



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE  
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS  
MESTRADO EM LETRAS

**CORPO, GÊNERO FEMININO E VIDEOGAME: IDENTIDADES EM DISTORÇÕES  
NOS SUJEITOS SOCIAIS**

ELISAMA FERREIRA DE SOUZA

SÃO CRISTÓVÃO - SE

2019

ELISAMA FERREIRA DE SOUZA

**CORPO, GÊNERO FEMININO E VIDEOGAME: IDENTIDADES EM DISTORÇÕES  
NOS SUJEITOS SOCIAIS**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal de Sergipe como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Letras.

Orientador: Prof. Dr. Vanderlei José Zacchi

SÃO CRISTÓVÃO - SE

2019

ELISAMA FERREIRA DE SOUZA

**CORPO, GÊNERO FEMININO E VIDEOGAME: IDENTIDADES EM DISTORÇÕES  
NOS SUJEITOS SOCIAIS**

Dissertação aprovada em 26/02/2019

Dissertação apresentada como exigência para o exame de defesa no curso de Mestrado em Letras, na área de concentração Estudos Linguísticos, à seguinte banca examinadora:

---

Prof. Dr. Vanderlei José Zacchi  
Universidade Federal de Sergipe  
(Orientador)

---

Profa. Dra. Doris Cristina Vicente da Silva Matos  
Universidade Federal de Sergipe  
(Membro interno)

---

Profa. Dra. Simone Batista da Silva  
Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro  
(Membro externo)

*À Eliã e Eraldo, meus pais.  
A Enam e Jó, minha família.*

## AGRADECIMENTOS

A Deus pela oportunidade de viver e por ter cuidado de mim e dos meus durante todo esse tempo;

Aos meus pais Eliã e Eraldo, minha grande fonte de inspiração, por serem os principais conselheiros e influenciadores no crédito à educação;

Ao meu esposo Jó por ter cumprido com as obrigações que a paternidade exige, pelo amor indescritível e pelo apoio a mim dado;

Ao meu filho Enam por, mesmo sendo tão novo, ser luz em minha vida e ser um instrumento divino irradiador de amor;

Ao professor Vanderlei Zacchi pela paciência, pelos ensinamentos e por possibilitar momentos de ricas trocas de conhecimento durante o processo de construção desta pesquisa;

À equipe Among Giants, criadores do jogo *Distortions*, por terem desenvolvido com tanto amor e dedicação esse jogo que foi basilar neste trabalho, pela cordialidade no tratamento e pelo empenho na divulgação do questionário por mim aplicado;

À Acacia Lisan, pela amizade de sempre, por ser minha grande inspiração pessoal e profissional e por, desde a iniciação científica iniciada em 2015, ser a responsável por florescer em mim pesquisas sobre os jogos digitais na educação;

Aos meus irmãos, Milka e Rikson, tios, avós e primos pelas vibrações positivas a cada vitória alcançada;

Às amigas Daiane e Camila pelas palavras de conforto e encorajamento;

Aos amigos do Mestrado, especialmente a Cristina e a Jonas;

À Joao Paulo Guimarães Sena, pelo apoio entusiasta e por ajudar na divulgação do questionário;

Às professoras doutoras que compuseram as bancas nos exames de qualificação e de defesa Doris Matos, Marlene Souza e Simone Silva pelas significativas contribuições para o aperfeiçoamento do meu trabalho;

Aos bons exemplos de professores que marcaram a minha formação e que foram fundamentais no alcance de mais um dos meus objetivos, desde os docentes nos meus primeiros passos na leitura e na escrita aos da pós-graduação em Letras;

Aos meus alunos e ex-alunos, que são o motivo do meu anseio por capacitação profissional;

A todos que, mesmo não tendo mencionado, colaboraram de alguma forma para o bom andamento e finalização desta pesquisa.

## RESUMO

Desde os primeiros lançamentos, os videogames são amplamente utilizados como formas de lazer e entretenimento por indivíduos de diferentes faixas etárias e, até hoje, eles são um marco dentro da cultura digital. Também é sabido que o gênero feminino não tem sido comumente bem explorado no âmbito dos jogos digitais, seja na forma de participação ativa de jogadoras, seja na representação de personagens femininas (CARR, 2008; TAYLOR, 2009; SHAW, 2010, 2011). Desse modo, é importante verificar como o imaginário social se posiciona no tocante a questões que envolvem gênero e videogames, sobretudo avaliar se há transformações sociais que realmente tenham se desprendido de noções androcêntricas iniciadas no passado para o atravessamento de noções de identidade, gênero e representação dos corpos femininos. Assim, este trabalho tem como objetivo analisar e discutir como jogadores do jogo brasileiro *Distortions* relacionam a representação feminina ali feita com aspectos de construção de identidades e/ou como isso interfere na sua condição de sujeito social, baseando-se nas contribuições de estudiosos sobre as identidades, tais como Hall (2015), Woodward (2014), Gee (2007) e outros; e sobre os gêneros por Louro (1997), Butler (1990, 2017, 2000), Bento (2006) e outros. A escolha do corpus desta pesquisa parte do entusiasmo ao ver uma protagonista feminina que foge aos padrões estereotipados sobre o gênero nos videogames, não havendo a representação de um corpo sexualizado e/ou coisificado, mas, mesmo assim, sem uma resposta para os efeitos do que essa nova imagem pode trazer para as identidades no cotidiano. Além dos já citados autores, essa pesquisa se apoia nas contribuições teóricas de Shaw (2010), Bryce, Rutter e Sullivan (2006), Cassell e Jenkins (1998) e Dovey e Kennedy (2009) para explicar a identidade e a representação feminina nos jogos digitais. A metodologia adotada neste trabalho é do tipo qualitativo-bibliográfica, enquadrando-se num estudo de caso. Para isso, levo em consideração um questionário dirigido a quinze jogadores de gênero feminino e masculino, além de o próprio jogo servir como uma fonte inicial de análise. Por fim, há uma necessidade constante de se repensar como são usadas as representações do gênero feminino nos jogos e quais os sentidos que elas podem gerar sobre o virtual, sobre o real e sobre as identidades. Os resultados dessa investigação revelaram que, embora sejam notórios discursos permeados por regulações na descrição dos corpos, os videogames podem ser também um local para uma subversão resultante de processos de autoafirmação e de (des)identificações. Palavras-chave: Jogo *Distortions*. Representação feminina. Identidades.

## RESUMEN

Desde las primeras publicaciones, los videojuegos son ampliamente utilizados como formas de ocio y entretenimiento por individuos de diferentes edades y, hasta hoy, son un marco en la cultura digital. También es notorio que el género femenino en los videojuegos no ha sido comúnmente bien utilizado, sea en la manera de participación activa de jugadoras, sea en la representación de personajes femeninas (CARR, 2008; TAYLOR, 2009; SHAW, 2010, 2011). De este modo, es importante verificar cómo el imaginario social se posiciona en lo que se refiere a cuestiones que involucran género y videojuegos, sobretodo evaluar si hay transformaciones sociales que realmente se desconectaron de nociones androcéntricas iniciadas en el pasado para el atravesamiento de nociones de identidad, género y representación de los cuerpos femeninos. De esa manera, esa investigación tiene como objetivo analizar y discutir como jugadores del videojuego brasileño *Distortions* relacionan la representación femenina presentada con aspectos de construcción de identidades e/o cómo eso interfiere en su condición de sujeto social, basándose en las contribuciones de estudiosos sobre las identidades como Hall (2015), Woodward (2014), Gee (2007) y otros, en relación con investigaciones sobre los géneros por Louro (1997), Butler (1990, 2017, 2000), Bento (2006) y otros. La elección del corpus de esta investigación parte del entusiasmo al ver una protagonista femenina que huye a los patrones estereotipados de género en los videojuegos, no siendo expuesta la representación de un cuerpo sexualizado y/o objetificado, pero, sin embargo, sin una respuesta para los efectos de lo que esa nueva imagen puede provocar para las identidades en el cotidiano. Además de los citados autores, esa pesquisa se apoya en las contribuciones teoricas de Shaw (2010), Bryce, Rutter y Sullivan (2006), Cassell y Jenkins (1998) y Dovey y Kennedy (2009) para explicar la identidad y la representación femenina en los juegos digitales. La metodología adoptada en este trabajo es de tipo cualitativo-bibliográfica, encuadrándose en un estudio de caso. Para eso, llevo en consideración un cuestionario dirigido a quince jugadores de género femenino y masculino, además, el propio juego sirve como una fuente inicial de análisis. Por fin, hay una necesidad constante de repensar cómo son usadas las representaciones del género femenino en los juegos digitales y cuáles los sentidos que ellas pueden generar sobre lo virtual, sobre lo real y sobre las identidades. Los resultados de esa investigación revelaron que, aunque son notorios discursos impregnados por regulaciones en la descripción de los cuerpos, los videojuegos también pueden ser un lugar para subversión resultante de procesos de autoafirmación y de (des)identificaciones.

Palabras-clave: Jogo *Distortions*. Representación femenina. Identidades.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 –	Personagem Mai Shiranui	13
Figura 2 –	Personagem “Garota” em jogo <i>Distortions</i>	16
Figura 3 –	Escultura de Hércules Farnésio	22
Figura 4 –	Vênus with a mirror	23
Figura 5 –	Vênus de Willendorf	24
Figura 6 –	O nascimento de Vênus	25
Figura 7 –	Evening	27
Figura 8 –	Happy family	28
Figura 9 –	O circuito da cultura	41
Figura 10 –	<i>Space Invaders</i> em versão atualizada	49
Figura 11 –	Pôster do jogo <i>Dragon’s Lair</i>	50
Figura 12 –	Pôster do jogo <i>The legend of Zelda - Ocarina of time</i>	51
Figura 13 –	Princesa Zelda em jogo <i>The legend of Zelda - Ocarina of time</i>	51
Figura 14 –	Resultado 1 de buscas sobre a sexualidade feminina em videogames	55
Figura 15 –	Resultado 2 de buscas sobre a sexualidade feminina em videogames	55
Figura 16 –	Lista de resultados sobre a representatividade feminina em videogames	56
Figura 17 –	Rosto inicial de “Garota” em jogo <i>Distortions</i>	73
Figura 18 –	Rosto atual de “Garota” em jogo <i>Distortions</i>	73
Figura 19 –	“Garota” escalando montanhas em jogo <i>Distortions</i> .	75
Figura 20 –	“Garota” em página oficial do <i>Distortions</i> no Facebook	78
Figura 21 –	Personagem Wander, do jogo <i>Shadow of the Colossus</i>	79

## LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 –	Representação gráfica do gênero dos jogadores de <i>Distortions</i>	57
Gráfico 2 –	Estimativa de frequência de uso de videogames por jogadores de <i>Distortions</i>	84
Gráfico 3 –	Frequência a jogos digitais por jogadores particulares	85
Gráfico 4 –	Gênero de videogames mais utilizado pelos jogadores de <i>Distortions</i>	85

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Temáticas norteadoras advindas do questionário aplicado a jogadores de <i>Distortions</i>	83
------------------------------------------------------------------------------------------------------	----

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO .....	13
<b>Questões-problema</b> .....	16
<b>Objetivos</b> .....	16
<b>Desenho da pesquisa</b> .....	17
1 IDENTIDADES E GÊNERO FEMININO .....	19
<b>1.1 A mulher enquanto arte</b> .....	20
<b>1.2 Conceitos para mulher: reflexo social?</b> .....	30
<b>1.3 Manutenção de poderes</b> .....	36
<b>1.4 Gênero e identidade</b> .....	39
2 O FEMININO NA CULTURA DE JOGOS .....	47
<b>2.1 Princesas, guerreiras ou hipersexualizadas? A mulher nos videogames</b> .....	48
<b>2.2 A problemática do designer de videogames e a (in)visibilidade feminina</b> .....	53
<b>2.3 O sujeito social na cultura de jogos</b> .....	62
3 CONTEXTO E ASPECTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA .....	67
<b>3.1 Contexto da pesquisa</b> .....	67
<b>3.2 O jogo Distortions</b> .....	68
<b>3.3 O feminino em <i>Distortions</i></b> .....	70
3.3.1 Beleza, representação e identidade .....	77
3.3.2 Distorções do feminino em outros jogos e mídias .....	79
<b>3.4 Metodologia de pesquisa</b> .....	80
<b>3.5 Perfil dos jogadores participantes da pesquisa</b> .....	83
<b>3.6 Categorias de análise</b> .....	86
4 SUJEITOS EM DISTORÇÕES .....	89
<b>4.1 Identidades em trânsito no nacional</b> .....	90
<b>4.2 O diferente como indício para a construção de identidades</b> .....	93
<b>4.3 O feminino e a identidade em <i>Distortions</i></b> .....	97
4.3.1 “Ela não é um objeto usado para atrair mais público masculino” .....	98

4.3.2 “A personagem não precisa ser salva por nenhum personagem masculino” .....	100
4.3.3 “Gosto quando personagens femininas são utilizadas” .....	103
4.3.4 “Me identifico e até faço <i>cosplay</i> de Lara Croft” .....	104
4.3.5 Altos e baixos nas concepções femininas .....	106
<b>4.4 Múltiplas percepções acerca do feminino</b> .....	107
<b>4.5 Identidades femininas e masculinas entre o real e o virtual</b> .....	112
CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	122
REFERÊNCIAS .....	128
APÊNDICE .....	135

## INTRODUÇÃO

Ao longo dos anos, o universo dos videogames tem sido permeado por personagens femininas de corpos esculturais, bem delineados e com musculatura bem definida (TAYLOR, 2009; SANTOS, 2018). Se, em um site de pesquisa na internet, buscarmos por “personagens femininas em videogames” facilmente nos depararemos com a representação de diversas mulheres e/ou meninas que estão praticamente despidas – mesmo em jogos cujo gênero seja de luta – exibindo seios enormes e cintura fina, além de outros atributos. Notam-se, então, padrões de beleza que têm forte relação com mecanismos sexuais instaurados ao longo dos tempos e voltados, sobretudo, para o público masculino (CASSELL, JENKYNS, 1998).

Nesse sentido, partindo da necessidade de discussão acerca de problemas sociais que de algum modo façam parte da atual conjuntura social em que estamos inseridos, é relevante tratar com mais detalhe temas que envolvam emergentes questões de gênero e seus desdobramentos em relação à identidade daqueles que são direta ou indiretamente afetados nesse contexto.

Figura 1 – Personagem Mai Shiranui



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/464363411571595429>

A Figura 1<sup>1</sup> ilustra como a sensualidade dos corpos femininos tem sido comumente recriada nos videogames. Não diferentemente do expresso acima, cabe observar que, nos jogos

---

<sup>1</sup> A personagem Mai Shiranui faz parte das séries de jogos Fatal Fury e The King of Fighters, ambos desenvolvidos pela empresa japonesa SKN Playmore. Personagem de um jogo de luta, Mai Shiranui tem uma parte considerável do corpo à mostra e, durante os conflitos no videogame, o movimento de seus seios volumosos e de suas nádegas

digitais, os corpos femininos são geralmente desenhados com roupas que, ou evidenciam ainda mais as linhas corporais idealizadas – ainda que sejam roupas compridas –, ou destacam a mulher como indefesa – como aquelas personagens vestidas com roupas de princesa, o que colabora para a manutenção de uma imagem feminina vulnerável. Em sentido similar, como veremos adiante, essa característica recorrente nos jogos digitais é também percebida na literatura e no cinema, que geralmente acaba influenciando mídias diversas e criando reproduções num movimento em cadeia.

Fica evidente que as representações de personagens femininas criadas nos videogames seguem certa uniformidade. Nesse espaço digital e multimodal, a hipersexualização e a erotização dos corpos, bem como a vitimização, nos remetem à reprodução de uma imagem que, de fato, não condiz com a realidade do gênero feminino no meio real. Nesse sentido, sendo os jogos digitais “produtos culturais<sup>2</sup>” (BRYCE, RUTTER, SULLIVAN, 2006, p. 201), o real e o virtual se cruzam a partir de noções de idealizações de gênero e identidades relacionadas com questões históricas, culturais, políticas e econômicas.

Encarando os fatos sob uma perspectiva mercadológica, fica evidente que a criação de jogos com personagens femininas nas supracitadas características visuais se instaura devido ao público produtor e receptor majoritariamente masculino (CARR, 2008; CASSELL, JENKYN, 1998), mas tende a sofrer mudanças – quiçá evoluções – no modo como as personagens são representadas, mesmo que atualmente ainda seja predominante a parcela masculina no design de jogos.

Vale ainda considerar que os “jogos não são textos estáticos de mídia – eles são atividades” (DOVEY, KENNEDY, 2009, p. 23) e por isso, mudam com o passar do tempo e com as expectativas sociais que se formam em relação ao entendimento cultural na sociedade. Nesse sentido, as transformações nesses meios podem ser sentidas tanto com vistas a seguir uma manutenção hegemônica de poderes quanto com fins de levar em consideração aspectos que giram em torno dos mecanismos de consumo e das concepções socialmente impetradas.

Esse trabalho surgiu de uma inquietação pessoal já que, como jogadora, sempre existiu certo incômodo para o fato de como as personagens femininas estavam sendo representadas e de como as características sexuais eram exploradas em quase todos os jogos a que tive acesso.

---

denotam a sensualidade em sua representação gráfica. Também ficou conhecida como um símbolo sexual, título recebido pela revista de jogos eletrônicos estadunidense EGM, em 1994. Disponível em <<https://www.gameblast.com.br/2014/10/personagens-mais-sensuais.html>> e <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Mai\\_Shiranui](https://pt.wikipedia.org/wiki/Mai_Shiranui)>.

<sup>2</sup> Todas as traduções dispostas neste trabalho são de minha inteira responsabilidade

Aos poucos, outros problemas vinculados ao gênero feminino ficaram ainda mais acentuados, sobretudo nos momentos em que senti o espaço feminino sendo forçadamente reduzido para o que Butler (1990) atentava para as idealizações acerca dos gêneros. Ver criações de personagens femininas que se distanciam dos estereótipos instaurados culturalmente servem de alívio provisório, já que ainda cabe indagar: Até que ponto essas mudanças visuais têm, de fato, desconstruído estereótipos sobre ser mulher – ou será que se criam novos? – e de que maneira isso interfere na identidade e na identificação de jogadoras no universo gamer? Como as identidades masculinas se constroem e se constituem diante de tais metamorfoses?

As identidades, como afirma Hall (2015), estão em constante mudança. Nos tempos atuais, em que há a presença da agilidade e do caráter ubíquo típico e proveniente das tecnologias digitais (JENKINS, 2009), as identidades podem ser ainda mais tocadas por transformações, pois o meio em que vivemos também está suscetível a mudanças que ocorrem a todo instante. Seria possível perceber, nos indivíduos e em espaços de jogos digitais, mudanças sobre questões que envolvem gênero, representação e identidade atualmente?

Nesse trabalho, torna-se fundamental entender como as identidades estão, ou não, sendo transformadas desde um universo virtual até o social real. Assim, averiguo como as representações de gênero em um dado videogame podem impactar na construção das identidades. O jogo digital em destaque nesta pesquisa, intitulado *Distortions*, foi lançado para venda no início do ano de 2018 por uma equipe brasileira e masculina chamada Among Giants. Pensado para ser jogado por apenas uma pessoa por vez, *Distortions* tem uma menina como personagem principal que, à primeira vista, tem características distintas de outras personagens femininas, como é possível observar na Figura 2 exposta abaixo. É por meio desse jogo que faço análises visuais da representação feminina, bem como traço um diagnóstico envolvendo as impressões dos jogadores no tocante a noções sociais sobre gênero, representação e identidade.

Figura 2 - Personagem "Garota" em jogo *Distortions*

Fonte: <https://www.distortions.co/>

### Questões-problema

Com o surgimento de novos pensamentos, surgem também novos jogos com conceitos, enredos e personagens cada vez mais diferentes dos já existentes. Em alguns destes, destacam-se representações de gênero que, à primeira vista, podem ser entusiasmantes, mas que carecem de questionamentos não superficiais sobre o tema. Um dos videogames que merecem destaque nesse sentido é o *Distortions*. Desse modo, cabe-nos indagar: Como as questões de identidade e representação de gênero são construídas por jogadores tendo em vista as representações femininas criadas no jogo *Distortions*? Como a representação feminina em *Distortions* se associa com a identidade e da identificação feminina no mundo social real? Como as mostras discursivas de jogadores de *Distortions* relevam pensamentos voltados para a continuidade e/ou rompimento de idealizações sobre o gênero feminino nos videogames?

### Objetivos

É relevante considerar questões que dialoguem de algum modo com os problemas encontrados na esfera social. Considerando os videogames como um dos elementos que fazem parte da nossa cultura digital e pensando as criações nesse meio como sendo um reflexo social, torna-se importante avaliar como as representações do gênero feminino que são elaboradas

interferem, ou não, direta ou indiretamente, nas concepções sociais que envolvem identidade e gênero.

Nesse sentido, essa pesquisa tem por finalidade central discutir como as identidades dos jogadores do videogame brasileiro *Distortions* se encontram/se definem frente à representação feminina nesse meio e ao processo cultural de criação de jogos digitais. A partir desse pensamento inicial, surgem os seguintes objetivos específicos:

- a) Averiguar as construções de identidades e de representações de gênero nos jogadores de *Distortions* e seus entendimentos sobre a representação feminina ali criada;
- b) Verificar como as representações femininas em *Distortions* influenciam nas identidades e identificações femininas;
- c) Observar, tendo em vista a representação feminina não erotizada no jogo *Distortions*, evidências de manutenção de estereótipos de gênero ou de identidades resistentes às idealizações sobre os corpos tanto no meio virtual quanto no real.

### **Desenho da pesquisa**

Nesta investigação, parto do pressuposto de que histórica e culturalmente o gênero feminino foi – e ainda é – alvo de atribuições submissivas em relação ao masculino. Desse modo, indago como o processo histórico de ser mulher se expande ao longo dos tempos e como isso se reflete em diversos setores sociais, a exemplo do seu reflexo desde as artes até o meio digital dos videogames. Por esse motivo, parto inicialmente de uma discussão mais ampla sobre a mulher numa perspectiva histórica – mas relevante para compreender a atualidade – e de visões genéricas sobre esse assunto no seio social e investigativo.

Já iniciada uma discussão sobre os estudos de gênero e sua relação com as identidades, faço uma discussão acerca das problemáticas que envolvem o gênero feminino e os videogames desde a perspectiva da criação até a recepção destes jogos, no sentido de entender como essa relação é reflexo de outros setores. Ademais, torna-se fundamental perceber como gênero, representação e identidade se inter cruzam no meio digital, bem como entendê-los como elementos cambiantes no âmbito social real.

Em ato contínuo, abordo questões metodológicas da pesquisa, como o seu contexto, objeto e tipo de pesquisa, critérios de análise, estado de arte, além de realizar uma exposição analítica e breve da representação feminina no jogo *Distortions*, à luz de perspectivas teóricas de leitura de imagens.

Com vistas a finalizar a pesquisa e a obter respostas sobre a relação entre representação de gênero e identidades dentro campo de jogadores de *Distortions*, busco realizar uma análise das respostas obtidas em um questionário elaborado e aplicado especialmente para esse trabalho. Nessa análise, trato da construção e da constituição das identidades femininas e masculinas frente à representação criada para a personagem Garota do jogo *Distortions*, observando traços salientes em suas percepções sobre o gênero em nível virtual e real.

