocupam as posições centrais, ou entendidas como “normais”, têm possibilidade não apenas de representar a si mesmos, mas também de representar os outros. A identificação com certas representações muitas vezes é determinada pelo desejo de corresponder a certos padrões que são estabelecidos e mantidos pelas relações de poder, considerados como “certos e “aceitáveis”. Isso acaba por manter certos tipos de representações, a fim de manter uma “ordem”. Mas é realmente importante ressaltar que não há

formas corretas de representação, mas há formas que são mais próximas da norma e, portanto, melhor aceitas socialmente.

Quanto às construções das representações de feminino e masculino dentro dos games através da história, percebemos certas recorrências. Porém, sempre as representações foram calcadas em contextos históricos, culturais, tecnológicos entre outros. Entretanto algumas características que posteriormente foram identificadas nas análises do jogo *Devil May Cry*, são recorrentes desde os primeiros games. Principalmente o corpo feminino associado a vestimentas sensuais e com atributos sexuais destacados.

Percebe-se durante as análises que certas repetições de padrões nas representações do “feminino” e “masculino”. Colocando características do “feminino” associadas principalmente a sensualidade e sexualidade, à nudez, a fragilidade ante à figura masculina dominante. Em oposição o “masculino” como forte e dominante, com diversas possibilidades de escolha de parceiras, porém sem nenhum comprometimento.

É importante ressaltar que a afirmação de estereótipos de gênero, produz, potencialmente, espaço para leituras dissonantes, gerando contestação e impulsionando mudanças de paradigma. É sempre preciso entender, que o campo das representações e da construção de identidades, está constantemente se modificando e se reformulando. Cabe às pessoas que se confrontam com as representações o compromisso com a leitura crítica dos valores veiculados e o constante exercício de questionar e reinterpretar os modelos oferecidos.

REFERÊNCIAS

BELELI, Iara. **Corpo e Identidade na propaganda**. Florianópolis: Revista Estudos Feministas 15(1), janeiro-abril/2007. p.193-215.

BERGER, John et al. *Modos de ver*. Barcelona: G. Gili, 1974. 177 p.

CASE, Stevie . **Mulheres nos Jogos**. jan 2004. Seção Jogos para Windows Disponível em: <<http://www.microsoft.com/brasil/windowsxp/using/games/learnmore/womeningames.msp>> - Acesso em: 04 jun 2011.

FERREIRA, Aletéia; VIEIRA Fiedler J.; RIGO, Paula. **As super poderosas dos games: a comunicação feminina na cibercultura**. Revista Eletrônica Sessões do Imaginário, V.8, P. 1-20, 2006. Disponível em: <http://www.tamanduadesign.com.br/publicados/as_superpoderosas_dos_games.pdf>. Acesso em: 10 nov 2011.

GULARTE, Daniel. **Jogos Eletrônicos: 50 anos de interação e diversão**. Rio de Janeiro: Editora Novas Ideias, 2010. 192p.

HALL, Stuart. **A centralidade da cultura: notas sobre as revoluções culturais do nosso tempo**. *Educação & Realidade*, Porto Alegre, v. 22, nº2, p. 15-46, jul./dez. 1997.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 11. ed. Rio de Janeiro, RJ: DP&A, 2006. 102 p.

HARAWAY, Donna. **"Gênero" para um dicionário marxista: a política sexual de uma palavra**. Cad. Pagu. 2004, n.22, pp. 201-246. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-83332004000100009> Acesso em: 05 jun 2011.

JOLY, Martine. **Introdução à análise da imagem**. 14. ed. Campinas: Papyrus, 2010. 152 p.

KENT, Steven L. **The Ultimate History of Videogames**. [S.L.: s.n.] [entre 2005 e 2010]. 608p.

LOPONTE, Luciana Gruppelli. **Sexualidades, artes visuais e poder:** pedagogias visuais do feminino. Revista Estudos Feministas, jul.-dic., ano/vol.10, número 002. UFRJ, Rio de Janeiro, pp.283-300.

LOURO, Guacira Lopes. **Um corpo estranho:** ensaios sobre sexualidade e teoria queer. Belo Horizonte: Autêntica, 2004. 96p.

LOURO, Guacira Lopes. **Gênero Sexualidade e Educação:** uma perspectiva pós-estruturalista. 9.ed. São Paulo: Vozes, 2001. 184p.

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

OLIVEIRA, Eliane Zancaela de. **Belezas Digitais:** as Representações Femininas e as Novas Tecnologias de Comunicação. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura) - Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ. Rio de Janeiro, 2004.