## 1 IDENTIDADES E GÊNERO FEMININO

*As muito feias que me perdoem  
Mas beleza é fundamental.  
Ah, deixai-me dizer-vos  
Que é preciso que a mulher que ali está como a corola ante o pássaro  
Seja bela ou tenha pelo menos um rosto que lembre um templo e  
Seja leve como um resto de nuvem: mas que seja uma nuvem  
Com olhos e nádegas. Nádegas é importantíssimo. Olhos então  
Nem se fala, que olhe com certa maldade inocente.  
Uma boca Fresca (nunca úmida!) é também de extrema pertinência.  
É preciso que as extremidades sejam magras; que uns ossos  
Despontem, sobretudo a rótula no cruzar das pernas, e as pontas pélvicas  
No enlaçar de uma cintura semovente.  
Gravíssimo é porém o problema das saboneteiras: uma mulher sem saboneteiras  
É como um rio sem pontes.*

(Vinícius de Moraes, Receita de mulher, 1959)

Introduzo esse capítulo com o excerto acima transcrito, extraído do poema “Receita de mulher”, criado pelo poeta brasileiro Vinícius de Moraes e publicado no final da década de 50. Desse poema, é importante destacar o aspecto fulcral do ideal de beleza feminina cultivado por uma axionomia cultural que determina a adequação dos corpos e a sua aceitabilidade. Desde o título “Receita de mulher”, fica exposto um paradigma – de certa forma, prescritivo – a ser seguido no tocante a elementos corporais do gênero feminino. Destarte, aquilo que o autor conceitua como sendo um modelo para uma boa mulher são, em síntese, formas reiteradas dos padrões corporais, em sua maioria, e comportamentais que vão sendo (re)implantadas constantemente no eixo da sociedade. Cabe, então, indagar: seria a beleza um aspecto fundamental para a condição da mulher? Que tipo de beleza é essa? Quais são os fatores fundamentais para a criação e manutenção desses padrões? Aqueles corpos que não se vinculam a esse ideal de receita feminina estão automaticamente excluídos do prestígio social? Há mecanismos válidos para a legitimação de identidades por meio da representação visual dos corpos femininos?

É importante atentar para o fato de que os ideais de beleza, como os apontados por Vinicius enquanto sujeito social, não podem ser cegamente incorporados e reproduzidos, havendo necessidade de uma reflexão crítica a respeito desses valores, assim como os de feminilidade e de aceitabilidade sobre o que se diz ser padrão feminino. Os questionamentos propostos, feitos acima e como os que continuo a fazer ao longo desse trabalho, servem de fomento à reflexão de assuntos que, de certo modo, se associam com a discussão apresentada, ainda que, como aqui idealizado, não se proponha responder a todos eles.

Vale, entretanto, considerar que a perspectiva do autor não pode ser tomada de modo separado do momento histórico em que ele está inserido e, portanto, parte de sua prescrição sobre a mulher está embebida por ideologias de uma época passada. Assim, sendo a receita uma disposição individual e intransferível, não é válido generalizar essa prescrição sobre a mulher como uma indicação para todo gênero feminino. Há, então, a necessidade de relativizar as preferências substanciais do corpo descritas por Vinícius de Moraes em seu poema haja vista o seu momento histórico ser diverso da atualidade.

Neste capítulo, pretendo percorrer uma trilha mais abrangente no tocante aos ideais femininos. Partindo do pressuposto de que as representações artísticas e culturais trazem em seu bojo preceitos históricos e ideológicos, além de outras contribuições, e podem desempenhar um papel muito importante no entendimento das concepções socialmente construídas em torno dos gêneros em determinados momentos reais da história dos povos. É nessa perspectiva que, na primeira seção deste capítulo, trago representações artísticas que evidenciam um imaginário estereotipado de beleza e de comportamentos atribuídos às mulheres. Em seguida, questiono a origem de tais estereótipos, associando-os a uma dimensão social de caracterização do gênero feminino em consequência de um cálculo cultural. Tendo vislumbrado essas questões, trato brevemente dos poderes que atuam na disseminação desse tipo de imagem nas mídias enquanto um veículo de produção de normas de gênero e de difusão de informações. Por fim, relaciono gênero feminino e identidade, além de tratar de tipos de identidades que podem ser assumidas pelos sujeitos sociais, inclusive no âmbito dos videogames.

### **1.1 A mulher enquanto arte**

Quando tentamos identificar formas de percepção acerca do que é considerado belo socialmente, o que fica notório é que há uma tendência muito forte para a uniformização dos padrões de beleza – fato também confirmado pelo estudo de Freitas *et al* (2010) –, o que leva a sociedade a um alinhamento de ideias e a rejeição de tudo aquilo que não se enquadra nesses conceitos. Ademais, nota-se esse mesmo posicionamento em diversos setores sociais, sobretudo, em diversas gerações e culturas.

De antemão, é interessante pontuar que meu interesse não é percorrer uma trilha histórica crescente ou decrescente acerca dos ideais de beleza, mas sim evidenciar pontos específicos e relevantes sobre a representação feminina na arte ao longo do tempo e que, de alguma forma, constituem os entendimentos de beleza e de comportamento atualmente. Ademais, cabe esclarecer que, nesse trabalho, ao me referir à exposição da mulher na *arte*, levo

em consideração principalmente obras artísticas manuais como a pintura e a escultura que se enquadram como fontes iniciais de produção cultural, embora em alguns momentos também faça referência a representações advindas de outras fontes artísticas como literatura, cinema, histórias em quadrinhos etc.

Por diversos meios – como as pinturas, as esculturas, ou mesmo artes contemporâneas como os desenhos vetoriais típicos do advento tecnológico – a figura feminina é utilizada. As representações criadas, que não expressam visões inocentes, trazem consigo valores referentes a idealizações embutidas por conceitos histórico-temporais e ideológicos. Como segmento de um processo mimético aristotélico (ARISTÓTELES, 2008), as obras de arte são responsáveis pela disseminação de concepções do belo na vida social real, comportando-se como veículos codificados de julgamento. É nesse sentido que entendo as artes como justificativa para a influência dos modos de percepção do feminino nos dias de hoje.

De acordo com Butler (2017, p. 225), “o corpo está sempre sitiado, sofrendo destruição pelos próprios termos da história. E a história é a criação de valores e significados por uma prática significativa que exige a sujeição do corpo”. Em vista disso, é possível conferir à história, e logicamente aos sujeitos que dela participam, a característica de reinvenção ao mesmo tempo em que há a reprodução tradicional de certos estigmas. Vivemos em uma construção social de gênero e é nesse meio que os corpos são dotados de arcabouços significativos moldados em estruturas físicas e comportamentais legítimas e que os sujeitam a julgamentos satisfatoriamente aceitáveis.

Embora o intuito desta seção seja tratar apenas da representação artística feminina estigmatizada, é válido abrir um parêntese para a representação masculina nos tempos passados a fim de apontar diferenças conceituais sobre os gêneros masculino e feminino. Na arte erudita, a representação masculina era, de certo modo, privilegiada. Nas esculturas de mármore seus corpos nus exaltavam o poderio masculino e os relacionava a uma imagem de superioridade. Eram, então, os corpos atléticos a inspiração para as esculturas que identificavam os seus atributos físicos de modo que a beleza, enquanto qualidade masculina, era retratada de forma enfática.

Figura 3 – Escultura de Hércules Farnésio



Fonte: <https://goo.gl/m2vTNj>

A escultura de Hércules Farnésio, apresentada acima, foi encontrada em 1546 em Roma, mas possivelmente criada no século III d.C<sup>3</sup> e faz parte da coleção Farnese do Museu Arqueológico Nacional de Nápoles. Ademais de trazer ao imaginário social a representação de um mítico herói grego, ela destaca o corpo masculino por sua musculatura definida e proeminente. Não diferente da reprodução artística varonil da supracitada escultura na época de sua criação, na atualidade percebe-se que no campo dos jogos digitais há certa manutenção do enaltecimento do corpo masculino por meio da excessiva exploração de características de força e poder, por exemplo. De acordo com Taylor (2009), na representação gráfica dos videogames, os avantajados corpos masculinos indicavam – e ainda indicam – poder, destreza e força, enquanto no caso das personagens femininas os corpos avantajados designam forte conotação sexual. Como veremos adiante, o elemento sensualidade era uma característica também presente em representações artísticas femininas.

Tendo como ponto de partida as artes eruditas, as noções acerca dos corpos femininos também denotam o olhar e anseio masculino sobre as normas de designação do gênero. A protuberância das ações de poder nas noções sociais gerais se torna mais evidente com a influência do catolicismo que, segundo Perrot (2007), designava somente aos homens a conquista do poder, do conhecimento e de manifestações sagradas. Regras e valores implantados em uma sociedade patriarcal geraram a imposição reiterada dos comportamentos e atitudes femininas, regras que foram incorporadas pela sociedade em geral, pelos próprios

---

<sup>3</sup> Informação extraída de: <<https://www.viajenahistoria.com.br/museu-arqueologico-nacional-de-napoles/>>

homens e, inclusive, pelas mulheres que por muito tempo absorviam esses valores sem mero questionamento.

Há uns 160 anos, as mulheres ocidentais de classe média vêm sendo controladas por diversos ideais sob a perfeição feminina. Essa tática antiga e eficaz funcionou tomando o melhor da cultura feminina e anexando a ele as exigências mais repressoras das sociedades dominadas pelos homens. Essas formas de resgate foram impostas ao orgasmo feminino na década de 1920, ao lar, aos filhos e à família na década de 1950, à cultura da beleza na de 1980. (WOLF, 2018, p. 390)

A pintura da figura humana serviu, e ainda serve, como uma tentativa de representação da realidade tal como ela é ou, em outros momentos, como um meio de difusão de ideais de beleza. Numa condição histórica mais abrangente, Freitas *et al* (2010) explicam que os corpos mais volumosos eram representados em pinturas anteriores ao século XIX com certa frequência, o que pode sugerir que o volume dos corpos era notadamente um padrão a ser seguido para a beleza. De acordo com Andrade (2003 apud FREITAS *et al*, 2010, p. 393), “a gordura foi sinônimo de saúde, beleza e sedução”. Nesse sentido, os ditames sobre o corpo enquadram a obesidade – atualmente considerada pelas grandes mídias como “fora de padrão” – como uma característica positiva, pois isso poderia sugerir, inclusive, o pertencimento a uma camada social favorecida com fartura alimentar, além da ideia de beleza.

*Vênus with a mirror* (1555), obra do pintor italiano Ticiano, pode ser evidenciada como um retrato de uma época em que os corpos mais cheios representavam o bem-estar social. Na Figura 4, destacada abaixo, cabe destacar que a representação e veneração a corpos cheios não era considerado o único aspecto de enaltecimento feminino, mas também denota a preferência pela cor de pele alva e cabelos loiros e lisos. Ademais, a nudez, é um elemento explorado em diversos ângulos e, como se verá adiante, em diversos contextos históricos.

Figura 4 - *Vênus with a mirror*



Fonte: National Gallery of Art

Disponível em: <<https://www.nga.gov/collection/art-object-page.41.html>>

Outro tipo de representação escultural que colabora para noções sobre os gêneros e os corpos, é a criação *Vênus de Willendorf*<sup>4</sup>. Para Senna (2007), a representação feminina nessa escultura demonstra um corpo arquetípico para o momento histórico em que está inscrito. Consoante as suas palavras, a obra do final do século XIX retratava a mulher e sua condição de fertilidade. As características físicas retratadas – como os seios fartos, barriga volumosa e a representação de sua genitália a enquadram no ideal feminino da possibilidade de maternidade, o que demonstra que a maternidade é um elemento cultivado pelos povos como forma de grandiosidade ação feminina humana.

Figura 5 - Vênus de Willendorf



Fonte: <https://bit.ly/2EFCDHp>

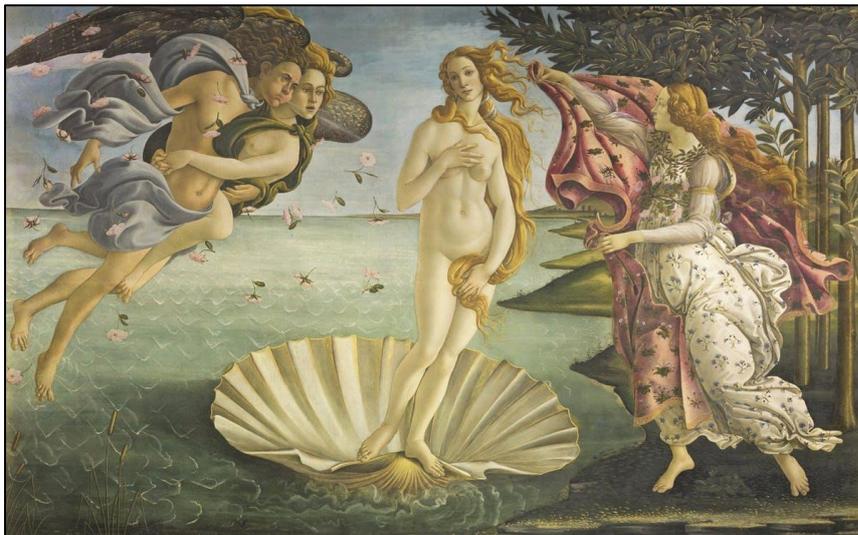
Um dos aspectos que merecem atenção é a presença da nudez na imagem feminina na arte. Segundo Barreto (2013, p. 02), a representação da nudez da mulher em obras de arte pode ser entendida como um “ícone da cultura ocidental” tipicamente marcada pela dominação masculina. A noção de atuação do patriarcado, como explicitado pela autora, fica notória graças a grande quantidade de obras, que partem de perspectivas masculinas, sobre o nu e a mulher. Estas, por sua vez, ocupavam a posição de meras expectadoras, além de consumidoras daquela visão de beleza exibida nas obras de arte.

---

<sup>4</sup> Segundo informações do Museu da História Natural, a escultura paleolítica *Vênus de Willendorf* foi encontrada em 07 de agosto de 1908 durante uma escavação em Willendorf, Áustria. Sem autoria definida, estima-se que a escultura pétrea foi criada há cerca de 29.500 anos. Disponível em: <<https://artsandculture.google.com/asset/venus-in-her-casket/FQFjN-ceyNAg3w>>

Oliveira (2013) demonstra que há certa ambiguidade nas representações dos corpos femininos tanto nos mitos quanto nas obras neles inspiradas, havendo dualidade de interpretações prototípicas, não apenas enquadrando a mulher no sentido da sensualidade, mas também em alusões aos papéis tradicionais de gênero. Para a autora, observando a obra *O nascimento de Vênus* (1484-1486) do italiano Sandro Botticelli, ficam notórios os estereótipos de ambiguidade envolvendo a representação feminina sob uma perspectiva patriarcal. Segundo ela, as designações que aludem à sexualidade, ao mesmo tempo, se contrapõem às ideias do papel feminino na maternidade e no matrimônio, o que tende a produzir um efeito em cascata sobre as artes pós-modernas e, em consequência, sobre o imaginário coletivo em torno de tais considerações paradigmáticas. Por outro lado, Scruton (2013, p.25) expõe a obra de Botticelli como um artefato de veneração à beleza arrebatadora, em que o corpo feminino, juntamente com todo o conjunto artístico, “exigem admiração e reverência e que nos enchem de um deleite despreocupado e reconfortante”.

Figura 6 - O nascimento de Vênus



Fonte: Museu O Uffizi

Disponível em: <<https://www.uffizi.it/opere/nascita-di-venere>>.

Se por um lado, a representação da nudez feminina era uma forma de veiculação do ideal de mulher e de seus atributos, as representações masculinas, embora também representassem um ideal masculino, evidenciavam virilidade e poder.

As noções sobre a beleza, sem dúvida, sofreram mutações ao longo dos anos. Contextos históricos, políticos e ideológicos podem explicar melhor as transformações no entendimento social. A mulher tem sido usada largamente para demonstrar essas transformações culturais e

perspectivas diferentes, uma vez que diferentes culturas têm visões distintas sobre a beleza, podendo uma se apropriar de outra para estabelecer padrões.

No vídeo “What is beauty?”, da diretora de cinema Anna Ginsburg, há um bom exemplo do processo transformativo dos padrões de beleza femininos. Delimitando a discussão entre “2800 BC – AD 2018”, uma série de imagens gráficas do corpo feminino é exposta, umas sobre as outras de modo a denotar maleabilidade e continuidade entre os velhos e os novos paradigmas que vão surgindo. Iniciado pela enigmática figura de *Vênus de Willendorf*, passando pelas egípcias e deusas gregas até chegar a considerados ícones de beleza, como Marilyn Monroe e outras mulheres destacadas na modernidade como Madonna e Kim Kardashian, o vídeo é uma crítica aos padrões corporais cultuados e impostos em diversas culturas e em diferentes momentos históricos. No fim da recriação de imagens femininas idealizadas, faz-se a alusão de que aqueles corpos acabam findando em nada. Dessa forma, o vídeo assume um papel anti-reiterativo dos ideais reestabelecidos e cultivados em sociedade.

Outro elemento da figura feminina que também pode ser apontado nesse trabalho é a propagação de uma construção acerca do feminino, não amparada somente pela estética, mas também pela designação de estereótipos sociais como o fato de relacioná-las como aquela dedicada à maternidade e ao lar durante o século XIX. Vale salientar que essa condição representada há muitos anos ainda também é um papel muito associado às mulheres nos dias de hoje, sobretudo por conta da imagem criada da mulher como aquela propensa a ser mãe e dotada de instintos maternos. Esse papel tão veiculado antigamente, e ainda tão presente, acaba sendo reverberado em diversos discursos.

Com a constante mudança nas idealizações que envolviam gênero, arte e corpo, novas atualizações no arquétipo feminino idealizado foram surgindo. A cintura fina, hoje ainda considerada um marco de beleza, esteve há muito tempo sendo motivo de atenção para a manutenção dos estilos femininos. Scruton (2013, p. 102), ao tratar dos conceitos sobre moda e como ela é um guia para aspectos estéticos que regem a vida humana, afirma que “o estilo é um guia de escolhas estéticas que oferece algum tipo de garantia de que os outros as aprovarão”. Assim, padrões de estilo versam sobre a aceitabilidade e consolidam a imitação como um elemento intrinsecamente relacionado com a normatização.

Nos padrões estéticos passados, o uso do espartilho fomentava a valorização curvilínea da silhueta. Na obra “Evening” (1873), também conhecida como “The Dance”, do pintor francês James Tissot, o uso do espartilho pela burguesa reforça o aspecto corporal da dama, além da qualidade de seus trajes, sua pele pálida e o ambiente frequentado também denotarem prestígio social.

Figura 7 - Evening



Fonte: <https://goo.gl/z2gNj7>

Um fato importante a ser pontuado é que a beleza negra pouco é evidenciada em formas de arte contemporâneas e muito menos em tradicionais, seja pela pintura, seja pela escultura. Pelo contrário, por um bom tempo a pele pálida foi largamente ressaltada em pinturas de tempos passados.

Em diversas pinturas, quando são retratadas cenas com filhos, em sua maioria, as mulheres estão presentes nos cuidados e ensinamentos, o que reforça o papel de mulher como dona de casa. Na obra do pintor italiano Eugenio Zampighi, há um bom exemplo de como os ofícios domésticos e a maternidade eram atribuições associadas e separadas para o gênero feminino. Numa passagem pelas artes de Zampighi<sup>5</sup>, percebe-se uma forte marca de recriação de cenas comuns domésticas em que, na maioria delas, há a presença da mulher em atividades do lar e em sua serventia a personagens masculinos.

---

<sup>5</sup> No site <<https://rceliamendonca.com/tag/eugenio-zampighi/>> é possível encontrar outras obras do citado autor. Nelas, é possível constatar as suas características de pintura como, por exemplo, a constante representação do ambiente doméstico em atividades cotidianas e a utilização dos mesmos personagens em distintas pinturas.

Figura 8 - Happy family



Fonte: <https://bit.ly/2K2OG50>

Na obra acima destacada, cujo título é “Família feliz”, é demonstrada uma cena recheada de papéis femininos comuns – partindo da perspectiva das regulações de gênero no seio social – em três personagens distintas executando diferentes tarefas. A felicidade evidenciada desde o título pode ser entendida, numa leitura particular, como um resultado do bom andamento das atividades exercidas por cada personagem, demonstrando que as normas sociais que determinam os papéis de gênero estão sendo seguidas. As personagens femininas são cunhadas com traços faciais que denotam felicidade e sugerem que cada uma delas desempenha com aceitabilidade as funções domésticas que lhes foram designadas. Tendo vivido entre os anos 1859 e 1944, Zampighi não apenas pintou cenas cotidianas, mas por meio delas também reproduziu atribuições femininas consideradas comuns na sociedade italiana do século XIX.

Observando as personagens desde o lado esquerdo, veem-se três papéis femininos que merecem discussão: a primeira delas, desempenhando a função materna, a segunda atuando como a pessoa apta para a cozinha e a terceira como a dotada de habilidades manuais de costura. Nas três personagens femininas, somente papéis domésticos lhes são atribuídos. Desse modo, percebe-se que com pintura tanto se recria a cultura já instaurada quanto se dissemina o tradicionalismo dos papéis de gênero para outras gerações.

O estudo de Senna (2007) segrega as figuras femininas bastante expressivas nas artes plásticas do século XX em seis campos: aquelas que fazem alusão à divindade, à maternidade, à inocência, à maturidade, à sensualidade e ao ideal feminino. Em seu estudo, Senna destaca a

existência de diferentes tipos de papéis femininos idealizados por homens nas pinturas e esculturas, principalmente.

Considerando a importância das pinturas e das esculturas na difusão de estigmas sobre o corpo e sobre as atitudes femininas – e, concomitantemente, distanciando-se desse tipo de arte – nota-se que há uma diversidade de mídias que operam com agilidade na disseminação de informações. De acordo com Wolf (2018), entre as décadas de 1860 e 1870 – quando foram fundadas unidades voltadas para a educação superior para mulheres – as revistas femininas designavam e promoviam estereótipos sobre a beleza, e foram responsáveis pelo crescimento daquilo que ela chama de “mito da beleza”. Segundo a autora, sendo as revistas femininas o veículo responsável pela divulgação desses ideais, elas tiveram uma ascensão que “resultou de grandes investimentos de capital, aliados à expansão da alfabetização e ao aumento do poder aquisitivo das mulheres da classe trabalhadora e da baixa classe média” (p. 97). Diante do crescimento do acesso feminino, Wolf explica que esse cálculo levou à “democratização da beleza” (p. 97), fato que não pode ser entendido como algo inocente, mas sim uma abertura povoada de estereótipos acerca do belo e passível de questionamentos sobre qual tipo de beleza estava sendo democratizada através do meio impresso naquela década.

Em sentido similar, vê-se que não apenas a mídia impressa – como é o caso das revistas –, assumem o papel de divulgação dos corpos, mas também os meios digitais de difusão de informação, atualmente bastante utilizados, são responsáveis por essa cultura de disseminação corporal rotulada. Consoante o estudo de Nunes (2008sant), no cenário do século atual, as novas mídias e seu discurso prescritivo sobre o corpo feminino são as grandes causadoras da reiteração de padrões a serem seguidos, fato que outrora era percebido por meio dos discursos médicos, civis e religiosos. Sem dúvida, as novas mídias – não somente as jornalísticas e publicitárias citadas pela autora em questão – são grandes difusoras de ideologias, que visam a influenciar os sujeitos sociais que as utilizam. Wolf (2018), ao tratar do mito da beleza e da idealização de um padrão feminino, explica que as novas tecnologias são responsáveis pela cobrança de padrões femininos às mulheres. Assim, considerando os meios de comunicação que utilizam a tecnologia como novos modos de instituir paradigmas sociais de beleza, seus efeitos podem ser sentidos na construção da imagem feminina sob uma ótica tanto feminina quanto masculina por meio de interação humana e digital. Como trato neste trabalho, os videogames, enquanto mídias em crescente evolução tecnológica e em fase de larga utilização em todo o mundo, também veiculam imagens gráficas que fazem do corpo de personagens femininas um arquétipo estrutural. Mais uma vez, os jogos digitais também se tornam veículos reiterativos para as prescrições sobre os corpos, à medida que transmitem noções já instauradas socialmente.

Sant'Anna (2004) credits à atualidade uma “cultura contemporânea do corpo” (p. 111) que mantém uma dualidade concernente ao desprendimento de imposições instauradas em épocas passadas e, por outro lado, o presente problema que envolve essa cultura.

A teoria da performatividade de Judith Butler (2017), então, pode ser aplicada a essas representações dos corpos femininos desde as esculturas eruditas até as recriações da era tecnológica pela reiterabilidade com que as inscrições de gênero são expressas por distintas formas e meios. Para Butler (2000, p.111), “a performatividade deve ser compreendida não como um ‘ato’ singular ou deliberado, mas, ao invés disso, como a prática reiterativa e citacional pela qual o discurso produz os efeitos que ele nomeia”. Assim, as inscrições sobre os corpos ao longo da história não apenas produzem um efeito em cadeia de determinações sobre o comportamento para os gêneros, mas também provocam mudanças nas concepções sociais sobre a aceitabilidade e adequação.

O fato de que sempre existiram mudanças nas concepções sobre a beleza dos corpos femininos não é o problema maior para ser discutido neste capítulo. Aqui destaco a necessidade de apontar para o lugar de fala de quem, geralmente, propõe tais idealizações. A construção imaginativa do belo ao longo de momentos históricos distintos nos faz pensar como os arquétipos femininos partiram de perspectivas masculinas, que tanto visavam a determinação de aspectos corporais quanto de comportamentais. O entendimento social sobre a concepção do feminino é ponto central a ser abordado na seção seguinte. Das esculturas às representações da mulher em espaços tecnológicos – como os videogames, por exemplo – é, portanto, necessário questionar como esses conceitos são firmados, como eles se destacam no meio social e como as identidades dos sujeitos sociais se relacionam nesse meio.

## **1.2 Conceitos para a mulher: reflexo social?**

Grande parte dos conceitos que empregamos no dia a dia provém de concepções culturais já instauradas no seio social e que seguem sendo continuamente reafirmadas de algum modo. Nesse sentido, a noção de cultura é fundamental para entender o processo de produção de significados na sociedade. Conforme o pensamento de Hall (2016), o entendimento sobre cultura passa pela compreensão de uma política de representação no sentido em que esta é tomada como parte de “significados compartilhados” (p. 20). Assim, sendo a linguagem permeada por um sistema representacional, os significados veiculados culturalmente são dotados de um simbolismo particular, que podem ter seus efeitos irradiados também sobre outras culturas.

A cultura, podemos dizer, está envolvida em todas essas práticas que não são geneticamente programadas em nós [...], mas que carregam sentido e valores para nós que precisam ser *significativamente interpretadas* por outros, ou que *dependem do sentido* para seu efetivo funcionamento. [...] Nesse sentido, o estudo da cultura ressalta o papel fundamental do domínio simbólico no centro da vida em sociedade. (HALL, 2016, p. 21, grifo do autor)

Estando as formas de linguagem associadas a um conjunto representacional, a cultura – ou as culturas, pensando na pluralidade de simbolismos que o termo carrega – mantém estreita relação com os sentidos, com os entendimentos veiculados em âmbito social. Para Cavalcanti (2006, p. 240), representação é uma parte integrante e basilar do processo de produção e difusão de cultura. Inspirado em uma perspectiva pós-estruturalista, Silva (2014, p. 90) descreve a representação como um “sistema de significação” e a localiza dentro do espectro do significante, ou seja, como um conjunto de signos, o que torna possível a localização de significados nas formas representacionais do dia a dia.

Para Williams (2007, p. 117), há dois sentidos válidos que podem ser aplicados à definição de cultura. O primeiro deles é descrito com vistas a “designar um modo de vida – e os significados comuns”. O segundo sentido, ao primeiro relacionado, manifesta-se “para designar as artes e o aprendizado – os processos especiais de descoberta e esforço”. De acordo com o autor, esses dois sentidos, entendidos em conjunto, levam completude ao significado de cultura. Isto posto, vê-se que, enquanto um elemento inerente ao estado individual e ao coletivo, ela se torna essencial para compreender as identidades dos indivíduos e as identidades sociais como um todo.

De fato, a representação é a peça principal para entender como as culturas são constituídas haja vista ser ela, por meio do uso das linguagens, a responsável pela carga de significado que cada cultura vai assumindo. Sendo os sentidos caracterizados como elos entre as noções e as práticas, é possível identificar uma manutenção de modelos consagrados de vida e imaginários determinantes para as relações sociais valorativas. Assim, “cultura é aquele todo complexo, que inclui conhecimento, crença, arte, moral, lei, costume e quaisquer outras capacidades e hábitos adquiridos pelo ser humano como um membro da sociedade” (TYLOR, apud LARAIA, 2006, p. 25).

Apoiando-se na ideia de cultura proposta acima e considerando os valores sociais como parte integrante desse universo, é possível perceber que a coletividade representa o vetor de repartição de ideais e práticas enaltecidas. É em consonância de princípios que visam a reger e

a normalizar a vida social – permeada de significados que influenciam o modo de interpretar o mundo – que as identidades culturais vão sendo construídas e difundidas relacionalmente.

Cada cultura tem suas próprias e distintas formas de classificar o mundo. É pela construção de sistemas classificatórios que a cultura nos propicia os meios pelos quais podemos dar sentido ao mundo social e construir significados. Há, entre os membros de uma sociedade, um certo grau de consenso sobre como classificar as coisas a fim de manter alguma ordem social. Esses sistemas partilhados de significação são, na verdade, o que se entende por “cultura”. (WOODWARD, 2014, p. 42)

Segundo Hall (2016), na mediação cultural os participantes sociais são essenciais para solidificar os sentidos na medida em que “os significados culturais [...] organizam e regulam práticas sociais, influenciando nossa conduta e conseqüentemente geram efeitos reais e práticos” (p. 20). Sem atores sociais não é possível falar em cultura, pois é através deles que os sentidos são construídos, mantidos e cultivados, inclusive sobre eles próprios ou sobre outrem. Enquanto participantes da sociedade, estamos a todo momento sendo levados a construir sentidos a partir das noções que envolvem representação, sem dúvida, segundo uma dada cultura. Não à toa, o nosso entendimento acerca dos modos de representação – no tocante às concepções de gênero, por exemplo – tendem a mudar de acordo com culturas e épocas diferentes, posto que vivemos naquilo que Bauman (2001) chama de modernidade líquida, em que as formas de vida moderna assumiram um caráter mais fluido, com relações sociais e modos de pensar mais efêmeros.

Vale salientar, também, que os preceitos difundidos em sociedade nunca findam, estão sempre em processo de continuidade e de reelaboração. Logicamente, o fator temporal é igualmente levado em consideração na fixação de determinadas culturas. Prova disto reside na noção de tradicionalismo que envolve certas crenças, o que pode sugerir algum tipo de solidez e, por conseguinte, uma ideia de normalidade em concepções sociais tendo em vista a reafirmação de discursos naturalizantes. É nesse sentido que habita uma das preocupantes mazelas da consciência social, havendo uma tendência muito vívida para a subalternização dissimulada de gêneros em grande parte das culturas.

De maneira geral, as concepções sobre gênero também sofrem com políticas culturais perduradas ao longo dos anos e isso tende a provocar uma consciência social equivocada. Assim, é importante pensar em como as culturas interferem direta ou indiretamente nos processos de representação dos gêneros. Haveria, então, uma identidade cultural responsável pela construção de representações subalternas?

Antes de seguir, parece-me relevante fazer uma diferenciação entre as terminações sexo e gênero. De acordo com Butler (2000), a definição para sexo parte sempre de uma categorização normativa. A segregação construída entre o sexo feminino e o masculino decorre de regulações que estabelecem os limites para um corpo ser dotado de sexo específico. Assim, ele é concretizado por meio de um espaço temporal indefinido.

"sexo" é um ideal regulatório cuja materialização é imposta: esta materialização ocorre (ou deixa de ocorrer) através de certas práticas altamente reguladas. Em outras palavras, o "sexo" é um constructo ideal que é forçosamente materializado através do tempo. Ele não é um simples fato ou a condição estática de um corpo, mas um processo pelo qual as normas regulatórias materializam o "sexo" e produzem essa materialização através de uma reiteração forçada destas normas. (Butler, 2000, p. 111)

Para Butler, as concepções acerca dos sexos não somente definem e segregam, mas acontecem pelo emprego de normas reforçadas à medida que o sexo acaba sendo materializado no entendimento social. Por outro lado, as regulações que tendem a definir os sexos, em geral, passam por concepções explicadas pelas características biológicas. Esse é o eixo central entre os sexos e os gêneros. Para Giddens (2002), seria uma visão reducionista pensar o gênero segundo suas características meramente biológicas.

Assim, o sexo tem a ver com as normas que regulam e estruturam a materialidade sexual num sentido binário imbuído às pessoas que vivem em sociedade e, em outra perspectiva, os gêneros se substancializam e tomam forma por sua natureza relacional haja vista ser “no âmbito das relações sociais que se constroem os gêneros” (LOURO, 1997, p. 22). Nesse sentido, pode-se dizer que:

Gênero é algo que precisa ser constantemente reafirmado e publicamente exibido pelo desempenho repetido de ações específicas ajustadas a normas culturais (elas próprias históricas e socialmente construídas e, conseqüentemente, variáveis) que definem ‘masculinidade’ e ‘feminilidade’. (CAMERON, 2010, p. 132)

Tendo isso posto, categorias como gênero e sexo devem ser concebidas de modo distinto, ainda que nesses dois conceitos encontremos pontos que os mantenham de certo modo ligados um ao outro, como por exemplo, as expectativas sociais que se formam sobre eles. Vale constar que o elo entre esses conceitos ocorre pelo entrecruzamento do momento cultural e histórico às noções que distanciam e segregam cada vez mais o entendimento sobre o que é, de fato, pertencer ao masculino ou ao feminino.

É necessário demonstrar que não são propriamente as características sexuais, mas é a forma como essas características são representadas ou valorizadas, aquilo que se diz

ou se pensa sobre elas que vai constituir, efetivamente, o que é feminino ou masculino em uma dada sociedade e em um dado momento histórico. (LOURO, 1997, p.21)

Butler (2000) ao definir gênero, partindo da noção de *embodiment*, trata-o de modo a conceber o corpo como o local para a manifestação de atos repetitivos com a finalidade de reforçar o desempenho de determinado gênero em uma dada sociedade. Assim, a função de normatização envolve os entendimentos sobre os gêneros e sutura-os à normalização binária e heterossexual de que os corpos – segundo as normas de poder – deveriam assumir.

Consoante esse prisma, Butler se alinha à ideologia de que vivemos em meio a uma “construção social do gênero” (2015, p. 236). Para a autora, “os atos e gestos, os desejos articulados, e postos em ato criam a ilusão de um núcleo interno e organizado do gênero, ilusão mantida discursivamente com o propósito de regular a sexualidade nos termos da estrutura obrigatória da heterossexualidade reprodutora” (p. 235).

Aqui, parto do pressuposto de que vivemos concepções culturalmente unilaterais sobre o que é ser mulher dentro da sociedade. Ao longo dos anos, e desde várias gerações passadas, não é difícil perceber como desde a infância ou mesmo antes do nascimento de uma criança, adotamos convenções sociais para questões que envolvem sexo e gênero. Como exemplo, vemos que bebês nascidos do sexo masculino geralmente são vestidos com roupas azuis e aqueles nascidos com sexo feminino são vestidos com cor rosa ou similar, sendo essas medidas perpetuadas pela indústria e adotadas pelos pais que, com certa naturalidade ou por falta de diversidade, consomem esses produtos que segregam e marcam.

O problema é quando essa segregação de sexos passa a gerar também, em consequência, uma segregação de gêneros. O fato é que quando pensamos em sexos opostos, falamos de um binarismo e, assim, tudo o que foge a este se torna errado ou fora do padrão. Desse modo, a concepção que temos para o que é ser mulher é atravessada por uma idealização dos corpos que não se justifica em si mesma, mas que envolve questões que não passam de invenções em âmbito social.

Socialmente, se entende a diferença biológica como um fator de separação e hierarquização do sexo que, por sua vez, reflete sobre o gênero. Isso tem construído um padrão cultural histórico que é perdurado fundamentando-se na diferença biológica entre os seres. Desse modo, um debate no campo social é totalmente relevante, “pois é nele que se constroem e se reproduzem as relações (desiguais) entre os sujeitos” (LOURO, 1997, p. 22). Assim, poderemos entender como as representações sexuais são construídas a partir dos processos históricos que subjazem ao gênero. Sendo, portanto, os gêneros construídos por meio das relações sociais que são estabelecidas, os processos históricos e culturais atuam sinergicamente

em políticas de representação que os tornam resultado de uma ação totalmente modelada e construída por aqueles que atuam no social.

Baseando-se nos preceitos de Butler (1997), Bento (2006, p. 17) argumenta que as normas heterossexuais são responsáveis pelo modo como segregamos as noções sobre corpos e, conseqüentemente, sobre os gêneros. Desse modo, é totalmente possível

analisar gênero como uma sofisticada tecnologia social heteronormativa, operacionalizada pelas instituições médicas lingüísticas, domésticas, escolares e que produzem constantemente corpos-homens e corpos-mulheres. Uma das formas para se reproduzir a heterossexualidade consiste em cultivar os corpos em sexos diferentes, com aparências "naturais" e disposições heterossexuais naturais. A heterossexualidade constitui-se em uma matriz que conferira sentido às diferenças entre os sexos. (BENTO, 2006, p. 87)

Da mesma forma, os nossos entendimentos sobre gênero são, então, produto dos significados culturais que foram (e ainda são) cotidianamente construídos e que, por sua vez, tendem a regular e a organizar as práticas sociais (HALL, 2016) reverberados em diversos setores e por diversos modos. A consciência social de que pertencer ao gênero feminino implica ter atitudes que apenas as mulheres têm – ou podem ter – demonstra como as formas de regulações sobre os gêneros são introduzidas implicitamente e naturalizadas com base em convenções de natureza social, política, histórica e cultural.

Em sentido similar, Woodward (2014) trata das políticas essencialistas e das não essencialistas sobre a construção de identidades. Transpondo a existência dessas duas políticas para os conceitos sociais que definem os gêneros, percebe-se que há a difusão de ideais essencialistas integrando o que conhecemos sobre os sexos e os gêneros, posto que “o essencialismo pode fundamentar suas afirmações tanto na história quanto na biologia” (p. 15), levando-nos a fixar normas e a promover uma verdade. Há de se questioná-las quando totalizantes sobre um assunto tão delicado como esse.

Vê-se ao longo dos tempos uma ida e vinda de conceitos sobre o que é de fato ser mulher e, no contexto social, essas questões acabam pairando sempre no mesmo plano. Numa visão que remonta aos preceitos históricos de subordinação feminina frente aos anseios masculinos, a mulher carrega o rótulo submissivo por questões fisiológicas, representando apenas uma parte de um todo: o homem – segundo a visão de que o masculino é considerado o gênero primário (BENTO, 2006, p.71). Cabe questionar, então, como a fisiologia feminina tem sido encarada para que essa visão de subordinação esteja, cultural e historicamente, sendo perpassada entre as gerações. A questão fisiológica nada mais seria, segundo a biologia, que uma condição física e intrínseca aos seres vivos que lhe concede certas características físicas e corporais. As

diferenças fisiológicas não são capazes e suficientes para explicar as subordinações sofridas pelo gênero feminino ao longo da história, bem como para aprovar as idealizações sobre a representação dos corpos. De modo ainda mais acentuado, questões que envolvem corpo e representação da mulher negra, por exemplo, têm idealizações e estereótipos em grau superior aos que as mulheres já recebem diariamente.

À medida que existe uma definição fechada para os gêneros, a exclusão e a diferença se tornam notórias na categorização daqueles que fogem aos limites impostos. Diante de toda a problemática que envolve gênero e seus desencadeamentos, existem poderes que agem para perpetuar noções culturalmente equivocadas e limitantes. As designações normativas sempre existiram e seus discursos ecoam por diversas vias, constituindo um sistema circular de disseminação e manifestação de poder. Disso, tratarei na seção seguinte.

### **1.3 Manutenção de poderes**

De acordo com Louro (1997), estando seus pensamentos balizados no raciocínio foucaultiano, não podemos falar em gênero se não passarmos pela ideia de poder, uma vez que gênero, segundo a autora, é produzido nas e pelas relações de poder. Ao associar gênero e poder, manifesto uma preocupação com os percursos históricos que, através de práticas cristalizadas, autenticam as noções de prestígio que concebidas socialmente desde muito tempo.

Pode-se levantar questões sobre o poder e a representação e sobre como e por que alguns significados são preferidos relativamente a outros. Todas as práticas de significação que produzem significados envolvem relações de poder, incluindo o poder para definir quem é incluído e quem é excluído. (WOODWARD, 2014, p. 19)

Levando em consideração o exposto no pensamento acima, em todos os meios de produção de significado são gerados sentidos determinados por meio de relações de poder. Isso implica que as representações, como sendo produtos das redes de significação, também são constituídas por sistemas hegemônicos que suprimem um em detrimento de outro. No cenário do gênero e dos videogames – este último como sendo o suporte do objeto de pesquisa nesse trabalho – as formas de poder agem de diversos meios e tendem a determinar certas posturas tanto de quem detém o poder, quanto de quem se subordina a ele.

Seria possível afirmar que as práticas mal representativas do gênero feminino envolvidas na produção e no consumo de videogames têm relação direta com um sistema de poder? Seria esse poder participante de um mecanismo heterossexual, segregacionista e/ou

misógino? Existe a possibilidade de as identidades femininas nos videogames serem participantes também das relações de poder que as envolvem?

De acordo com Butler (2017, p. 17-18)

As noções jurídicas de poder parecem regular a vida política em termos puramente negativos – isto é, por meio da limitação, proibição, regulamentação, controle e mesmo ‘proteção’ dos indivíduos relacionados àquela estrutura política, mediante uma ação contingente e retratável de escolha. Porém, em virtude de a elas estarem condicionados, os sujeitos regulados por tais estruturas são formados, definidos e reproduzidos de acordo com as exigências delas.

Nesse sentido, os sujeitos atuam como parte social condicionada às estruturas políticas dominantes e, por isso, precisam se adequar – serem regulados – para viver em termos aceitáveis no âmbito da sociedade. Observa-se então que as práticas reguladoras, que implícita ou explicitamente demarcam os modos de entendimento acerca dos gêneros, exercem poder e moldam tanto concepções de outrem quanto as concepções interiores nos sujeitos que são passíveis às regulações.

Vale ainda refletir sobre o fato de que as formas de manutenção de poder interferem diretamente sobre os modos de representação e em seus desdobramentos sobre os gêneros. É importante esclarecer que quando falo da relação entre poder e gênero, tento estabelecer um diálogo entre os mecanismos de poder existentes na sociedade que tendem a se instaurar e a tornar essa relação atenuada. Assim, se não observarmos os produtos gerados pelo vínculo entre gênero e poder com um olhar crítico, poderíamos incorrer no erro de recebê-los de forma naturalizada. As mídias televisivas, evidentemente, ainda são grandes potenciais irradiadores de poder. Um dos grandes problemas que são produzidos por esse tipo de mídia é a capacidade de influência na manutenção de estereótipos no meio social, o que dá a elas um caráter altamente regulador para padrões considerados melhores, mais corretos e/ou mais coerentes.

É por meio das mídias que o poder se reafirma constantemente. Especialmente nos tempos de hoje há notoriedade para aquilo que Jenkins (2004) chama de “cultura da convergência”, o que nos fornece a compreensão de que as informações giram em diversas mídias em nível global e em velocidade nunca experimentada outrora. É também por meio das mídias que a manutenção de poder e a regulação sobre os corpos ocupam níveis e espaços de destaque. Sem dúvida, os efeitos dessa regulação podem ser sentidos em diversos setores sociais. Para Giddens (2002, p. 58), “o corpo se torna o foco do poder e esse poder, em vez de tentar marcá-lo externamente, como em tempos pré-modernos, o submete à disciplina interna do **autocontrole**”. Assim, é possível perceber que formas de controle saem do plano

estritamente midiático para um plano individual, em que estamos a todo tempo tentando regular a nós mesmos haja vista a existência de poderes externos que nos condicionam enquanto indivíduos participantes de uma sociedade e, em consequência, de uma cultura.

A mídia, sem dúvida, atua no seio social no sentido de moldar as visões dos sujeitos e aliená-los sob um caráter implicitamente normativo. Ela é responsável por instaurar uma “posição-de-sujeito particular” (WOODWARD, 2014, p. 18) utilizando o seu poder de atração e abrangência. Essas posições-de-sujeito podem indicar o aparecimento de identidades cristalizadas em regimentos tácitos e geralmente hegemônicos, sobretudo em relação aos imaginários e práticas sobre os gêneros. Segundo Shaw (2011, p. 35), “gênero é um fator de consumo na mídia, mas as pesquisas demonstram que isso ocorre porque a socialização e as relações de poder moldam as diferenças de gênero nas práticas de mídia”. Esse é um aspecto problemático da vida social e do processo de construção de identidades, pois indica que as normas sobre os gêneros criam uma espécie de filtro para a exploração de posições-de-sujeito específicas. Embora isso não seja aplicado a todos os casos, segundo a autora, essa é uma questão que também é responsável por motivar e interferir no vínculo entre jogadores e alguns tipos de jogos digitais, por exemplo.

De acordo com Figueiredo (2009), há uma estreita relação entre construção de identidades, narrativas (ou discursos) e representação. Para a autora, há um circuito em cadeia que movimenta os sujeitos e os entendimentos sobre gênero no meio social, pois “é através dos textos que circulam em suas comunidades que os sujeitos sociais se familiarizam com os modelos narrativos e representacionais presentes na cultura e constroem suas identidades através de representações” (p. 739). Assim, se destila poder por meio dos discursos veiculados na sociedade, que reverberam sempre novas formas de consolidar o inconsolidável – os gêneros.

O poder artístico de veiculação de representações favorecidas, como tratado na primeira seção deste capítulo, sempre esteve presente em diversos tipos de sociedade. Trata-se de uma forma de preservar o imaginário das representações humanas, espaciais e costumes das civilizações. Com os avanços advindos da tecnologia, provamos do poder de influência das mídias digitais sobre os nossos comportamentos e compreensões de vida, o que pode ser ainda mais temerário já que esse novo modo de disseminação de poder alcança proporções infinitamente mais expressivas que aquelas do passado. Butler (2015), assim como Foucault, trata da existência de um poder normativo e segregacionista na descrição dos gêneros. Em se tratando do vínculo entre as novas mídias, os gêneros e as identidades, torna-se relevante observar que a forçosa repetição de atos de subordinação para os gêneros precisa ser refutada de modo crítico e consciente. “Questionar a identidade e a diferença como relações de poder

significa problematizar os binarismos em torno dos quais elas se organizam” (SILVA, 2014, p. 83) e criam uma hierarquia em categorias de alteridade entre os gêneros.