PASTOUREAU, Michel. **Dicionário das cores do nosso tempo:** simbólica e sociedade. Lisboa: Estampa, 1997. 182 p.

SANTAELLA, Lucia; FEITOZA Mirna (org.). **Mapa do jogo.** São Paulo: Cengage Learning, 2008. 272p.

SANTOS, Marinês Ribeiro dos; PEDRO, Joana Maria. **Estratégias discursivas e identidades de gênero:** a construção da "dona de casa moderna" na revista Casa & Jardim dos anos 1960. Caderno Espaço Feminino, Uberlândia/MG, v. 24, n. 1, p. 163-184, Jan./Jun. 2011.

WAJCMAN, Judy. **El tecnofeminismo.** Madrid: Cátedra, 2006. 198 p.

SITES CONSULTADOS:

BLOG FILHOS DA VIZINHA - <http://www.filhosdavizinha.com.br/blog/wp-content/uploads/2012/01/Lara_Croft.jpg>. Acesso em: 20 abr 2012.

BLOG RAFAEL ZANI - <<http://rafaelzani.blogspot.com.br/2011/10/173-postagem-devil-may-cry-5.html>> Acesso em: 20 abr 2012.

BLOGSPOT - <http://3.bp.blogspot.com/_UhkLy1Yslo/TGvpskjTj5I/AAAAAAQ/zUYMa7c56Uo/s1600/EbonyIvory_3.gif> Acesso em: 20 abr 2012.

BLOGSPOT - <http://2.bp.blogspot.com/_8UJpqcgE3yE/TRrJ19CK1I/AAAAAAAAH0/POOeHdc7izk/s1600/Weapon_FA_5.gif> Acesso em: 20 abr 2012.

BLOGSPOT - <http://4.bp.blogspot.com/_HuK6YBc66xl/TLSldzptrRI/AAAAAAAAADA/G9PRYEucnd4/s1600/Yamato_3.jpg> Acesso em: 20 abr 2012.

BLOGSPOT - <http://1.bp.blogspot.com/_3IQCcW53FWo/TQFwTvtqsWI/AAAAAAAAAAnQ/7XeCuj ODhh0/s1600/bayonetta.jpg> Acesso em: 20 abr 2012.

BLOGSPOT - <http://4.bp.blogspot.com/-NKSSalSDcY4/T4Lf8uPiTTI/AAAAAF30/l6wch65CwY Q/s1600/devil_may_cry_2_ps3.jpg> Acesso em: 20 abr 2012.

BLOGSPOT - <http://4.bp.blogspot.com/-vbwwNBR4w_E/TI2I-3PY_3I/AAAAAAAAADZc/_1C8C3Vw Zj0/s1600/Lady_DMC3_01.jpg> Acesso em: 20 abr 2012.

CAPCOM - <http://capcom.wikia.com/wiki/File:Cammy_White_12.jpg> Acesso em: 20 abr 2012.

DEVIL MAY CRY - <<http://devilmaycry.com/home.html>> - Acesso em: 04 jun 2011.

DEVIL MAY CRY WIKIA - <<http://devilmaycry.wikia.com/wiki/Rebellion>> Acesso em: 20 abr 2012.

DEVIL MAY CRY WIKIA - <http://images.wikia.com/devilmaycry/images/7/77/Sparda_1.jpg> Acesso em 20 abr 2012.

DEVIL MAY CRY WIKIA - <<http://images.wikia.com/devilmaycry/images/f/f2/ForceEdge.jpg>> Acesso em: 20 abr 2012.

GAMESPOT - <http://image.com.com/gamespot/images/2007/263/938686_20070921_screen007.jpg> Acesso em: 20 abr 2012.

MOVIES CARPET - <<http://moviecarpet.com/iwave/images/7/o-samus-aran.jpg>> Acesso em: 20 abr 2012.

MOVIES CARPET - <<http://moviecarpet.com/iwave/images/7/o-samus-aran-and-ridley-appear-in-doa-dimensions-3ds.jpg>> Acesso em: 20 abr 2012.

PHOTOBUCKET - <<http://s383.photobucket.com/albums/oo278/Domyoh/Devil%20May%20Cry/?action=view¤t=DanteVergilnormal.jpg&sort=ascending>> Acesso em: 20 abr 2012.

RADIKAL - <<http://s59.radikal.ru/i165/0901/b1/85b37e9fb38d.jpg>> Acesso em: 20 abr 2012.

SEGA - <<http://www.sega.co.uk/platinumgames/bayonetta/index2.php>> - Acesso em: 04 jun 2011.

ZEROCHAN - <<http://static.zerochan.net/full/19/48/224919.jpg>> Acesso em: 20 abr 2012.