É, portanto, importante ver a identidade e a diferença como um processo de produção social em que as relações de poder estão totalmente imbricadas. “Ver a identidade e a diferença como uma questão de produção significa tratar as relações entre as diferentes culturas não como uma questão de consenso, de diálogo ou comunicação, mas como uma questão que envolve, fundamentalmente, relações de poder (SILVA, 2014, p. 96)”. Vale apontar que essas relações de poder tratadas pelo autor não apenas afetam as identidades de cada sujeito individualmente, mas também circundam as identidades culturais em nível coletivo de organização social. Há, portanto, um mecanismo ativo de influência na determinação de entendimentos e comportamentos sociais.

#### **1.4 Gênero e identidade**

De acordo com Hall (2015), como reflexo das mudanças na sociedade moderna, vivemos em uma situação de “crise de identidade” (p. 09) tendo em vista que os sujeitos, outrora considerados como unificados, passam a responder a identidades fragmentadas, sem a estabilidade com que elas eram encaradas no seio social. Essa característica dos sujeitos integrantes da sociedade fragmentada pode ser justificada e compreendida haja vista os fatores distintivos entre as sociedades tradicionais e as modernas: há uma “mudança rápida, constante e permanente” (p. 12), como sublinha o autor, na forma de constituição dos sujeitos e, por conseguinte, da sociedade. A fluidez, então, torna-se um marco na atual modernidade.

A identidade é realmente algo formado, ao longo do tempo, através de processos inconscientes, e não algo inato, existente na consciência no momento do nascimento. Existe sempre “algo imaginário” ou fantasiado sobre sua unidade. Ela permanece sempre incompleta e está sempre “em processo”, sempre “sendo formada”. (HALL, 2015, p. 24)

A rápida transformação do sujeito interfere também na construção de seu processo de identidade e no relacionamento de identidades entre outros sujeitos sociais. Em se tratando de um processo, seria mais adequado referir-se à pluralidade no tratamento da identidade.

As identidades estão, todas elas, em permanente estado de transformação, de ebulição. Elas estão sendo constantemente reconstruídas. Em qualquer momento dado, as identidades estão sendo adaptadas e adequadas às novas circunstâncias que vão surgindo. A única forma de definir uma identidade é em oposição a outras identidades em jogo. Ou seja, as identidades são definidas estruturalmente. Não se pode falar em

identidade fora das relações estruturais que imperam em um momento dado. (RAJAGOPALAN, 2003, 71)

Assim, não havendo uma única identidade, mas sim identidades (HALL, 2015), diferentes posturas podem ser tomadas pelos mesmos sujeitos em diferentes momentos, e também, a depender de um arcabouço ideológico construído e regido socialmente. Para essas questões, chamo atenção para os processos de identificação tomados pelos indivíduos, o que remonta a continuidade como característica integrante das identidades.

A identificação não apenas permite “explicar a forte ativação de desejos inconscientes relativamente a pessoas ou a imagens, fazendo com que seja possível nos vermos na imagem ou na personagem apresentada na tela” (WOODWARD, 2014, p. 19). A identificação também se refere ao processo de exclusão, de seleção dessas imagens não adequadas a si e o sentimento de impossibilidade de associá-las à sua própria imagem, considerando-as como elementos não pertencentes ao campo de significados que os próprios sujeitos – individuais ou coletivos – se qualificam. É inevitável falar em identidade e não se referir às questões de diferença. Ora, identificar-se com algo pode ser entendido como a capacidade que nos torna sensível a perceber algo que se aproxima do interesse particular e, ao mesmo tempo, algo que repulsamos em relação a esse mesmo interesse. Vale apontar, ainda, que o resultado da progressão do tempo também participa dos processos de atribuição de significado, fator que permite que as identificações sejam transitórias assim como são as identidades.

Como todas as práticas de significação, ela está sujeita ao “jogo” da *différance*. Ela obedece à lógica do mais-que-um. E uma vez que, como num processo, a identificação opera por meio da *différance*, ela envolve um trabalho discursivo, o fechamento e a marcação de fronteiras simbólicas, a produção de “efeitos de fronteiras”. Para consolidar o processo, ela requer aquilo que é deixado de fora – o exterior que a constitui. [...] Ela está fundada na fantasia, na projeção e na idealização. (HALL, 2014, p.106-107, grifo do autor)

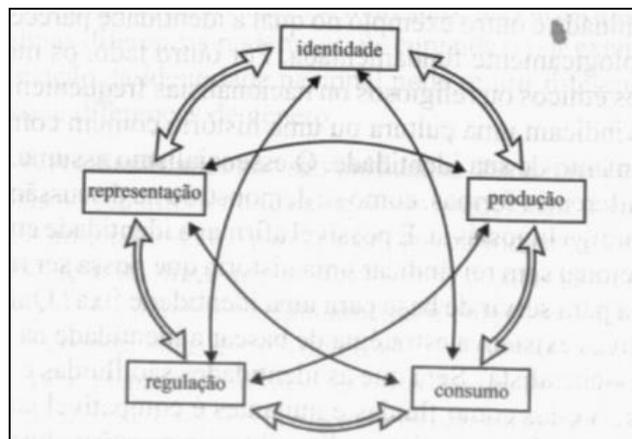
Nas palavras de Hall, é possível perceber que não se pode falar em identificação sem tratar também das diferenças. Elas são necessárias e cruciais para delinear a própria identidade. Sem a diferença, pois, torna-se impossível, como cita o autor, evidenciar limites. Logo, o externo às identificações são também uma de suas partes constituintes.

A relação entre as identificações e as identidades se torna possível graças à mediação da cultura – ou das culturas – que tendem a moldar as visões dos sujeitos em sociedade e que tornam as representações visíveis em dado momento histórico. Para Silva (2014, p. 89), “a identidade é um significado – cultural e socialmente atribuído”. Assim, a participação da cultura

nos entendimentos das identidades tanto é inevitável quanto é fulcral para a adoção, consolidação e reiteração de sentidos, sejam estes bons ou ruins.

Woodward (2014) explica a teoria do circuito da cultura, tomada de empréstimo de Paul de Gay et al. (1997 apud WOODWARD, 2014, p. 16), para entender como as identidades são formadas. É necessário perceber que esse circuito se trata de um processo circular e não linear que só pode ser movimentado por meio do fator cultural. Nele, estão inseridos a identidade, a representação, a regulação, o consumo e a produção, todos ligados entre si compondo uma unidade indissociável.

Figura 8 - O circuito da cultura



Fonte: WOODWARD (2014, p. 16)

Como é possível observar na figura acima, estando todos os elementos desse circuito interligados, há uma relação de interdependência e que gera uma regulação nas formas de interação em sociedade. Sendo a identidade fruto de sistemas simbólicos – em que a linguagem se faz presente – e de sistemas sociais – reproduzida por meio de práticas e relações sociais através dos sujeitos – (WOODWARD, 2014), torna-se relevante perceber como as regulações sociais atuam sobre as identidades de modo a conduzir os modos de percepção, o que torna as identificações processos tanto regulados pelo meio quanto pelo indivíduo.

Segundo Bucholtz e Hall (2004, p. 493), quando falamos em identidade deve-se atentar para as suas características intrínsecas e extrínsecas conjuntamente, uma vez que “ela é um resultado emergente (em vez de uma fonte pré-existente) das ações sociais; ela não pode ser individual se é socialmente negociada; e não pode ser totalmente intencional, já que é produzida por práticas e ideologias que excedem nossa consciência”.

Sarup (1996, apud CAVALCANTI, 2006, p. 241, grifo do autor) destaca o poder da diferença nas identidades e em seu sentido relacional. Segundo ele:

Identidade é contraditória e fragmentada. Identidade no pensamento pós-moderno não é uma coisa, o *self* é necessariamente incompleto, inacabado – é o “sujeito em processo” (...) identidade é construída na e através da língua. [O autor acrescenta ainda que] é sempre dentro da representação que nos reconhecemos. Além disso, a identidade está sempre relacionada – o Outro. Devemos lembrar que identidade só é concebível na e através da diferença.

Bauman (2005) associa a ideia de identidade ao sentido de “pertencimento”, embora o autor considere que não se deva tratar o sentimento de pertencimento de modo muito rígido dado o momento “líquido-moderno” em que os sujeitos atuam. Em consequência desse estado de imersão social líquido-moderno, a noção de pertencimento denota uma volatilidade restituída, uma vez que a fluidez da era atual é também uma via de mão dupla.

Para Borba (2015, p. 100), interessado e inspirado pelos estudos da linguística queer, as “identidades não são pré-formadas, mas sim performadas (Pennycook, 2004) em práticas contextualizadas”. Consequentemente, nota-se que as identidades não são dadas, prontas e acabadas, assim como outros teóricos também conceituam, mas mudam conforme o tempo e o espaço. Para Silva (2014, p. 223), “nossas identidades estão diretamente ligadas e influenciadas pelo momento histórico, por seus paradigmas e pela relação que se estabelece entre os sujeitos e as instituições”, tendo em vista que os sujeitos, que atuam diretamente no meio social, são também membros históricos, pertencentes a um espaço temporal contextualizado que estabelece modelos relacionais de vida cotidiana e individual.

O aspecto da transitoriedade, tão discutido para as identidades, também pode ser uma característica sentida quando nos referimos aos gêneros. Figueiredo (2009) comenta a distinção entre os termos “fazer um gênero” e “ter um gênero”, sendo a primeira expressão mais adequada, uma vez que ela designa continuidade no processo de construção individual e relacional dos gêneros, além do não reconhecimento de atributos pré-fornecidos normativamente para sua constituição. Nisso, vê-se que há grande relação entre as identidades e os gêneros, já que ambos podem ser considerados atividades em processo, em construção e em desenvolvimento.

É possível afirmar que essas mutações também se relacionam com o desenvolvimento crítico em cada sujeito social, pois, como Bauman (2001, p. 34) afirma “somos talvez ‘mais predispostos à crítica’, mais assertivos e intransigentes em nossas críticas, que nossos ancestrais em sua vida cotidiana”. Se, por um lado, a criticidade está nos sujeitos e nas relações sociais que ele estabelece, torna-se relevante observar o fato de que “nossa crítica é, por assim dizer, ‘desdentada’, incapaz de afetar a agenda estabelecida para nossas escolhas na ‘política-vida’.”

Como será discutido no último capítulo deste trabalho, nem sempre encontraremos identidades com a citada criticidade desdentada, ao passo que já é possível vislumbrar tomadas de posturas em que as identidades de gênero, por exemplo, assumem um caráter mais evidente.

Num outro viés, vale apontar que a identidade de gênero está relacionada com a condição de identificação pessoal entre suas ideologias, o seu corpo e as preferências sobre eles. Crescemos em meio a uma sociedade heteronormativa (BUTLER, 2015; BENTO, 2006), ou seja, que dita padrões que partem da heterossexualidade. Isso engloba, inclusive, o surgimento de um sistema binário, que classifica homens e mulheres no seio social. Além disso, é nesse padrão heteronormativo que o patriarcado também se instaurou na sociedade e que até hoje exerce grande influência. A heteronormatividade, então, abre caminho para a naturalização de apenas categorias específicas e limitantes sobre os sexos e sobre os gêneros, tanto no sentido individual quanto no coletivo.

A identidade de gênero pode ser reconcebida como uma história pessoal/cultural de significados de significados recebidos, sujeitos a um conjunto de prática imitativas que se referem lateralmente a outras imitações e que, em conjunto, constroem a ilusão de um eu de gênero primário e interno marcado pelo gênero, ou parodiam o mecanismo dessa construção. (BUTLER, 2015, p. 238-239)

Como já mencionado em seções anteriores, a cultura faz parte do processo social regendo as perspectivas de seus sujeitos. Nela tanto podem estar contidos aspectos que elevem o prestígio de determinados grupos sociais quanto os que podem depreciá-los. A “cultura del macho” retratada por Gutiérrez, González e Flórez (2008) dá à imagem masculina a ideia de “poder, força, coragem, controle, honra, revanche, desafios, aventura e orgulho” (p. 18). Nesse sentido, o depósito de sentido soberano ao gênero masculino provoca, em contrapartida, uma ideia de hierarquia ao passo que a “debilidade, covardia, conformidade e submissão” (p. 18) são, segundo os autores, características socialmente atribuídas ao gênero feminino. Como o próprio termo indica, a “cultura del macho” delinea o privilégio masculino sobre o feminino à medida que a marcação de diferenças entre os gêneros ocorre de modo reiterativo por diversas mídias e por discursos que correm em âmbito social – como nos casos em que determinados comportamentos linguísticos costumam ser associados a gêneros específicos (ECKERT; McCONNELL-GINET, 2010).

Em sentido similar, Martins Ferreira (2010) credita à sociedade de fundamento patriarcal a origem da manutenção de estereótipos de gênero e conceitua dois campos extremos de visões sobre o feminino: a feminilidade e a feminilidade. O primeiro dos conceitos designa às mulheres a estampa submissiva, frágil e sentimental, características comumente veiculadas

no imaginário popular sobre a personalidade feminina. O segundo conceito, a feminilidade, aponta para a existência de uma identidade com posse de rejeição da condição subalterna e sentimental do gênero. Dada a definição desses dois conceitos, como será possível verificar nas seções finais deste trabalho, há identidades, femininas ou masculinas por meio de seus discursos, que assumem um posicionamento crítico frente a essas categorizações de sujeito feminino.

Estando ressaltadas essas questões, é importante perceber como esse arquétipo cultural de desvalorização ou de elevação dos gêneros tende a moldar as identidades dos sujeitos que atuam em sociedade. Assim, tanto identidades masculinas quanto as femininas podem adotar posturas peculiares, consciente ou inconscientemente adequadas ao tipo de visão fornecida pela cultura. Convém destacar que, de certo modo, essas ideologias transmitidas de gerações a gerações atuam também como um “esquema coletivo cristalizado” (AMOSSY, 2008 apud MARTINS FERREIRA, 2016, p. 07) à medida que são criados valores e idealizações naturalizadas por uma grande parcela dos participantes sociais.

Torna-se, pois, relevante tomar ciência da existência de elementos culturais sobre os gêneros já que eles podem interferir na apresentação das identidades dos sujeitos. Tendo em vista essa interface social, os sujeitos podem revelar alguns tipos de identidades em diferentes momentos, ou mesmo várias de modo concomitante. De acordo com Gee (2007, p. 03), “grupos sociais, práticas sociais e instituições moldam e normalizam o pensamento como uma realização social”. Especificamente no campo dos jogos digitais, o autor relaciona a identidade a três entendimentos, considerando em todas elas o vínculo entre jogador e personagem, além da possibilidade de relação entre jogador e avatar. Vale salientar que, em todas as suas definições para as identidades, Gee adota uma postura alinhada à aprendizagem.

Em se tratando das identidades assumidas pelos sujeitos em face da virtualidade dos jogos digitais, Gee diferencia três tipos de conceitos que podem ser entendidos de modo separado ou mesmo se apresentar de forma mesclada. Trata-se de três tipos diferentes de identidades: real, virtual e projetiva. A primeira das identidades citada por Gee, a real, envolve as identidades que o próprio jogador assume na vida real, levando em consideração, ainda, as múltiplas faces que as identidades podem apresentar de modo concomitante, assim como outros teóricos como Hall (2015) indica. Nesse sentido, um jogador do jogo *Distortions*, por exemplo, enquanto joga, assume o papel da personagem principal Garota, sem deixar de lado outras características da vida real que podem ser válidas e se tornar evidentes em momentos específicos do jogo, havendo uma espécie de filtro em que o jogador seleciona, de modo inconsciente a ativação de certas identidades já existentes.

Uma segunda identidade apontada por Gee é a identidade virtual, que concentra a identidade da personagem virtual em um contexto virtualmente situado, que também está relacionada com um agente externo – nesse caso, um jogador – para tornar-se possível. Em outras palavras, nesse tipo de identidade é possível perceber características que foram conferidas aos personagens dos jogos digitais.

A terceira identidade descrita por Gee é a identidade projetiva. Nela, é possível destacar dois sentidos: o primeiro deles torna-se possível quando o jogador visa a "projetar os valores e desejos da pessoa no personagem virtual" (p. 55). Um segundo sentido para esse tipo de identidade reside na expectativa de verificar “uma criatura à qual eu atribuo uma certa trajetória através do tempo e que é definida pelas minhas aspirações por aquilo que eu quero que aquela personagem seja ou venha a ser (dentro das limitações de suas capacidades, é claro) ”.

A existência de três identidades diferentes relacionadas ao vínculo entre “jogador como personagem virtual” transcende a identificação com personagens em ou romances ou filmes, por exemplo, porque é tanto ativo (o jogador faz ativamente coisas) e reflexivo, no sentido de que uma vez que o jogador tenha feito algumas escolhas sobre o personagem virtual, o personagem virtual agora é desenvolvido de forma que define certos parâmetros sobre o que o jogador pode fazer. (GEE, 2007, p. 55)

De acordo com Zacchi (2018), alguns jogos digitais permitem, além de outras possibilidades, que jogadores modelem avatares por meio de um processo de identificação. No caso dos jogos em que os personagens são previamente fornecidos, sem a habilitação de mudança corporal em seus personagens – o que impossibilita enquadrá-los como avatares – é possível também perceber identificação entre jogadores e personagens, uma vez que ela pode se manifestar tanto por meio de características físicas e/ou corporais já existentes<sup>6</sup> quanto por meio dos traços de personalidade e de acontecimentos da narrativa no decorrer do jogo.

Sob outro prisma, Castells (2018) também diferencia três tipos de identidades. Torna-se, pois, relevante destacar a indispensável distinção entre a identidade projetiva, proposta por Gee (2007) e a identidade de projeto proposta por Castells. Enquanto Gee direciona seu olhar para os jogos digitais enquanto mediadores entre sujeitos e personagens em uma situação contextualmente situada, sobretudo balizado em um contexto de aprendizagem, Castells põe em xeque identidades de sujeitos em seu relacionamento com movimentos sociais em uma era de informação em rede. Com uma perspectiva gramsciana, Castells distingue três principais

---

<sup>6</sup> Zacchi (2018) assinala que a jogabilidade assume uma posição relevante na escolha de personagens em um jogo, pois geralmente a preferência ocorre por conta de atributos dos personagens que, de algum modo, colaborem para a evolução no jogo. Atributos físicos não necessariamente são fundamentais na escolha de personagens em jogos digitais.

modos de representação de identidades coletivas: identidade legitimadora, de resistência e de projeto. Esta última, conforme as palavras do autor, “surge quando os atores sociais, baseados em quaisquer materiais culturais que estiverem disponíveis a eles, constroem uma nova identidade que redefine sua posição na sociedade e, ao fazer isso, buscam a transformação da estrutura social como um todo” (p. 20).

Também dignos de destaque, a identidade legitimadora explicitada por Castells considera “um conjunto de organizações e instituições, bem como uma série de atores sociais estruturados e organizados, que, embora às vezes de modo conflitante, reproduzem a identidade que racionaliza as fontes de dominação estrutural” (p. 56). Dito isto, é possível perceber que esse tipo de identidade leva em consideração a coletividade em sua construção, além da legitimação de identidades por uma via padronizada e prescritiva. Já a identidade de resistência, produz comunidades de resistência em que a coletividade também é evidente. No entanto, nesse tipo de identidade a coletividade surge com uma motivação defensiva “revertendo os julgamentos de valores [dominantes] e, ao mesmo tempo, reforçando os limites da resistência” (p. 57).

## 2 O FEMININO NA CULTURA DE JOGOS

*No corpo feminino, esse retiro  
- a doce bunda - é ainda o que prefiro.  
A ela, meu mais íntimo suspiro,  
Pois tanto mais a apalpo quanto a miro.*

*Que tanto mais a quero, se me firo  
Em unhas protestantes, a respiro  
A brisa dos planetas, no seu giro  
Lento, violento... Então, se ponho tiro*

*A mão em concha - a mão, sábio papiro,  
Iluminando o gozo, qual lampiro.  
Ou se, dessedentado, já me estiro,*

*Me penso, me restauro, me confiro,  
O sentimento da morte ei que adquiro:  
De rola, a bunda torna-se vampiro.  
(Carlos Drummond de Andrade,  
No corpo feminino, esse retiro, 1994)*

Segundo Van Dijk (2016, p. 27), “o uso da língua e o discurso são ao mesmo tempo atos linguísticos, cognitivos, socioculturais e políticos”. Como expresso nas palavras do autor, a língua(gem) é um meio de exteriorizar posicionamentos que remetem a um conjunto de ideologias e práticas que fazem parte do contexto social e dos sujeitos dele participantes. Os atos na língua(gem) não somente se realizam por meio de palavras, mas também por meio de representações visuais. Na poesia de Carlos Drummond de Andrade acima transcrita – ressaltado o período histórico de sua publicação e o público alvo direcionado –, as palavras vão sendo usadas de forma a estabelecer um erotismo vinculado ao corpo da mulher e, mais especificamente, às nádegas femininas, que com certa regularidade são usadas a fim de provocar a reiteração do belo – e de representação lasciva – na imagem da mulher na cultura brasileira. Aqui, a visão erótica sobre a mulher parte de um eu lírico masculino, que privilegia um acervo cultural entre as nádegas e o feminino.

O expresso na fala de Drummond de Andrade demonstra uma visão masculina sobre a sexualidade e a mulher por meio da língua(gem). Nessa mesma lógica, na esfera de produção e de consumo dos videogames, mídia em constante evolução, o corpo feminino segue sendo produzido com olhares masculinos que, na maioria das vezes, também enaltecem a erotização de personagens femininas e/ou tentam restringir o espaço da mulher nesses ambientes. Assim, o fator sexual ocorre mediado pela linguagem textual e/ou visual.

No presente capítulo, viso a tratar do retrato feminino comumente exibido nos jogos digitais, dos motores que movimentam essas engrenagens, bem como do comportamento social

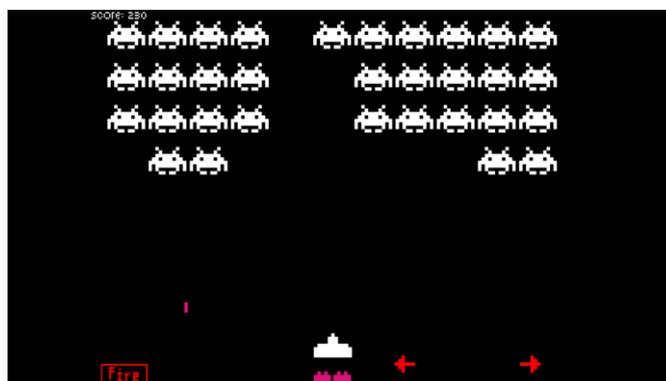
diante de uma visão não completamente ligada à cultura de jogos, mas sobretudo a um universo social bem mais amplo. Divido esse capítulo em quatro seções com o intuito de melhor explicitar os conteúdos a serem abordados.

Partindo de uma perspectiva macro, situo os jogos digitais como produtos das mídias contemporâneas e procuro traçar o seu perfil diante da cibercultura como uma fonte de lazer, mas também de propagação de valores. Em seguida, trato especificamente da representação visual e/ou narrativa em que figuram as personagens de gênero feminino nos espaços de videogame. Assim, faço um percurso, de certo modo histórico, sobre os papéis de gênero associadas ao elemento sensualidade em diversos jogos, consumidos com entusiasmo por diversas populações de jogadores. Em seguimento, trato dos problemas que envolvem os videogames desde o processo de sua produção ao consumo e dou ênfase ao espaço feminino nesses setores. Com vistas a finalizar o capítulo, traço um desenho dos sujeitos sociais como partícipes fundamentais e decisivos para a construção da cultura do jogo, de modo a percebê-los tanto como usuários da cultura quanto de produtores dela.

## 2.1 Princesas, guerreiras ou hipersexualizadas? A mulher nos videogames

Os primeiros jogos de computador de que temos notícia tinham, em geral, caracterizações de personagens que detinham traços neutros quanto ao gênero. Tratavam-se de criaturas, geralmente inexistentes na vida real, que tinham objetivos específicos dentro do jogo, como movimentar-se de um lado a outro e eliminar os inimigos em conflito. Um caso exemplar desses tipos eram os jogos de batalhas espaciais que ganharam destaque com o lançamento de fliperamas<sup>7</sup> nos Estados Unidos.

Figura 10 - *Space Invaders* em versão atualizada



Fonte: <https://bit.ly/2QhEczN>

<sup>7</sup> Os fliperamas se caracterizavam por ser locais que atendiam aos interesses de jovens que buscavam por diversão em casas de jogos eletrônicos.

Como é possível averiguar na Figura 10, no jogo de batalha espacial *Space Invaders* os personagens são basicamente dois extremos: do lado superior, seres invasores que devem ser derrotados, e do inferior, a simulação de uma nave espacial com poder de fogo para eliminar os adversários. Observando essa configuração dos personagens, neles não é possível determinar gênero e, por isso, o aspecto da neutralidade pode ser notado. Embora esteja tratando especificamente da composição dos personagens, não é sensato se mostrar indiferente para as evidências de que o aspecto da neutralidade não podia, sobretudo na época do primeiro lançamento do jogo em questão<sup>8</sup>, ser atestado com relação aos jogadores e aos criadores. Disso, tratarei mais adiante.

Outros jogos, como o *Pac-man* e *Bomberman*, apresentam aspectos neutros quanto à sua representação gráfica, mas não deixam de ter marcas de representação de gênero em seu próprio título, ainda que esse não seja um fator crucial para a evolução em sua narrativa ou jogabilidade. Por outro lado, a neutralidade na representação gráfica, além de outros motivos, deve-se ao fato dos poucos recursos disponíveis para a época, já que eles tiveram suas primeiras versões datadas de 1980 e 1984, respectivamente<sup>9</sup>.

Em contrapartida, outros videogames introdutórios do fanatismo no lazer digital, como e especificamente o ovacionado *Super Mario Bros*, traz uma narrativa que parte de um binarismo heterossexual em que o jogador precisa manipular um personagem masculino para que, desse modo, consiga chegar ao objetivo final de salvar a princesa presa no castelo. Aqui, mesmo que seja tida como uma inocente narrativa, vê-se uma construção de sentido apoiada na redução do gênero feminino aos estereótipos de submissão em detrimento da força e do poder masculino, sendo estas características também sido socialmente construídas. Embora não seja o foco do jogo em questão, esse tipo de visão sobre os gêneros é largamente veiculado em narrativas de contos de fadas, no cinema e em outras artes, de modo que a temática *Damsel in distress* – donzela em apuros, ou em perigo –, considerada um clássico, explora a vulnerabilidade feminina e o poderio masculino.

Assim como fica evidente em jogos como o citado acima, a temática da donzela em perigo aparece em várias outras vias que, inclusive, auxiliam na propagação dessa noção estereotipada sobre a mulher. Por outro lado, o resultado que se tem sobre o masculino é justamente uma visão heroica e protetora. Nesse sentido, a literatura influenciou diversas

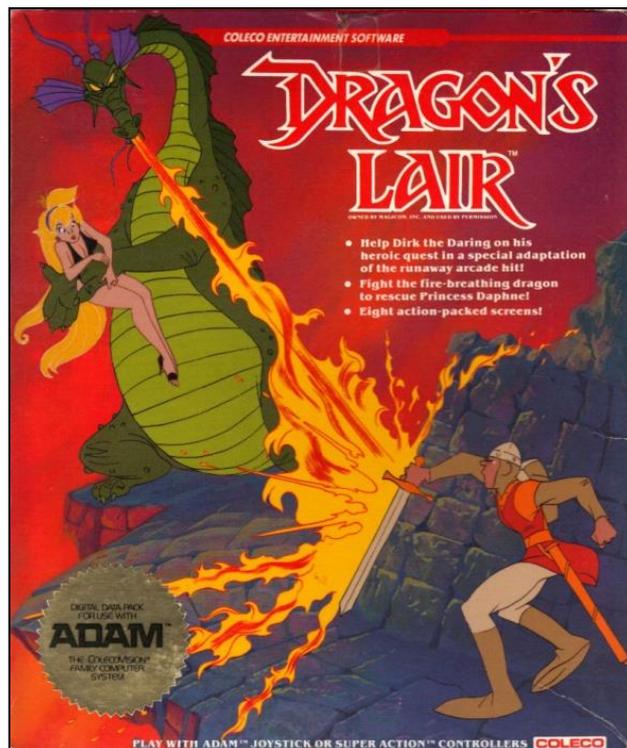
---

<sup>8</sup> O jogo *Space Invaders*, criado pelo japonês Tomohiro Nishikado, foi lançado em 1978. Informação disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Space\\_Invaders](https://pt.wikipedia.org/wiki/Space_Invaders)>.

<sup>9</sup> Informações extraídas dos sites <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Pac-Man>> e <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Bomberman>>, respectivamente.

mídias como se percebe em obras de arte, em teatros, no cinema, na televisão, nos quadrinhos e, não diferentemente, nos videogames. Desse modo, assim como temos notícia de histórias antigas e mitológicas ou contos de fadas em que a mulher segue esse estereótipo, jogos como *The legend of Zelda* e *Dragon's Lair* apresentam personagens femininas – Princesa Zelda e Princesa Daphne, respectivamente – que claramente assumem esse tipo de papel totalmente vinculado às expectativas sobre os gêneros.

Figura 11 - Pôster do jogo *Dragon's Lair*



Fonte: <https://bit.ly/2W1biK4>

Na figura acima, é possível perceber que as imagens das personagens femininas nos dois jogos assumem papéis específicos. A princesa Daphne, exposta na Figura 11, claramente atua no papel de donzela em perigo – fato que pode ser verificado nos textos do pôster<sup>10</sup> –, em que um herói destemido tem a missão de salvá-la do perigo iminente, inclusive arriscando a sua própria vida. Conjuntamente a esse papel, também é possível identificar a exploração da sensualidade na representação feminina, haja vista o uso de trajes não convencionais para uma princesa em um momento de batalha.

<sup>10</sup> Nos textos expostos no pôster do jogo *Dragons's Lair*, por meio de uma linguagem conativa, o jogador é convidado a colaborar com o protagonismo masculino. Essa ideia pode ser percebida nos dois primeiros marcadores textuais: “Ajude Dirk the Daring em sua busca heróica em uma adaptação especial” e em “Lute contra o dragão cuspidor de fogo para resgatar a princesa Daphne”.

Figura 12 - Pôster do jogo *The legend of Zelda - Ocarina of time*



Fonte: [https://www.nintendo.pt/Jogos/Nintendo-3DS/The-Legend-of-Zelda-Ocarina-of-Time-3D-275007.html#Introdu\\_\\_o](https://www.nintendo.pt/Jogos/Nintendo-3DS/The-Legend-of-Zelda-Ocarina-of-Time-3D-275007.html#Introdu__o)

Figura 13 - Princesa Zelda em jogo *The legend of Zelda - Ocarina of time*



Fonte: <https://www.nintendo.pt/Jogos/Nintendo-3DS/The-Legend-of-Zelda-Ocarina-of-Time-3D-275007.html>

Em sentido similar ao exemplo da princesa Daphne, percebe-se que na Figura 12, embora o título do jogo denote certa importância à princesa Zelda, é um personagem masculino

que se destaca com o papel de herói. Essa postura de protagonismo masculino pode ser conferida em boa parte da história<sup>11</sup>, inclusive na designação de poderes a cada personagem<sup>12</sup>.

Baseando-se nos estudos de Chodorow, Bento (2006, p. 76) demonstra que o surgimento de uma “unidade psíquica na humanidade” é um fator determinante para a disposição de “características comportamentais fixas a todos os homens e mulheres, independentemente da sociedade em exame”. O ideal de mulher dependente e de homem herói demonstrado desde muito tempo nos videogames não pode ser caracterizado como a reprodução dessa unidade psíquica predisposta à sociedade, estando ela fortemente apoiada em concepções culturais e socialmente situadas.

Sendo o feminino nos jogos reflexo de representações que idealizam os gêneros, a marcação de diferenciadores sexuais tende a promover a “coisificação dos gêneros e [a criar] um marco implicitamente heterossexual para a descrição dos gêneros, da identidade de gênero e da sexualidade.” (BENTO, 2006, p. 76, grifo nosso). Nesse sentido, é bastante problemático o fato de a maioria dos jogos terem sido criados sob esse perfil que limita corpos a tipificações à medida que suas representações passam a ser meros instrumentos, objetos de desejo daqueles que detêm o poder.

Nesse sentido, é relevante apontar que, inclusive aqueles jogos que não possuam características que claramente segreguem os gêneros, a coisificação do feminino aparece de um modo ou de outro. Um fato interessante a ser mencionado é a história de criação do jogo *Pac-man*. Seu criador, o japonês Toru Iwatani, desenvolveu o jogo com expectativas que têm total relação com questões de gênero. Na época de seu lançamento, a febre dos fliperamas ainda fazia sucesso entre os jovens, sendo esses espaços marcadamente masculinos e sem qualquer tipo de zelo. No entanto, para que o prestígio do local fosse aumentado, havia a intenção de que as meninas tivessem interesse pelo jogo, pois, acreditava-se que “se trouxesse garotas para os fliperamas, isso aumentaria o nível dos locais”<sup>13</sup>. Desse modo, é possível observar o gênero feminino sendo usado como um artifício mercadológico para atrair ainda mais olhares para o jogo. Até hoje esse tipo de artifício ainda é usado, embora não mais desse modo.

Vivemos numa sociedade que se criou sob rótulos, sob “marcadores sociais” (Britzman, 1996 apud Louro, 1997). Não é difícil perceber como temos a necessidade de marcar pessoas

<sup>11</sup> Disponível em: <<https://www.nintendo.pt/Jogos/Nintendo-3DS/The-Legend-of-Zelda-Ocarina-of-Time-3D-275007.html>>

<sup>12</sup> No jogo, há um poder chamado Triforce. Em *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, os três principais personagens detêm as seguintes virtudes: à princesa Zelda fica destinada a sabedoria, ao jovem Link a coragem e ao vilão Ganondorf o poder. Disponível em: <<https://www.zelda.com/about/>>

<sup>13</sup> Informação extraída de <<http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2014/11/pac-man-conheca-curiosidades-mais-interessantes-sobre-franquia.html>>. Acessado em 24/02/2018.

segundo seu gênero, sua classe, sua etnia, nacionalidade, status social, etc. Assim, a criação de rótulos aqui é vista como um problema que deve ser evitado – ainda que essa seja uma característica que, como seres humanos, sempre teremos – pois a naturalização desses rótulos é uma das formas que provoca a permanência dos estereótipos ao longo dos tempos. Diante dessa situação, um grande problema pode ser identificado no momento em que esses rótulos passam também a comandar as formas de representação no seio social e quando esse entendimento se converte em elementos que estabelecem as normas ou regulações.

Seja a linguagem verbal ou a não verbal, toda forma de comunicação tem a ver com representações que fazemos segundo as pré-concepções de uma determinada cultura ao mesmo tempo em que essas concepções culturais podem sofrer mudanças pelos sujeitos que as utilizam. Desse modo, entendo que “representação é uma parte essencial do processo pelo qual os significados são produzidos e compartilhados entre os membros de uma cultura. Representar envolve o uso da linguagem, de signos, de imagens que significam ou representam objetos.” (HALL, 2016, p. 31). Assim, enquanto representamos tanto nos utilizamos da cultura em nossas práticas quanto provocamos, por meio de nossas próprias ações, mudanças nela.

## **2.2 A problemática do designer de videogames e a (in)visibilidade feminina**

É possível observar e separar a inserção do gênero feminino nos videogames em dois vieses: um primeiro visível, mais relacionado ao virtual, em que personagens são exibidas como suporte para a produção de sexualidade e de manutenção de estereótipos; e um segundo (in)visível, mais associado ao modo real e à sua fusão com o virtual, em que a falta de representatividade emerge da não participação feminina no processo de produção de videogames e na prática de jogo. Vale constar que a (in)visibilidade assim transcrita credita visibilidade àquelas mulheres que resistem no espaço dos jogos, uma vez que há também uma parcela, embora reduzida, de mulheres atuantes nesse meio e que reconhecem o seu local de presença e de fala como um mecanismo de autoafirmação. A dualidade visível e (in)visível, então, traduz a problemática que rodeia o gênero feminino em nível micro e macro.

Dentre outros fatores, a utilização do gênero feminino nos videogames é visível desde o ponto de vista da rentabilidade comercial. Isso pode ser averiguado, por exemplo, devido à grande quantidade de personagens femininas que, como uma espécie de produto, segue certo padrão procurado pelos consumidores, geral e predominantemente um público masculino. Como já mencionado na primeira seção deste capítulo, esse padrão feminino geralmente é percebido graças a sua representação visual e/ou narrativa que enquadram a mulher no campo

daquelas que atuam como as princesas carentes de salvação masculina; e as guerreiras seminuas, ambas podendo ser representadas dentro de um campo maior das hipersensualizadas.

Todos os elementos que constituem um jogo são, sem dúvida, muito bem calculados. O videogame, como um produto em uma indústria que cresce pelo mundo num movimento globalizante e neoliberal, é moldado consoante os anseios de seus consumidores e produtores. Para tanto, todos os aspectos que fazem parte do conjunto representacional de um jogo – como a constituição dos personagens, a sua narrativa, o seu gráfico e outros elementos – apresentam ofertas para os jogadores que, por sua vez, são também, e em alguns casos, consumidores desse produto (CARR, 2008). Na maioria dos casos relativos ao processo de criação de videogames, o que existe é uma representação não mimética, mas sim idealizadora. Idealizam-se os corpos na medida em que eles passam a ser produto passível de venda.

A exploração da sensualidade nos corpos femininos parece ser uma característica evidente em grande parte dos jogos. Como já abordado nas ideias de Carr (2008), essa marca nos videogames é reflexo da expressividade masculina, que demonstra interesse nesse tipo de produto. Como pode ser verificado na Figura 14 e na Figura 15 dispostas abaixo, há uma enorme quantidade de informações midiáticas – que pode ser verificado pela quantidade de resultados exibidos no site no curto espaço de tempo – que enfatizam a sexualidade feminina nos jogos digitais e isso também pode revelar a gigantesca parcela de produtores contendo esse tipo de conteúdo, de diversidade veiculada na mídia e, muito provavelmente, de consumidores com certa apreciação. Títulos como “As 10 personagens mais sexy dos video games”<sup>14</sup> e “Top 30: As gatas dos games de A a Z-adrenaline”<sup>15</sup> são algumas das páginas encontradas nessa perspectiva. Também é possível localizar páginas que seus títulos indiquem exagero, como em: “15 jogos que exploram a sensualidade feminina de forma exagerada”<sup>16</sup>.

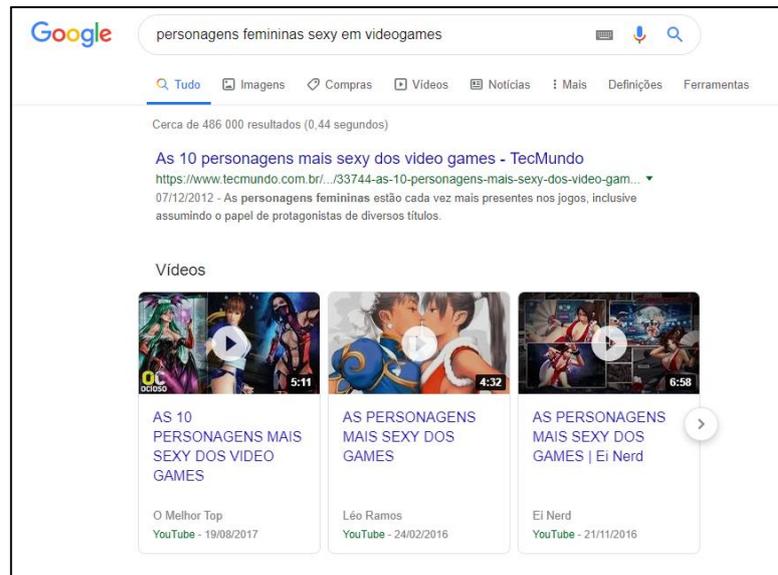
---

<sup>14</sup> <https://www.tecmundo.com.br/selecao/33744-as-10-personagens-mais-sexy-dos-video-games.htm>

<sup>15</sup> <https://adrenaline.uol.com.br/2010/04/30/19363/top-30-as-gatas-dos-games-de-a-a-z/>

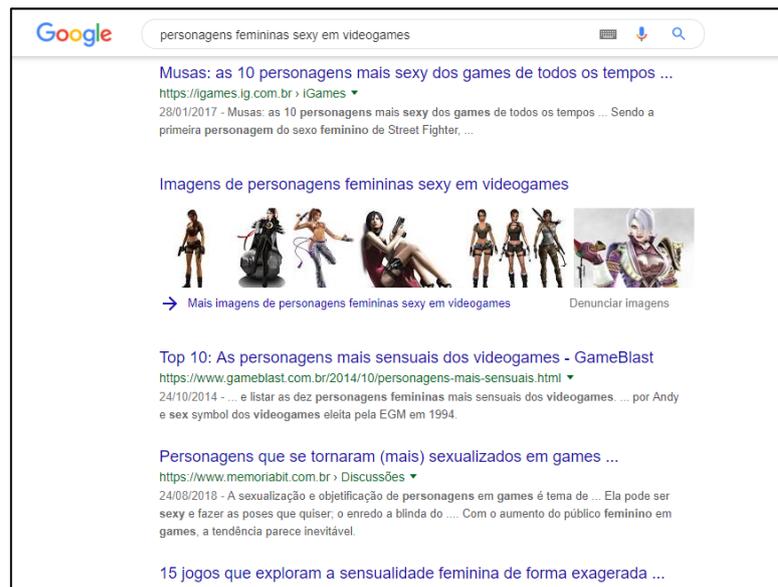
<sup>16</sup> [https://www.voxel.com.br/noticias/15-jogos-exploram-sensualidade-feminina-forma-exagerada\\_799129.htm](https://www.voxel.com.br/noticias/15-jogos-exploram-sensualidade-feminina-forma-exagerada_799129.htm)

Figura 14 – Resultado 2 de buscas sobre a sexualidade feminina em videogames



Fonte: Reprodução da Internet

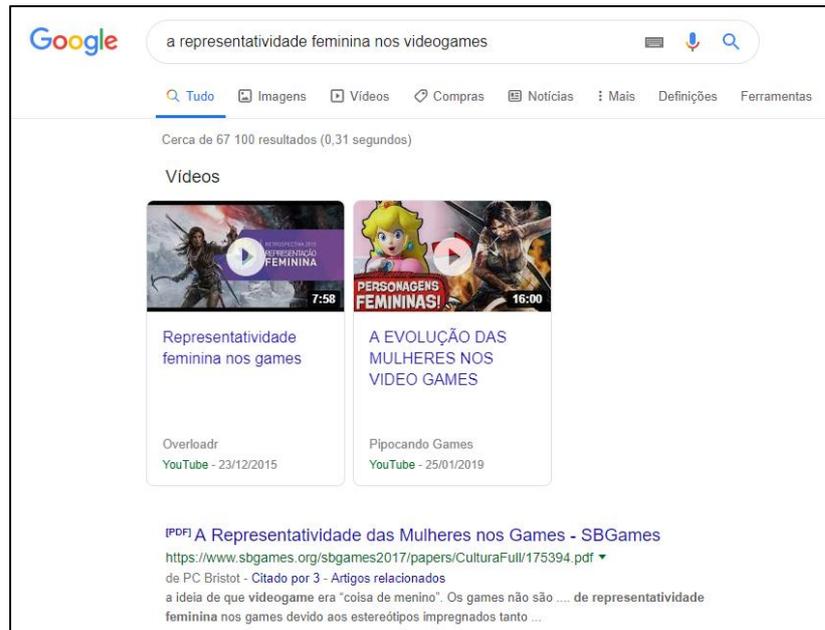
Figura 15 – Resultado 1 de buscas sobre a sexualidade feminina em videogames



Fonte: Reprodução da Internet

Por outro lado, por meio da Figura 16 em sequência, demonstra-se a baixa publicação de conteúdos midiáticos que enfatizem a representatividade feminina nos videogames. A discrepância entre os resultados da pesquisa é evidente e pode se configurar um problema relacionado à concepção de gênero nos jogos digitais.

Figura 16 – Lista de resultados sobre a representatividade feminina em videogames



Fonte: Reprodução da Internet

Outra questão de merecido destaque está na difusão de um pensamento biologicamente essencialista e determinista que sugere uma separação entre atividades tipicamente masculinas e aquelas ideais para as “capacidades” femininas. Esse pensamento iniciado há cerca de um século, como demonstrado nas palavras de Korabik (1999), se mantém vivo nas ideologias propagadas sob uma prerrogativa cultural. Assim, o pensamento social facilmente tende a se apropriar dessas ideologias e a reverberar um posicionamento de “descapacidades” de gênero.

As abordagens tradicionais do sexo e gênero na primeira metade do século XX tenderam a ser marcados pelo essencialismo biológico e pelo determinismo. Ou seja, a visão de que homens e mulheres têm diferentes naturezas biologicamente determinadas e, como consequência dessas diferenças, é inevitável e apropriado que eles tenham atributos, habilidades e áreas de interesses diferentes, bem como desempenham papéis diferentes na sociedade (KORABIK, 1999 apud BRYCE; RUTTER; SULLIVAN, 2006, p. 201)

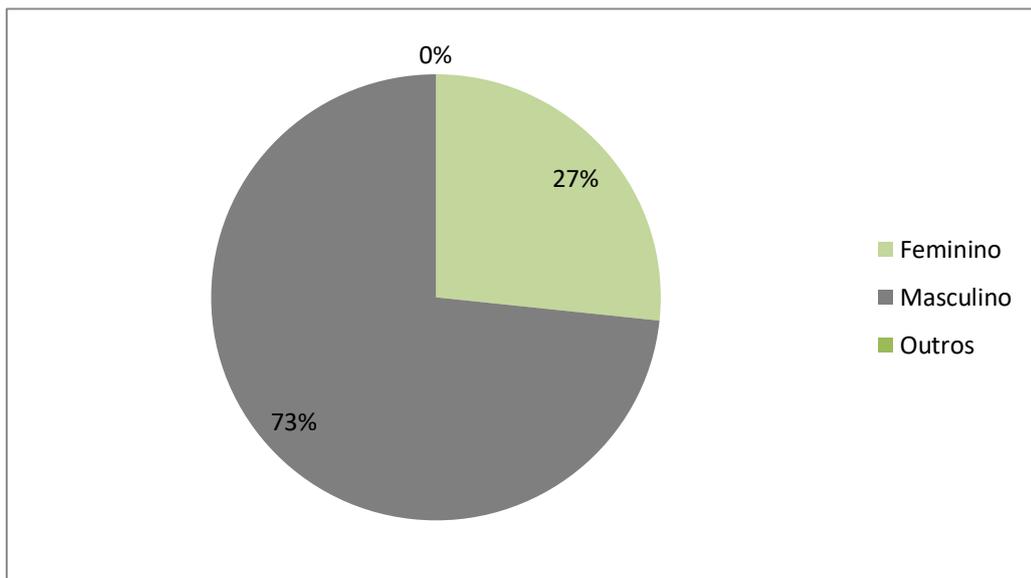
Na cultura digital, alicerçada em construções sociais (JENKINS, 2009), são percebidas marcas da influência essencialista e determinista. Na cultura dos videogames, tocada pelos avanços da cultura digital, essa influência se dá de modo não muito diferente. Bryce, Rutter e Sullivan (2006) tratam os jogos digitais como uma atividade masculina levando em consideração uma análise sobre questões de gênero e acesso, bem como aos espaços de diversão na cultura gamer. Para eles, a “dinâmica de gênero nos jogos de computador é consistente com as conceituações societárias e representações de masculinidade e feminilidade” (p.185).

A cultura sexista enraizada não só acomete a situação periférica para mulheres no seio social, mas também induz o mesmo problema no campo dos jogos. Essa cultura “reflete desigualdades preocupantes da sociedade em geral” (CARR, 2008, p. 162), desigualdade e marginalização que podem ser observadas por meio do uso da linguagem. Ainda de acordo com a autora, o acesso de homens e mulheres aos jogos está ligado à imaginação popular que define e delimita os espaços dos gêneros de modo distinto.

Ao analisar o comportamento da imagem da mulher nas capas e telas iniciais de jogos de futebol, além da falta de um jogo de futebol feminino, Azevedo (2014) chega à conclusão de que esse cenário colabora para a visão direcionada às mulheres de que o futebol feminino é pertencente a um público consumidor masculino. No mesmo sentido da pesquisa de Azevedo (2014), as demarcações sociais que determinam masculinidade e feminilidade incorrem no problema estrutural de entendimento acerca de quais espaços devem ser ocupados a depender dos gêneros dos sujeitos, não levando em consideração, por exemplo, os anseios e interesses individuais.

Assim como pode ser verificado em pesquisas via sites de busca, o público masculino ainda hoje é o mais ativo nos videogames em diferentes partes do mundo, embora exista “uma contradição entre as concepções societárias do jogo como atividade de lazer masculina e o número de mulheres que se dedicam regularmente a essa atividade”.

Gráfico 1 – Representação gráfica do gênero dos jogadores de *Distortions*



Fonte: Elaboração própria

Como evidenciado no gráfico acima – elaborado com dados extraídos dos questionários respondidos por jogadores de *Distortions* especialmente para este trabalho –, o número de mulheres com que tive contato e que manifestaram interesse pelo jogo não foi superior ao número de homens. Isso indica que a maioria masculina mais uma vez foi predominante, mesmo estando a narrativa do jogo centrada em uma personagem feminina.

Os jogos de computador emergiram de um conjunto de contextos que figuram como altamente masculinos (ciência, matemática, tecnologia, o militarismo) e, portanto, herdaram essa codificação cultural específica [...] Jogos de computador ainda são predominantemente feitos por homens (e geralmente homens brancos) para meninos e homens que pensam da mesma forma. A jogabilidade em computadores como uma atividade específica ocorre dentro e faz parte de uma cultura que *não* é neutra em termos de gênero. (DOVEY, KENNEDY, 2009, p. 36, grifo nosso).

Fica evidente que os jogos são reflexo, ou mesmo resultado, de um processo histórico que se encarrega de determinar os limites para o gênero. Assim, partindo da compreensão do gênero como um fenômeno relacional (LOURO, 1997), cabe problematizar ainda como o fator etnia se vincula fortemente às questões do sexo biológico. Se historicamente homens têm maior hegemonia e participação social ativa, homens brancos se destacam como aqueles verdadeiramente privilegiados. Desde uma perspectiva histórica, é como se os homens brancos fossem superiores a todos os demais e, em sucessão, superiores às mulheres. Partindo de um olhar interseccional (RIBEIRO, 2016, p. 101), “raça, classe e gênero não podem ser categorias pensadas de forma isolada, mas sim de modo indissociável” haja vista a opressão contida em uma categoria se inserir na posição de dominação de outra.

O problema de inserção e de acesso do público feminino aos espaços de lazer propiciados pelos videogames tem relação direta, além de outros fatores, com a sua exclusão nos meios de produção desse tipo de mídia. De acordo com Carr (2008, p. 167),

A indústria e consumo de jogos por majoritariamente pessoas do sexo masculino vem de um ciclo já iniciado uma vez que menos mulheres são encorajadas a comprar e a jogar games e, por sua vez, menos mulheres se inserem no mercado de criação e produção. Desde a compra no balcão, percebe-se que a maioria de pessoas desde usuários (clientes) a vendedores são homens.

Desse modo, observa-se que “a cultura de jogos de computador fortemente marcada pelo gênero, portanto, produz um conjunto privilegiado (mas naturalizado ou normalizado) de preferências e práticas de jogo.” (DOVEY, KENNEDY, 2009, p. 37). Costuma-se ditar os supostos melhores jogos/jogadores segundo as preferências que já foram naturalizadas com base em uma concepção cultural que tem robusta tendência em impor segregações e privilégios.

A mulher nos videogames nada mais é que a resposta dessa visão sobre tais preferências. Prefere-se a mulher, enquanto personagem, como um ser altamente sensualizado, erotizado. A participação de jogadoras em videogames, por outro lado, nem sempre foi expressiva. Isso pode ser constatado pelo fato de que antigamente essa participação era baseada na busca de atividades que fossem tidas como “tradicionalmente femininas”. Um exemplo claro disso é a existência daquilo que Taylor (2009) chama de *pink games*, que exploram um universo de jogos baseados em fashionismos, moda e beleza.

A não participação feminina no processo de produção e de consumo de videogames não pode ser entendida como uma predisposição dos gêneros por atividades desse caráter. O processo de criação dos *pink games* passa por uma crença de que mulheres têm mais interesse por jogos voltados para um mundo rosa, para um mundo idealizado como sendo feminino. Idealizam-se, de modo romantizado, as identidades femininas partindo do pressuposto de que o conceito limitado sobre feminilidade – associada também a aspectos biológicos – é um fator decisivo para, assim, agradar aos gostos desse “novo” público.

É interessante perceber como esse aspecto está, até certo ponto, relacionado com o mundo dos mangás produzidos no oriente. O ideal sobre os tipos de mangás parte de um imaginário segregacionista com relação a fatores biológicos e de gênero, bem como quanto aos interesses de grupos específicos em caráter de satisfação sexual. Nessa lógica, cria-se uma lista de tipologias distintas de mangás voltados para públicos-alvo previamente definidos<sup>17</sup>.

Como acontece no caso dos mangás, embora os *pink games* não sejam uma tipologia de jogos tão largamente reconhecida, quando ocorre a criação de jogos digitais em que há a separação de gêneros de jogos segundo as diferenças biológicas entre homem e mulher, entra-se em um campo de idealizações não apenas de gênero mas também de identidades.

De acordo com Buckingham (2008, p. 02), que leva em consideração uma pesquisa por ele relatada e realizada em várias partes do mundo, “39% das jogadoras nos EUA são mulheres, quase 37% no Japão são mulheres, cerca de 70% na Coreia e 25% na Europa Ocidental”. No entanto, a diversidade de jogos com relação ao uso ainda é pouco expressiva já que “muitas mulheres, por exemplo, jogam jogos de cartas ou quebra-cabeças online, em vez de títulos tradicionais anunciados na televisão ou nas prateleiras dos varejistas dos jogos de computador”. Como será possível verificar no último capítulo deste trabalho, dentre as jogadoras que responderam ao questionário desta pesquisa, a maioria delas afirma ter preferência por jogos de aventura, de tiro em primeira pessoa e RPG. Isso pode indicar certa mudança no comportamento

---

<sup>17</sup> Informação em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Mang%C3%A1#Tipologia>>. Acessado em 21/04/2018.

de gênero nos videogames, sobretudo se analisado vinculado a fatores socioculturais, mas não é o suficiente para indicar uma mudança em nível mais abrangente dada a limitação de dados nesta investigação.

É bom lembrar que embora haja uma mudança tímida neste cenário, mudanças que realmente possam ser sentidas na sociedade carecem de longos prazos e de novos processos de construção e concepção cultural acerca dos gêneros. Decorrente de uma cultura sexista, misógina e heterossexual (Butler, 1990; Louro, 1997; Bento, 2006), a manutenção desse tipo de segregação por vezes não posicionada é o que mantém essa característica nos diversos setores sociais.

Em outro sentido, partindo da concepção de jogo como uma atividade muito usada por crianças e adolescentes, Cassell e Jenkins (1998) acertam que os videogames de algum modo reafirmam ideologias sexistas e imagens misóginas, havendo a necessidade constante de os pais acompanharem atividades de seus filhos, uma vez que as ideologias apreendidas a partir da cultura do jogo podem influenciar os modos de inclusão e de exclusão de mulheres em vários sentidos. Dito de outro modo, as ideologias que podem ser veiculadas a partir de um videogame são também potenciais para serem levadas para a construção do sujeito na vida social real.

Visto pelo plano do difícil acesso das mulheres no campo do designer de jogos, área praticamente dominada por profissionais do gênero masculino, o movimento *gamergate*<sup>18</sup> começou a ganhar expressão após ataques cibernéticos a mulheres designers de jogos que tiveram perfis executivos seguidos numa tentativa de opressão. Esse fato demonstra como, ainda hoje, os espaços para o designer de jogos ainda devem ser vistos como carentes e dependentes de novos olhares para as questões que envolvem segregação e acesso de mulheres no processo de construção de jogos.

É necessário repensar, então, de que forma o feminino tem sido visto e aturado nos setores em que manifesta interesse de participação, tanto nos diversos âmbitos sociais, quanto dentro do campo dos videogames. Essa atuação precisa ser evidenciada uma vez que “a participação feminina nos jogos tem tanto a possibilidade de reforçar quanto de resistir às conceituações tradicionais de masculinidade e feminilidade e suas respectivas competências tecnológicas” (BRYCE, RUTER, SULLIVAN, 2006, p. 185). Para Cassel e Jenkins (1998, p. 03), não basta somente pensar em equidade entre homens e mulheres na formação e acesso a

---

<sup>18</sup> De acordo com Goulart e Nardi (2017), o movimento *Gamergate* se caracterizou pela hostilidade com que mulheres, pessoas da comunidade LGBTQ e pessoas “não brancas” foram tratadas em meio à cultura de jogos digitais. Segundo os autores, a hostilidade do movimento *Gamergate* se instaurou em oposição àqueles que lutavam na ânsia de uma cultura de jogos mais inclusiva e plural.

emprego, ou em outros setores sociais, mas também “equidade através de acessos iguais aos mesmos jogos de computador, equidade através de jogos que incentivam novas visões da própria equidade”.

No que se refere ao quesito representação visual do feminino dentro dos videogames, mais uma vez, a falta de atuação feminina no processo de produção pode ser, na maioria dos casos, um fator determinante para a representação sexualizada de personagens femininos como um fato já notório. Como veremos no próximo capítulo, com o jogo *Distortions* como base deste trabalho, embora ainda se questione a não representação feminina dentro dos jogos, a sexualização do feminino não ocorre mesmo com a grande participação masculina em sua produção.

Vale constar que, se de um lado averiguamos a presença de certo tipo de visibilidade para o gênero feminino, por outro, vejo a (in)visibilidade como um elemento também muito preocupante e indispensável à discussão. Aqui defendo que a (in)visibilidade feminina é tão prejudicial quanto a visibilidade. Acredito, de igual maneira, que se conseguirmos superar os problemas que acometem o gênero na (in)visibilidade, boa parte dos problemas relacionados à visibilidade podem ser drasticamente diminuídos. De acordo com Azevedo (2014, p. 96):

Seria preciso que mais mulheres participassem da modificação de videogames ou que mais mulheres se insurgissem contra tais modificações, a exemplo do que tem ocorrido na indústria dos videogames, em que as empresas que possuem um núcleo de criação com maior diversidade e maior equilíbrio de gêneros entre os funcionários tendem a criar jogos menos sexistas.

De fato, torna-se oportuno destacar que a atuação da parcela feminina de desenvolvedores de jogos pode contribuir para a diversidade nos papéis de gênero, de modo a retratar representações femininas não tradicionais. Complementando a ideia apresentada pelo supracitado autor, é importante também demonstrar preocupação com a mera inserção feminina nessa área, quando realizada de modo acrítico, tendo em vista que sua inserção não é, por si só, capaz de levar pluralidade, pois à medida que existam mulheres que têm ideologias machistas na produção de jogos, haverá a possibilidade de manutenção de ideais segregacionistas sobre os papéis de gênero. É, então, conveniente que a criticidade sobre tais questões também seja assunto de discussão entre as mulheres que participam do processo de desenvolvimento de jogos, pois desse modo o abismo sexista entre os gêneros existente nesse meio pode começar a sofrer mudanças significativas de fato.

Pode-se afirmar que os videogames são produtos fortemente comercializados no atual modelo cultural em que vivemos. Assim, com a demanda de domínio capitalista, a parcela

consumidora exerce grande influência no processo de produção. De acordo com Shaw (2011, p. 39), “o público é uma construção industrial, e essas construções moldam como as pessoas abordam a mídia”. É importante, contudo, problematizar como algumas formas de inserção do público feminino estão sendo projetadas, criando uma falsa realidade de diversidade. Consoante o raciocínio da autora, “simplesmente adicionar diversidade aos jogos não tornará o público de jogadores mais diversificado”. Para tanto, torna-se necessário e imprescindível criar uma consciência de resistência diante de tais tipos de mídias e de construções imaginadas. Sem dúvida, essa consciência não só pode e deve gerar uma sensibilidade nas jogadoras, mas também nos jogadores para que, desse modo, a representação feminina nos jogos digitais possa ser um campo aberto para novas experiências sem a existência – completa ou parcial – de recusas de gênero nesse meio.

### **2.3 O sujeito social na cultura de jogos**

Sabendo que todo discurso é ideologicamente marcado (RAJAGOPALAN, 2003) e que, conseqüentemente, os atos políticos marcam os discursos em determinados e diferentes contextos históricos, os sujeitos ao fazerem uso do discurso tendem conscientemente, ou não, a projetar sobre suas falas percepções culturais que foram estruturadas e reverberadas por diversas vias ao longo dos anos. O fato de que nesses discursos se reproduzem “verdades naturalizadas” (MOITA LOPES, 2006, p. 91) é problemático, sobretudo por conta da reiteração das normas e de padrões socialmente aceitáveis (BUTLER, 2015), que em longo prazo indicam a manutenção de certos valores considerados bons ou ruins, adequados ou inadequados.

De acordo com Fabrício (2006, p. 57), os sentidos no uso da língua e no entorno das práticas discursivas dependem de contextos contemporâneos para sua completa significação, havendo um “vínculo indissociável entre linguagem, produção de sentidos, contexto, comportamento social e atividades humanas, o que aponta para o entrelaçamento entre cultura, práticas discursivas conhecimento e visão de mundo”. Os sentidos, então, não estão somente impressos nas palavras, mas em todo o suporte da representação em que a língua(gem) se localiza. Assim sendo, os arquétipos sobre gênero, por exemplo, enunciados por um sujeito social em particular, leva em consideração também visões de mundo idealizadas coletivamente por meio de práticas discursivas que, antes de tudo, se interligam com os contextos de sua produção.

Sem dúvida, há uma estreita relação entre os sujeitos, os discursos e a identidade. Como já colocado, não havendo discurso separado de ideologia, as identidades também são

exteriorizadas por meio de práticas discursivas localizadas espaço-temporalmente nos sujeitos sociais. No contexto atual de expressiva popularização das mídias digitais, os sujeitos adotam identidades particulares e estas, por sua vez, estão imbricadas de elementos provenientes da cultura a que pertence.

Com a existência de um novo *ethos* social (LANKSHEAR; KNOBEL, 2006), surge um novo pensamento e novas formas de experimentação de lazeres na sociedade. A cultura de jogos é, pois, um marco na condição do sujeito enquanto usuário tecnológico. Para Beasley e Standley (2002, p. 280), “jogos não podem ser considerados como uma experiência única, mas uma experiência em curso que reforça as suas mensagens sociais”. Dito isto, torna-se relevante apontar o caráter implícito de difusão de ideologias por meio dos jogos digitais. Seja nas representações visuais, seja na narrativa, ou outros eixos que compõem os jogos, a capacidade de transmitir concepções e valores é eminente haja vista eles serem produtos da ação humana e da reprodução de ideias contextualmente emanadas.

De acordo com as supracitadas autoras, no tocante à apropriação de entendimentos gerais sobre o gênero, a cultura de jogos pode ser melhor entendida com base na teoria do aprendizado social. Segundo elas, essa teoria diz respeito à apreensão de certos preceitos através do processo de reforço, observação e imitação, ocasionando, por sua vez, uma compreensão e limitação da aceitabilidade, o que pode ser percebida tanto no entorno dos jogos digitais quanto em espaços sociais mais amplos. Desse modo, certos posicionamentos de pessoas adultas podem ser apenas resultado de uma aprendizagem social já internalizada e tomada como natural.

Os videogames são apenas uma fonte de muitas informações sobre o que é masculino ou feminino. A contribuição dos videogames para o processo de aquisição de conceitos baseados no sexo é desconhecida neste momento. Entretanto, pode-se raciocinar que se uma criança vê muitas personagens femininas em roupas tipicamente femininas, como os personagens vestidos de biquíni no mundo da luta, isso fará parte de seu esquema desenvolvido. (BEASLEY, STANDLEY, 2002, p. 281)

A cultura de jogos se torna um convite, ainda que inconsciente, para uma aprendizagem socialmente situada da percepção de padrões sobre os gêneros. Isso indica que desde a infância são identificados limites para o aceitável, assim como para o inaceitável, o que pode ser demonstrado dentro e fora dos jogos digitais considerando a analogia de que alguns videogames operam sob um processo mimético da vida real. Isto posto, vê-se que a teoria da aprendizagem social não só reflete os comportamentos psicológicos dos sujeitos, mas também pode se tornar um meio de entender a reiteração automática de crenças sociais sobre os gêneros.

Evidentemente, os jogos digitais surgem como um “fenômeno de massa” (BUCKINGHAM, 2008, p. 02) e os sujeitos sociais que participam dessa cultura os experimentam de modo que suas identidades de alguma forma sejam construídas e manifestadas. O transcurso da experimentação de jogos pelos sujeitos socialmente localizados se realiza de modo muito rico, uma vez que “o jogo é tanto produção de identidade como a criação de cultura” (DOVEY, KENNEDY, 2009, p. 32). Pensando qualitativamente, esse processo necessita de observação crítica já que a cultura de jogos pode incorrer na criação unilateral no tocante à compreensão do mundo e das pessoas que nele estão.

Segundo os autores acima descritos, “o jogo permite a exploração desse limite entre a fantasia e a realidade, entre o real e o imaginado, entre o eu e o outro. No jogo, temos licença para explorar tanto nós mesmos como nossa sociedade. No jogo, investigamos a cultura, mas também a criamos” (SILVERSTONE, 1999a apud DOVEY, KENNEDY, 2009, p. 33). Alguns autores atribuem à cultura de jogos um caráter sexista e, por conseguinte, segregacionista desde o ponto de vista dos gêneros. Cassell e Jenkins (1998, p. 15) afirmam haver uma “cultura de jogo polarizada por gênero”, o que caracteriza, até certo ponto, as ações dos sujeitos sociais que compõem esse círculo cultural. A polarização apontada pelas autoras traduz não somente o pensamento limitado acerca da imersão de jogadoras em determinados tipos de jogos – como ocorre com os chamados *pink games* descritos no capítulo anterior –, mas também pode ser entendida como uma distinção do gênero feminino como um todo, desde jogadoras a personagens ou mesmo a concepção de avatares. Como apontarei no último capítulo deste trabalho, estamos caminhando rumo à desmistificação desse tipo de segregação que conduz o gênero feminino para uma zona marginal.

Na verdade, estes jogos [que expõem a mulher como objeto sexual] remetem à socialização no uso da violência como um dos traços-valores mais estreitamente associados à virilidade – violência ilegítima no caso dos “maus” e legítima no caso dos “bons”. De alguma forma os computadores começam a ser vistos desde a infância como um segregado componente de gênero, começam a converter-se em “toys for the boys”. (DE MIGUEL; BOIX, 2013, p. 51 apud GOULART; NARDI, 2017, p. 253).

A cultura de jogos se manifesta como um campo aberto para a disseminação de novas produções e interesses de consumo em que o gênero feminino se torna um grande atrativo, embora atualmente já possamos perceber certo avanço nas representações da imagem da mulher nesse meio. Com a popularização da internet, a cultura de jogos passou a influenciar outros modos de comunicação e de interação em rede, já que os processos digitais e globalizatórios possibilitam novas posturas na sociedade. Atuante como centro e fio condutor para a

expressividade dos videogames, a cultura de jogos abre espaço para o surgimento de redes de aficionados jogadores, que por meio de *fanfics* – ou também chamado *fan fictions* – alavancam narrativas ficcionais – geralmente veiculadas em sites e blogs – baseadas em personagens de jogos digitais ou, mais comum, de mangás. Não obstante, é interessante, mas preocupante, observar que em alguns tipos de narrativas ficcionais é comum a exposição de imagens com alto teor sexual. Geralmente criadas por um público masculino, as *fanfics* da tipologia *hentai*, +*Lemon*, *Dark Lemon/Orange*<sup>19</sup> reproduzem imagens em que a sexualidade na representação de determinadas personagens femininas é cintilante, enquanto os personagens masculinos geralmente são exibidos com forte elevação de atributos físicos, fato que lhes garante força e virilidade. O sobrepujante dessa situação não é somente a aparição de cenas explícitas de sexo, muito comuns nos dois primeiros tipos de *fanfics* mencionados, mas, sobretudo, como as relações de poder se estabelecem entre os diferentes sexos representados nesse tipo de mídia. Ademais, a incitação de estupro geralmente representada nas *fanfics* do tipo *Dark Lemon/Orange* não somente expõe cenas de sexo não compactuadas entre personagens de gênero diferentes, mas também colaboram para a cultura de estupro em que as mulheres são as principais vítimas.

Embora não seja possível afirmar que os tipos de narrativas ficcionais acima descritas façam parte da cultura de jogos, percebe-se que os sujeitos dela participantes fazem uso dos videogames para a criação de uma linguagem – textual e/ou visual – que, no final das contas, emana e se fragmenta de personagens já existentes. A existência de personagens de jogos, assim como dos provenientes de mangás, que já foram inicialmente cunhados(as) sob traços eróticos acaba se tornando a mola propulsora necessária para a apropriação dessas figuras representativas em práticas imaginativas que desembocam na formação de novas culturas – o caso das *fanfics* – dentro de uma cultura (de jogos) já existente.

Pode-se dizer que a existência de uma cultura dentro de outra é uma característica de nossa sociedade atual que a todo instante experimenta novos estilos de vida, de pensamento e/ou de interação humana, o que tende a colaborar para a geração de uma identidade multifacetada. Com essa marca, e tendo em mente as desconstruções de certos valores creditados por uma cultura misógina dentro da cultura de jogos, é possível vislumbrar novos posicionamentos diante de tais esquemas que, implícita ou explicitamente, caminham para a suplantação de noções limitante sobre gênero. Para tais ocorrências, vê-se a cultura de jogos como um local para a subversão de espaços e ideologias dominantes. Disso, tratarei com mais

---

<sup>19</sup> Informações disponíveis em: < <https://pt.wikipedia.org/wiki/Fanfic>>. Acesso em 12/12/2018.

afinco no último capítulo deste trabalho. Por ora, vale apenas atentar para o fato de que a subversão aqui apontada está analogamente relacionada com o sentido de transgressão desenvolvido por Pennycook (2006).

Segundo Pennycook (2006), emaranhado no campo da Linguística Aplicada Crítica, há alguns sentidos para a ideia de transgressão. O primeiro deles está vinculado à necessidade de os sujeitos ultrapassarem os “limites do pensamento e da política tradicionais” (p. 74), o que exige um aguçado posicionamento político e epistemológico na sociedade. Nesse contexto, a transgressão revela uma face dos indivíduos e os torna sujeitos ideologicamente marcados.

Em acréscimo, a transgressão pode ser encarada não somente como a ida além das fronteiras, mas também com a hibridização, com a mescla de grupos em que os graus hierárquicos são constantemente questionados e problematizados. Assim, a transgressão “não tem a ver tanto com o estabelecimento de uma epistemologia fixa e normativa, mas sim com a procura de novos enquadramentos de pensamento e conduta” (p.75). Essa ideia de transgressão leva em consideração também a construção de reflexões não limitadas a certas categorizações, mas nutrido de transitoriedade na forma de pensar e de entender condutas no meio social.

A noção para a transgressão tomada de empréstimo de bell hooks (1994 apud PENNYCOOK, 2006, p. 75) sugere “opor, resistir e cruzar os limites opressores da dominação pela raça, gênero e classe”. Nessa linha de pensamento, o fazer transgressivo se relaciona com aspectos sociais que, de modo crítico, carecem de discussão frente aos atos de opressão e fronteiras normativas. Considerando os vieses de transgressão como modo de subversão de pensamentos apresentados, há por meio das falas dos jogadores de *Distortions* mostras da coexistência do atravessamento de fronteiras e a manutenção de limites, como será visto a seguir.

### 3 CONTEXTO E ASPECTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA

*Corpo de Mulher...*

*Corpo de mulher, brancas colinas, coxas brancas,  
pareces-te com o mundo na tua atitude de entrega.  
O meu corpo de lavrador selvagem escava em ti  
e faz saltar o filho do mais fundo da terra.*

*Fui só como um túnel. De mim fugiam os pássaros,  
e em mim a noite forçava a sua invasão poderosa.  
Para sobreviver forjei-te como uma arma,  
como uma flecha no meu arco, como uma pedra na minha funda.*

*Mas desce a hora da vingança, e eu amo-te.  
Corpo de pele, de musgo, de leite ávido e firme.  
Ah os copos do peito! Ah os olhos de ausência!  
Ah as rosas do púbis! Ah a tua voz lenta e triste!*

*Corpo de mulher minha, persistirei na tua graça.  
Minha sede, minha ânsia sem limite, meu caminho indeciso!  
Escuros regos onde a sede eterna continua,  
e a fadiga continua, e a dor infinita.  
(Pablo Neruda, Corpo de Mulher, 1924)*

Este capítulo é destinado à exposição de elementos integrantes do arcabouço metodológico da investigação. Aqui faço uma contextualização da pesquisa, localizando-a em uma esfera macro de área de enquadramento e pontuando trabalhos já realizados sobre a temática da representação de gênero e/ou de identidades. Também exponho resumidamente o jogo *Distortions* e realizo uma breve análise da representação feminina na protagonista Garota. Em seguida, evidencio características metodológicas adotadas no trabalho investigativo, como o referencial teórico adotado, o tipo de instrumento de coleta de dados e outros aspectos constitutivos na pesquisa científica. Ademais, traço um perfil dos jogadores de *Distortions* participantes desta pesquisa, bem como exponho as categorias adotadas na análise dos dados.

#### 3.1 Contexto da pesquisa

Esta é uma pesquisa que se enquadra dentro do campo da Linguística Aplicada contemporânea e, nesse campo de estudos, o trabalho com jogos digitais têm expressiva importância tendo em vista que eles são relevantes suportes para a difusão de perspectivas sobre gênero e identidade. Assim, este trabalho se fundamenta sobre os três eixos basilares: identidade, gênero e videogames.

A fim de ressaltar a importância dessa temática, demonstro que outras pesquisas também já foram desenvolvidas nessa área. Azevedo (2014) trata do processo de exclusão feminina em

torno do designer dos videogames *Pro Evolution Soccer* e *FIFA Soccer*. Sua pesquisa é gerada em um ambiente escolar, mas suficiente para descrever os entendimentos sobre os gêneros e esclarecer os motivos que levam a essa exclusão. Em sua pesquisa, Azevedo enfatiza que a prática de videogames de futebol é considerada uma atividade masculina, o que pode contribuir para estabelecer a imagem feminina desvalorizada tanto nos esportes quanto na sociedade de modo geral.

Santos (2018) também destaca o papel feminino em seu trabalho. Dessa vez, sua atenção se volta para o estudo da representação feminina no gênero Histórias em Quadrinhos (doravante HQs). Por meio de um estudo sobre a Teoria Multimodal do Discurso de Kress e Van Leeuwen (2001), da Teoria da performatividade de Butler (1990) e das contribuições dos processos de construção de identidade de Hall (2000), a autora analisa como a representação da personagem Mulher Maravilha – embora esta seja considerada um símbolo de empoderamento – se constrói sob diversos tipos de estereótipos sobre a mulher. Ainda que o trabalho dessa autora seja relacionado com as HQs, sua pesquisa traz resultados bastante relevantes para esta investigação, já que a reprodução visual feminina em videogames é, e alguns casos, resultado de narrativas já consagradas, assim como é o caso da mulher Maravilha.

Fonseca (2013) discute sobre a representação feminina percebida por jogadoras fãs de videogames, além de também considerar a fala daquelas jogadoras não habituais. A autora recorre à representação da mulher na mídia e no mercado para explicar o papel feminino na sociedade. Em sua análise, a autora chega à conclusão de que o público feminino de jogadoras – grupo ainda pequeno atualmente, mas em número crescente dentro da cultura de jogos –, com certa constância, percebia a designação de características físicas e psicológicas estereotipadas às personagens de videogames, mas nem sempre isso se configurava um problema. Como exemplo disso, é exposto que a sensualidade e sexualidade – evidentes em grande parte das personagens de jogos – não incomoda a maioria das jogadoras desde que haja, também, a clara atribuição de características como força e coragem.

Tendo em vista a relevante discussão acerca do papel feminino nos videogames, esta pesquisa vê a necessidade de engajamento social e científico para esclarecer como as identidades continuamente se constroem diante do jogo brasileiro base nessa investigação.

### **3.2 O jogo *Distortions***

*Distortions* é um jogo projetado para ser utilizado, a priori, em computadores por meio da plataforma online Steam. O videogame, pensado e desenhado desde 2009, é produto do

grupo de desenvolvedores brasileiros Among Giants e foi lançado oficialmente em março de 2018. Antes disso, já havia um grande alvoroço de possíveis jogadores na página oficial do jogo no Facebook, bem como em outros meios de informação e de interação social. Com tanto empenho, o jogo já tem garantido reconhecimento em várias categorias de campeonatos nacionais e internacionais da indústria de videogames antes mesmo de seu lançamento oficial no país.

Em seu enredo, *Distortions* conta apenas com dois personagens humanos: a menina – sem atribuição de nome, ela se configura como personagem principal na narrativa – e um ser sem aparência definida – desenhado com traços e vestimentas consideradas cultural e socialmente masculinas. Além desses personagens, criaturas não humanas também aparecem com a evolução das fases do videogame.

No mundo surreal criado nesse jogo digital, a menina, única personagem principal, precisa desvendar alguns enigmas previamente escritos em um diário para seguir sua jornada e ter suas memórias resgatadas. Sozinha, ela precisa enfrentar desafios e usar sua aptidão musical para escapar dos mistérios a ela reservados naquele local humanamente inabitado.

Segundo consta no site oficial dos próprios desenvolvedores, o jogo – que é dividido em três partes – tem como objetivo primário comandar a personagem principal da trama para que ela “junte fragmentos de memórias passadas para descobrir sua identidade”<sup>20</sup>. Tendo em vista essa afirmação, abre-se passagem para a inferência de que a personagem principal do jogo vive uma fase de (re)construção de identidade que, como evidenciaremos nas seções seguintes, possivelmente tenha sido iniciada devido a problemas passados que a fizeram esquecer-se das recordações de sua própria vida e de tudo o que lhe diz respeito. Cabe, então, indagar a qual conceito ou tipo de identidade se pretende fazer referência neste jogo. Trata-se de um sentido de identidade subjetivo e interno ou de um sentido que se relaciona com a sua representação? O sentido de identidade aqui passa por sua condição enquanto sujeito possuidor de um gênero específico ou numa visão neutra que foge a essa condição? Nessa pesquisa, não há o intuito de responder abertamente essas questões levantadas, mas as indagações feitas servem como fomento à reflexão.

*Distortions*, que segundo relatos dos desenvolvedores em uma série de entrevistas disponíveis na rede de compartilhamento de vídeos YouTube<sup>21</sup>, demorou cerca de oito anos

20 Disponível em <<https://www.distortions.co/>>. Acessado em 08/02/2018.

21 Na página oficial da equipe Among Gigantes no YouTube, antes do lançamento oficial do jogo, foram publicados três insides que tratavam da repercussão do jogo, da formação dos membros da equipe e da trajetória percorrida durante o processo de criação. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=IRQDus9V1\\_A&t=417s](https://www.youtube.com/watch?v=IRQDus9V1_A&t=417s)>. Aceso em 08/02/2018.

para ser finalmente concluído e teve uma frente tríade, masculina e brasileira. Seus desenvolvedores também contaram com uma equipe maior de pessoas, de diferentes idades e gêneros, dispostas a levar o jogo adiante.

É importante salientar que essa investigação se centra especificamente nesse jogo digital e em elementos decorrentes dele. Por ser um videogame que une traços do cinema ao universo de jogos, obtém-se um jogo com características de vários gêneros. Desse modo, supõe-se que o jogo possa alcançar uma gama maior de jogadores e admiradores. Não menos importante, devido ao uso de mecanismos diferenciados para o feitiço do jogo, *Distortions* ganhou uma matéria em um telejornal<sup>22</sup> em uma emissora na TV aberta por ter como personagem principal que foge aos padrões de personagens femininas típicos em videogames e afins. É sobre a apresentação dessa personagem enquanto uma forma de proclamação de uma identidade que questionaremos nessa pesquisa e mediremos em até que ponto essa nova forma de representação tem sido percebida como mecanismo para a reafirmação de identidades sobre o gênero em questão.

### 3.3 O feminino em *Distortions*

Não há justificativa plausível para a exploração de marcadores sexuais que coisificam o gênero feminino dentro dos jogos digitais, embora essa seja uma característica eminente nesses espaços. É interessante observar como os diferentes gêneros são representados e os sentidos nessas representações não podem ser ignorados, nem deixados de ser percebidos sob uma perspectiva mais crítica principalmente por aqueles que fazem uso dos jogos como fonte de lazer. É indubitável que, a depender do tipo do jogo, os gêneros são explorados dentro dos videogames e neles são reproduzidos corpos, na maioria dos casos, de aspecto avantajado. Sendo assim, o que preocupa são as extensões de sentido que essas representações trazem consigo a depender dos gêneros recriados

Avatares masculinos e femininos no jogo têm físicos exagerados, mas o exagero no caso dos avatares femininos é especificamente sexual, e enquanto peitos e bíceps em personagens masculinos agem como características sexuais simbólicas, eles são simultaneamente capazes de representar o poder... seios grandes *apenas* agem como marcadores sexuais. (TAYLOR, 2003: 39 apud CARR, 2008: 164, grifo da autora)

---

<sup>22</sup> Disponível em: < <https://globoplay.globo.com/v/5976683/> >

Como rotineiramente se nota em grande parte dos jogos digitais, enquanto o gênero masculino é recriado como forma de engrandecimento e de supremacia, a sexualização das personagens femininas é uma característica ainda presente e muito nutrida. No entanto, sob outra perspectiva, a representação do gênero feminino feita no jogo *Distortions* foge ao padrão erótico acima descrito e parte para a manifestação de um modelo mais real de mulher, sem a adoção de um corpo extremamente curvilíneo ou mesmo musculoso.

*Distortions* está rotulado como um jogo que mescla categorias como ação, aventura, indie e RPG<sup>23</sup>. Outros jogos enquadrados em categorias similares, como a franquia *Tomb Raider*, *Final Fantasy*, *Paladins* e outros – embora estes se divirjam de *Distortions* por várias outras características –, exibem corpos femininos delineados com seios fartos, corpos curvilíneos, magros e de musculaturas definidas, quase sempre vestidas com trajes curtos e sensuais nada apropriados para desempenhar os papéis de guerreiras dentro dos videogames. Em contrapartida, em *Distortions* há a presença de uma personagem que, de longe, se distancia da representação do gênero feminino comumente exibida.

De cabelos curtos, vestida com uma capa amarela que demarca menos os seus traços corporais, ou sem roupas extremamente curtas e decotadas, Garota – a protagonista do jogo *Distortions* – exhibe características mais próximas a mulheres comuns e reais. Assim, a erotização do corpo feminino nesta personagem não é um elemento explorado e não se percebe a sua representação como um sinal de marcador sexual. Desse modo, e partindo do ponto de vista do seu aspecto visual, a garota é apenas uma personagem, sem traços que a coisificam como um produto de interesses de uma parcela produtora ou consumidora ainda predominantemente masculina (CARR, 2008).

Díez Gutiérrez et al (2004) explicam que há um “novo” papel para a mulher nos jogos digitais. A adoção de aspas, também utilizadas pelos autores, sugere certa continuidade em sua representação. Segundo eles, atualmente o gênero feminino têm assumido mais papéis de protagonismo, mas ao mesmo tempo, não se desvencilhou de estereótipos como a sensualidade exacerbada. No jogo *Distortions*, por outro lado, percebe-se a quebra desses dois rótulos, pois nele há a presença do protagonismo feminino não sensualizado.

Por outro lado, embora não encontremos, à primeira vista, elementos que marquem essa personagem do ponto de vista da sexualização, o que, de fato, nos leva a conceber a personagem como pertencente ao gênero feminino se o que comumente é reproduzido como traços de mulher nesse jogo não são explorados? Traços faciais delicados, corpos delineados e o uso de

---

<sup>23</sup> Informação extraída do site da plataforma Steam em que o *Distortions* é vendido.  
<<https://store.steampowered.com/app/772500/Distortions/>>

certas roupas seriam elementos suficientes para caracterizá-la como mulher? De acordo com os preceitos de Louro (1997, p. 21), não necessariamente as características de conotação sexual são os aspectos fundamentais para a caracterização do gênero. O que passa a ter valor quanto à designação generificada do ser, nesse sentido, é “a forma como essas características são representadas ou valorizadas, [posto que] aquilo que se diz ou se pensa sobre elas que vai constituir, efetivamente, o que é feminino ou masculino em uma dada sociedade e em um dado momento histórico.” (grifo nosso). Assim, a função social que os sexos têm, de certa forma, ainda são fundamentais para as concepções sobre os gêneros no âmbito do entendimento de uma sociedade.

Sendo abordado esse questionamento, é interessante observar como a figura feminina é representada e permutada, atentando para as alterações sofridas pela garota em *Distortions* durante o seu processo de criação. Como pesquisado, o jogo, que durou aproximadamente nove anos para ser totalmente concluído, buscou aperfeiçoar os traços em sua personagem principal, além de outros detalhes.

Através de um comentário extraído da página oficial do jogo no *Facebook*, seus criadores sugerem que as alterações faciais na protagonista surgem da necessidade de adequação aos interesses da narrativa a ser contada durante a experiência com o videogame: “A personagem antiga não parecia ter a idade real dela (30 anos), além de trazer menos realismo ao mundo surreal. Queremos criar um mundo surreal que seja crível, e que se apoie fortemente na realidade”.

“Do ponto de vista da semiótica social, a verdade é um constructo da semiose e, como tal, a verdade de um determinado grupo social surge dos valores e crenças desse grupo.” (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006, p. 154-155). Assim sendo, tudo o que é feito para ser crível dentro do universo dos videogames leva em consideração as concepções sociais daqueles que utilizam a cultura digital por meio dos videogames e afins. Visto de outra forma, é necessário considerar, ainda, que os contextos sociais dos participantes de cada subgrupo dessa cultura são também fundamentais para a construção de sentidos sobre o que é projetado. Como sugerem Kress e Van Leeuwen, “a realidade está no olho do observador”, sendo, portanto, necessário conceber a noção de realidade dando a devida importância aos contextos sociais, bem como aos históricos ou aos ideológicos. Isto posto, como considerar a representação da garota como sendo uma representação que vise ao real se a própria conotação de real é, por um lado subjetiva e individual e, por outro, firmada em crenças sociais? O que, então, poderia denotar traços de realidade em uma dada representação?

De acordo com Kress e Van Leeuwen (2006) a modalidade pode ser observada segundo seu aspecto visual levando em consideração alguns fatores para análise. Elementos como saturação, brilho, diferenciação e modulação de cor, contextualização, profundidade, iluminação e representação podem ser considerados como marcadores de modalidade e entender esses componentes são essenciais na leitura e compreensão de imagens e seus significados.

Figura 17 – Rosto inicial de "Garota" em jogo *Distortions*



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=65BmSrq7CQU> Acessado em 18/02/2018.

Figura 18 – Rosto atual de "Garota" em jogo *Distortions*



Fonte: <https://www.distortions.co/> Acessado em 18/02/2018.

Como se percebe nas Figuras 17 e 18 há uma mudança radical em todo o desenho facial da personagem. Do ponto de vista da contextualização das imagens acima, apesar de serem extraídas de fontes distintas, é possível perceber que ambas têm fundos semelhantes e desfocados, o que garante maior destaque à personagem que está em primeiro plano.

Como exposto, embora tenham contextos similares, é do ponto de vista da representação que as mudanças na aparência da garota são manifestadas de forma mais explícita. As texturas e os contornos mais aguçados no rosto atual, por exemplo, são mais precisos e imprimem um

maior aspecto de realidade se comparado ao antigo rosto da personagem. É possível, a título de exemplo, perceber os lisos fios de cabelo esvoaçando sobre o rosto da personagem, o que mais uma vez pode criar um aspecto de realidade.

Observando sob outra perspectiva, levando em consideração aspectos de modalidade como a iluminação, é notável a presença de um semblante mais delineado e naturalista. Os efeitos de luz e sombra são mais evidentes na garota em sua representação atual, o que garante a ela uma estreita semelhança com representações de pessoas reais em fotos, por exemplo. Nesse mesmo sentido, levando em consideração os aspectos brilho e diferenciação de cor, os rostos mantêm entre si certa distância posto que as cores adotadas em cada uma detenham diferentes tonalidades e, com isso, importam peculiaridades distintas na composição final das personagens. Ainda que tenha sido privilegiado um clareamento no tom da pele da garota, o aspecto de naturalidade no rosto da personagem atual também atua como um forte apelo aos interesses de expressão da realidade idealizados, mesmo que a caracterização desse conceito de real possa vir a ser questionada.

Como exposto na fala de seus criadores, a metamorfose visou à ideia de maturidade na personagem em adequação aos contextos da narrativa. O ideal de maturidade sugere, desse modo, uma mudança na concepção do que sejam traços de mulher e traços de menina. Em outros jogos digitais, é comum notar particularidades consideradas infantis, como o uso de penteados ou de roupas estudantis, facilmente incorporadas a traços adultos, como a apresentação de seios fartos e de corpos exageradamente curvilíneos. Em *Distortions*, a noção de maturidade se encerra justamente na não adoção da união dessas características já largamente usadas em outros jogos. É importante, então, questionar se essas características de maturidade na menina fazem alguma diferença na narrativa ou se elas apenas são elementos ali postos para agradar um público masculino de jogadores.

Como jogadora de *Distortions*, percebi que este é um jogo detentor de uma narrativa que a todo instante me fez indagar como a menina chegou àquele lugar estranho e despovoado e quais fatores foram fundamentais para o surgimento de um mundo distorcido e para sua vivência nele. Sozinha, e por vezes ajudada por uma criatura sem identificação e com imagem distorcida, ela tenta seguir seus instintos na busca de respostas para o que vive na tentativa de entender seu passado. Sem dúvida, é uma vida incerta e, de algum modo, sofrida por não entender ou não se recordar dos momentos em que viveu e que afetam o seu presente.

Como já mencionado, é factível a presença de um único personagem principal, sendo este do sexo feminino que se destaca frente a criaturas fantásticas não humanas. Dela, não sabemos nome, origem, destino ou qualquer outro tipo de informação pessoal. É relevante

reforçar que personagens principais do gênero feminino nem sempre foram priorizadas nos jogos de computador e, quando existiam, a imagem feminina ali exposta era cunhada sob traços eróticos, sensuais e desproporcionais com a realidade, além de serem dotadas de características submissivas e/ou dependentes de personagens masculinos para sobreviver.

Figura 19 – "Garota" escalando montanhas em jogo *Distortions*



Fonte: Jogo *Distortions*

Observando a Figura 19 exposta acima, a garota tem uma personalidade tipicamente distinta daquelas geralmente usadas em jogos. Martins Ferreira (2010) trata das diferentes identidades femininas e como elas são construídas e mantidas via discursos midiáticos e discursos orais no que a autora conceitua como categorias culturais de feminilidade e feminilidade. O primeiro conceito se relaciona com o tradicionalismo dos conceitos patriarcais no tocante à imagem de mulher no seio social, como a imagem de submissão, fragilidade e sentimentalismo. No caso da feminilidade, há a incorporação de posicionamentos de poder por parte da mulher, o que a leva à rejeição da imagem subalterna e sentimentalista geralmente explorada e aceita.

Como se vê, Garota tem uma personalidade particular. É desbravadora e parece ter poucos medos no mundo distorcido em que está. Num contraste entre os extremos feminilidade e feminilidade, à primeira mirada, ela possui “valores de uma mulher moderna, gerenciadora de seu tempo e espaço uma mulher que, muitas vezes, no exercício do poder abre mão da feminilidade, já que poder pressuporia, no parâmetro patriarcal, trânsito no masculino” (MARTINS FERREIRA, 2010, p.05).

A primeira parte do jogo, o qual é dividido em três partes, é marcada pela superação de desafios, pela construção de estratégias, a fim de a protagonista superar seus medos e de relembrar suas memórias perdidas. Após ultrapassar essa primeira parte, embora o poder de

decisão esteja totalmente nas mãos da protagonista feminina, não estando ela numa posição submissiva em relação a um personagem masculino, é relevante levar em consideração que os elementos cultivados culturalmente como típicos do feminino não deixam de aparecer nela.

Já faz algum tempo .... Não sei dizer o quanto se passou desde que cheguei aqui. Dias? Semanas? O sol não se move. Mas *não me sinto sozinha. Com medo, ou insegura. Eu sempre amei viajar, caminhar sem direção Deixando tudo para trás, pensando em nada. movendo-me apenas para a frente.* [...] Acredito que as pessoas devem viajar sozinhas para aprender o que é a solidão e *reconhecer o verdadeiro valor de um relacionamento.* Sentir o frio da montanha para respeitar o calor e o conforto de ter um teto sobre sua cabeça. Contemplar a vastidão das planícies intermináveis, a fim de aprender a humildade. Quanto mais tempo eu estiver neste lugar abandonado, mais eu me sinto em casa. Desde que tudo aconteceu, as coisas não foram fáceis. Talvez eu esteja apenas tentando forjar. Não ele, mas a pessoa que eu era quando eu estava com ele. O engraçado é que está ficando cada vez mais difícil lembrar o que realmente aconteceu. Está ficando cada vez mais distorcido. (DISTORTIONS, 2018, grifo nosso)

Como se vê nessa fala de Garota, extraída do próprio jogo, há uma espécie de mescla de personalidades. Ao mesmo tempo em que a personagem demonstra um lado forte, capaz de superar desafios destemidamente e sem auxílios, o fator emocional segue sendo uma de suas preocupações. Nesse sentido, a personagem no jogo assume uma identidade difusa tanto por meio de elementos que a caracterizam por sua feminilidade quanto por caracterizar sua feminilidade.

Sendo a garota em *Distortions* dotada de um corpo dentro de uma narrativa, esta adquire também uma identidade, a sua identidade enquanto personagem. Por isso, analisar suas falas enquanto portadora de uma identidade, ainda que esta tenha sido criada por um grupo de criadores majoritariamente masculino, nos faz entender como sua identidade é entendida e como ela se ajusta à representação feminina criada. Sendo a fala uma “estilização repetida do corpo” (CAMERON, 2010, p. 132), é essencial entendê-la como parte constituinte de um sujeito, como a afirmação de uma identidade dentro de um corpo e, por isso, a representação da garota em *Distortions* pode ter sofrido o que a supracitada autora adota como conceito de fala generificada, ou seja, quando há traços que definam gênero sob uma ótica particular.

*Distortions*, por um lado, evidentemente se distancia da representação erotizada de mulher. Por outro lado, é importante refletir sobre aspectos que têm a ver com o seu íntimo, sobre a sua atuação enquanto mulher e sobre as noções preconcebidas sobre o gênero feminino que a cercam. De acordo com o disposto no site oficial do jogo, este é “um jogo single-player baseado na superação de experiências e relacionamentos passados.” (AMONG Giants, 2018). Cabe, então, questionar: se fosse escolhido um personagem masculino para o jogo, a narrativa de superação de experiências e relacionamentos passados seguiria a mesma? Seria a

representação de Garota mais uma reprodução de uma cultura de concepções sobre o que é ser feminino?

### 3.3.1 Beleza, representação e identidade

Um aspecto a ser questionado nos videogames é, sem dúvida, como os padrões de beleza são expostos e manifestados através de criações, tanto caracterizações já programadas por seus designers quanto aquelas criadas por meio de jogos que permitem ao jogador a montagem do seu próprio avatar. O que se percebe, não recentemente, é uma relação de consumo pelos objetos social e culturalmente veiculados e aceitos por outrem. Isso pode ser percebido através de diversos setores como no cinema, nas literaturas, no saber científico de modo geral, nos avanços em tecnologia, e em outros tantos círculos de propagação. Não menos ou mais importante, a indústria de beleza é também servida pela onda dos poderes veiculados em globalização. Assim, há a manutenção de uma cultura que demarca o feio e o bonito.

Por se tratar de conceitos que culturalmente são perpassados por vários anos e naturalizados, os padrões estéticos fazem parte da manutenção de poderes acerca do belo, mesmo que, como vimos nesse trabalho, esses conceitos de beleza estejam sempre a mudar e a adotar outras visões. O que venho problematizar, então, é como esses padrões de beleza se reafirmam através de representações corporais e/ou faciais na quase totalidade das mídias existentes e como as formas de poder promovem essa difusão num perfil globalizante contagioso e, de certo modo, silencioso.

As diversas mídias existentes são responsáveis pela influência nos padrões estéticos e giram em torno dos processos globalizatórios intrinsecamente imbuídos. No Brasil, país tipicamente seduzido pelos efeitos dessa onda globalizante e influenciadora, há uma forte tendência para o interesse por elementos provenientes de uma cultura que não é a sua, mas sim, geralmente, norte americana— principalmente quando se vincula a uma cultura de massa (ZACCHI, 2015) –, fato que apenas colabora para a ascensão de conceitos que potencialmente podem vir a ser reproduzidos.

Embora a representação feminina feita em *Distortions* não tenha um caráter eminentemente sexualizador, convém perceber como ela é representada seguindo uma forte influência em padrões norte-americanos ou europeus de beleza. Como mostrado na **Figura 19**, que reproduz uma publicação na página oficial do jogo no *Facebook* antes mesmo de ele ser lançado oficialmente na plataforma Steam, os criadores fazem uma pergunta inquietante para os usuários que estão acompanhando à distância o processo de criação do jogo como um todo

e de sua personagem: “O que acharam da nova Menina? ”. Nos dias atuais, e devido a todo o protagonismo advindo do mundo globalizado em que estamos imersos, é notória a emergência de uma “cultura participativa” (JENKINS, 2004) como marca de uma sociedade que assumiu uma nova identidade, sendo esta representativa da modernidade tardia (HALL, 2015) em que há a coexistência de diversas “posições de sujeito”, agora interagindo por meio de redes de rápida interação, de forma mais “coletiva e social”.

Figura 20 – Garota” em página oficial do Distortions no Facebook



Fonte:< <https://www.facebook.com/distortions.game/>>. Acessado em 16/03/2018.

Além do já expresso, é interessante verificar como as percepções do público consumidor demonstram um olhar atento e comparativo a mulheres reais norte-americanas e como essas falas se fundem aos conceitos e percepções dos criadores da garota em *Distortions*. No mesmo sentido, por vezes, outros manifestam aceitabilidade com a representação feita ainda que esta esteja seguindo esse mesmo padrão. Nota-se uma provável percepção de elementos que demonstram a influência do “outro americanizado” na representação feminina pelos futuros jogadores de *Distortions*.

Observemos os seguintes comentários extraídos de pessoas reais que escreveram na página oficial do *Distortions* no *Facebook*: “É um mix da Scarlett Johanson com a Natalie Portman.” (1); “Haha ah sim, ou aquela angel da série da globo.” (2); “Genial o mix! A boca e o nariz definitivamente são da scarlett Johansson” (3). De fato, há certa semelhança entre as atrizes citadas nas transcrições acima. Demonstrada a confirmação na aparência análoga por parte dos criadores, como se percebe na transcrição número (2), é preocupante o fato de que as três mulheres citadas como referência para a representação feminina criada para o jogo detenham características que podem ser concebidas por alguns como sendo privilegiadas em termos de padrão de beleza. Tendo em vista o fato de todas elas serem magras, terem a pele

clara, cabelos lisos, traços faciais finos, além de outras particularidades, e serem ao mesmo tempo características compartilhadas e/ou influenciadoras para a construção de Gatota, é possível sugerir que a representação ali feita atua como reflexo de concepções culturalmente cultivadas como sendo padrão.

### 3.3.2 Distorções do feminino em outros jogos e mídias

A relação íntima entre cinema e o mundo dos videogames é, provavelmente, um dos aspectos que mais diferenciam o *Distortions* de outros jogos indie<sup>24</sup>. Sua ligação com outros videogames não é uma informação sigilosa para os seus criadores, que evidenciam esse artifício quando, no site do jogo, deixam claro que este teve “elementos visuais e narrativos [...] inspirados em filmes como ‘Eternal Sunshine of the Spotless Mind’ e ‘The Fountain’, e jogos como ‘Shadow of the Colossus’ e ‘Silent Hill 2’”<sup>25</sup>, inclusive.

Figura 20 – Personagem Wander, do jogo *Shadow of the Colossus*



Fonte: < <http://jogazera.com.br/analise-shadow-of-the-colossus/> >. Acessado em 11/06/2018.

É importante atentar para o grau de semelhança entre os traçados faciais de Wander, personagem principal do jogo eletrônico *Shadow of the Colossus*, e a garota em *Distortions*. Isso nos faz refletir e indagar sobre como as semelhanças e diferenças entre os gêneros pode ser estabelecida. Se ambos os personagens têm características faciais comuns, o que, então, pode definir e diferenciá-los enquanto protagonistas de “sexos opostos”?

24 Categoria de jogos independentes.

25 Informações extraídas do site oficial do jogo em questão. <<https://www.distortions.co/>>

A trama que envolve o personagem Wander é totalmente oposta à vivenciada pela menina em *Distortions*. No primeiro caso, temos um personagem que tem o objetivo de ressuscitar uma menina sacrificada em detrimento de um destino amaldiçoado que lhe foi reservado. Aqui, lembramos um ideal de personagem masculino que visa a salvar o feminino indefeso muito comum em videogames.

Embora o instinto desbravador esteja presente em ambos os personagens, outras características diferenciadoras entre os dois é notável. A menina em *Distortions* age em função de sua própria defesa pessoal, a fim de se libertar do mundo surreal em que está submetida. Nesse sentido, temos a imagem de uma personagem que, apesar da existência de medos, se mantém forte suficiente para superá-los. Ainda assim, embora ela não demonstre submissão a qualquer personagem masculino, pensando em outro plano, as regras do jogo foram criadas por um grupo masculino.

### **3.4 Metodologia da pesquisa**

O corpus principal desse estudo se baseia no jogo *Distortions*, produzido pela equipe Among Giants e vencedor de alguns prêmios em festivais nacionais e internacionais antes mesmo de seu lançamento. Em face à potencialidade de discussão que pode ser gerada por meio desse jogo, é interessante analisar tanto elementos internos quanto os externos ao jogo. Além disso, é importante atentar para o fato de que *Distortions* tem em sua narrativa uma única personagem protagonista, sendo esta do gênero feminino e, sem dúvida, torna-se interessante analisar a construção de identidade de seus jogadores frente à representação feminina desenvolvida.

Indubitavelmente, as formas de linguagem estão em todas as partes e é por meio dela que as interações no seio social acontecem. De acordo com as contribuições de Kress e van Leeuwen (2006, p.191), há uma diferença entre o transporte de informações no modo visual e no verbal. No mundo digital em que estamos imersos, as tecnologias de informação estão por todos os lados e nesse meio de difusão de ideias, segundo os supracitados teóricos, em muitos casos, as informações melhor se apropriam da linguagem visual do que da verbal haja vista a visual possibilitar uma maior construção de significados no processo que envolve a linguagem. Não à toa, é comum que imagens dispostas em redes sociais ou em outdoors nas ruas costumem chamar mais atenção daqueles que as visualizam, seja pela presença de cores, brilho acentuado ou mesmo por características típicas das imagens, como poderá ser percebido mais adiante.

No domínio da chamada modernidade tardia (HALL, 2015), as necessidades para a comunicação se transformam. Se olharmos à nossa volta em uma rápida ida a um centro

comercial ou ao entrar em uma página em uma rede social, é fácil perceber como as imagens compõem as linguagens ali expressas, estando o visual assumidamente mais propagado e aceito como meio de eficiência e rapidez na difusão de informações.

Sem designação de nome próprio, Garota – como é chamada – é visualmente criada de modo diferenciado se comparamos com a estética de outras personagens de mesmo gênero em outros jogos. É importante ressaltar essa representação tendo em vista as possibilidades de interpretação que podem ser geradas a depender de uma série de questões, assim como veremos ao longo deste trabalho.

Por se tratar de um videogame dirigido ao uso de apenas um jogador por vez, em *Distortions* é interessante atentar para as impressões de cada jogador sobre elementos relevantes e necessários para os objetivos dessa pesquisa. Segundo indica Lakatos e Marconi (2011), os objetivos da pesquisa científica podem ser averiguados tendo como base a análise de sujeitos que se encaixem nas delimitações, sendo a aplicação de questionários o instrumento utilizado para a obtenção de resultados na etapa de coleta de dados. Nesse sentido, aqui adoto a análise de questionários dirigidos ao público jogador do *Distortions* com vistas a observar como e em que medida a representação feminina no jogo foi ou não pertinente para se (re)pensar questões que envolvam aspectos do universo das representações, bem como verificar a construção de suas identidades enquanto jogadores e participantes sociais. Não focarei apenas em respostas de um público feminino, mas também opto pela abrangência dos participantes a fim de verificar como pessoas de diferentes gêneros veem a constituição da representação e das identidades dentro da cultura digital (JENKINS, 2004) em que estamos. Assim como afirmam Lakatos e Marconi (2011), é relevante pensar em como os indivíduos pensam determinado assunto em um universo particular, pois isso pode ser refletido em situações mais abrangentes, como por exemplo, no âmbito social, tanto se observado em nível real quanto em nível virtual. Ou seja, os dados dos jogadores podem servir como base para entender noções sobre gênero, identidade e representação nos videogames, embora não seja possível generalizar os resultados obtidos em um universo tão restrito como é a investigação deste trabalho.

Para a aplicação do questionário desenvolvido nesta pesquisa, os sujeitos foram alcançados por meio de diversas fontes. Como participante do grupo do *Distortions* no *Facebook*, busquei contato direto com todos aqueles que manifestaram tê-lo jogado em sua fase de teste ou logo após sua publicação. Embora tenha sido um processo demorado e de pouco retorno – do ponto de vista puramente quantitativo –, esse foi o meio mais usado para a obtenção de sujeitos para a pesquisa. Além disso, outros sujeitos foram alcançados através da divulgação deste estudo no site oficial do jogo por meio da publicação dessa notícia por parte da equipe

Among Giants e por pessoas que ajudaram em sua divulgação. Ao todo, quinze pessoas colaboraram respondendo um questionário (Apêndice A) elaborado especialmente para essa pesquisa e composto por dezoito questões de caráter objetivo e subjetivo. A observação direta extensiva contou com a aplicação de um questionário, sendo esse elaborado com perguntas abertas, fechadas e de múltipla escolha.

A aplicação do questionário se deu por duas vias. Primeiramente, o enviei a dois jogadores diretamente pelo campo de mensagens do *Facebook*. Em um segundo momento, e com vistas a organizar melhor as respostas obtidas, criei o questionário em uma versão do *Google Forms*, tornando o processo de envio e de recebimento de respostas mais dinâmico e proveitoso. Por essa via, todos os treze demais jogadores tiveram suas respostas salvas.

Assim, cabe evidenciar que a condução deste trabalho será feita na perspectiva de uma pesquisa descritiva – com eixo interpretativo – e com base em critérios qualitativos, estando enquadrado como um estudo de caso haja vista a consideração dos sujeitos de pesquisa advindos dos questionários. Segundo Yin (2001, apud PRODANOV, FREITAS, 2013, p. 61), “um estudo de caso é uma investigação empírica que investiga um fenômeno contemporâneo dentro de seu contexto da vida real, especialmente quando os limites entre o fenômeno e contexto não estão claramente definidos”. Mesmo com os problemas de generalização que esse tipo de pesquisa pode gerar, pretendo tornar os dados obtidos o mais consistente possível.

Definida a forma de coleta de dados, torna-se relevante destacar que a análise dos dados seguirá mediante a análise contrastiva entre as falas de jogadores, independentemente de sua identificação de gênero para vias de análise, de acordo com temáticas específicas destacadas a partir dos discursos dos sujeitos envolvidos na pesquisa. O contraste entre as falas estará perceptível mediante a organização de diferentes discursos, que podem estar associados seja pela semelhança, seja pela diferença. Foi preferível destacar temáticas a partir das respostas aos questionários haja vista grande parte das perguntas terem caráter aberto, que “permitem que o informante responda livremente” (PRODANOV; FREITAS, 2013, p. 109) e que torna a variedade de informações demasiadamente extensa dada a quantidade de perguntas e de jogadores. Desse modo, como apresentado no Quadro 1 abaixo, verificou-se que as respostas dos questionários se resumiam à apresentação dos seguintes eixos norteadores:

Quadro 1 – Temáticas norteadoras advindas do questionário aplicado a jogadores de *Distortions*

Gênero			Assunto
Feminino	Masculino	Outro	
Presente	Presente	-	Identities contraditórias sobre o nacional <sup>26</sup>
Presente	-	-	Manifestação de discursos femininos transgressivos
-	Presente	-	Manifestação de discursos masculinos transgressivos
Presente	Presente	-	Concepções convencionais sobre o gênero feminino em videogames
Presente	Presente	-	Relação da imagem feminina em <i>Distortions</i> em nível real e virtual

Fonte: Elaboração própria

Vale considerar que a delimitação de um jogo específico – no caso, o *Distortions* – foi crucial para realizar a análise visual da representação feminina – exposta como acréscimo à metodologia e realizada com base nos pressupostos teóricos de Gunther Kress e Theo van Leeuwen (2006) – e a constituição de sua identidade enquanto personagem feminina. Ademais, a elaboração de um questionário voltado para os jogadores de *Distortions* se torna relevante para observar aspectos de identidade e/ou de identificação com a personagem criada, levando em consideração teorias sobre gênero, identidade e videogames.

### 3.5 Perfil dos jogadores participantes da pesquisa

Através de perguntas basilares no questionário aplicado, foi possível verificar o perfil dos jogadores de *Distortions* participantes desta investigação. É válido, de antemão, relatar que esse perfil se restringe somente à amostra selecionada para esse trabalho e não representa o universo de jogadores do supracitado jogo.

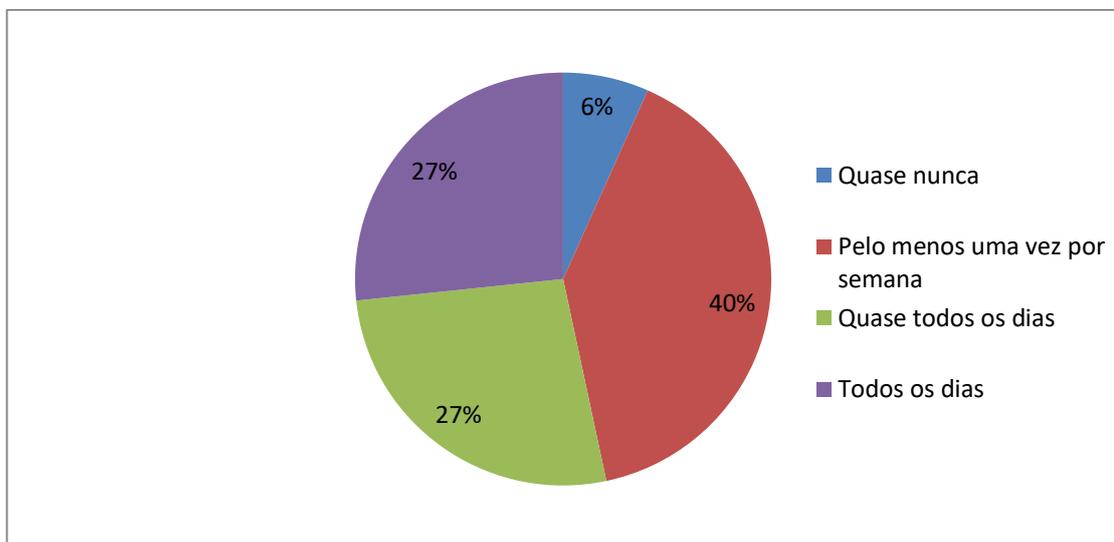
Compreendendo uma faixa etária, que não foi previamente estipulada, de jogadores de 22 a 35 anos, a pesquisa conta com a participação de onze jogadores (73,3%) autoidentificados como pertencentes ao gênero masculino e quatro jogadoras (26,7%) – também autoidentificadas pertencentes ao gênero feminino. Vale mencionar que, a fim de manter o anonimato, os

<sup>26</sup> Embora esse tema seja destoante em relação aos demais destacados, sua abordagem se deve ao fato de esse ser um tema saliente durante a análise das respostas obtidas nos questionários dos jogadores. Tendo em vista os objetivos dessa pesquisa – mas levando em consideração a relevância para a discussão –, a exposição dessa temática acontecerá de modo menos extenso que nas demais seções.

verdadeiros nomes dos jogadores foram suprimidos e, em seu lugar, foram adotados nomes fictícios: Malu, Ana, Sara e Paula – como jogadoras de gênero feminino – e João, Marcos, André, Tony, Max, Eric, Fred, Miguel, Luis, Raul e Léo – como jogadores de gênero masculino.

Como é exposto no Gráfico 2 disposto abaixo, dentre a quantidade de participantes nesta pesquisa, há um total de 40% que fazem uso de jogos digitais pelo menos uma vez por semana – ou seja, 6 pessoas – seguido de 27% que jogam todos ou quase todos os dias. Apenas um participante (de gênero feminino) relatou que quase nunca joga algum tipo de videogame.

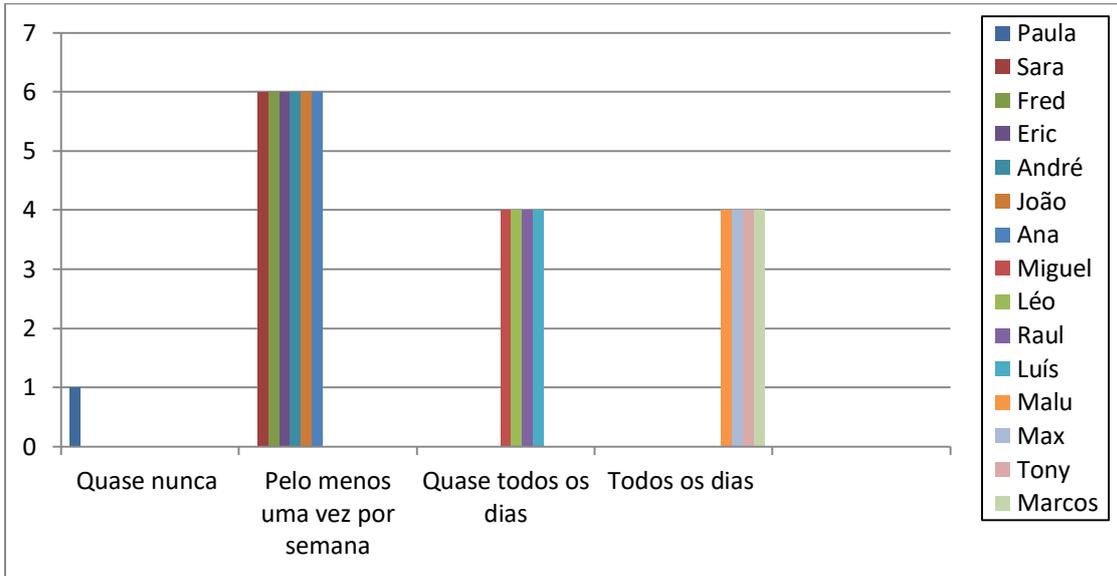
Gráfico 2 – Estimativa de frequência de uso de jogos digitais por jogadores de *Distortions*



Fonte: Elaboração pessoal

Levando em consideração esses números, é possível perceber que a maioria dos jogadores mantêm hábitos parecidos de acesso aos videogames, estando aquelas de gênero feminino divididas entre as que quase nunca jogam (apenas uma, Paula), as que jogam pelo menos uma vez por semana (duas jogadoras, Ana e Sara) e as que jogam todos os dias (apenas uma, Malu). Por outro lado, jogadores de gênero masculino se dividem entre aqueles que jogam pelo menos uma vez por semana (Fred, Eric, André, João), os que jogam quase todos os dias (Miguel, Léo, Raul e Luís) e, finalmente, os que jogam todos os dias (Max, Tony e Marcos). Nenhum dos entrevistados relatou enquadrar-se no grupo dos que quase nunca jogam. De modo mais ilustrativo, é possível verificar a proporção de diferenças de uso pelos jogadores conforme o gráfico abaixo.

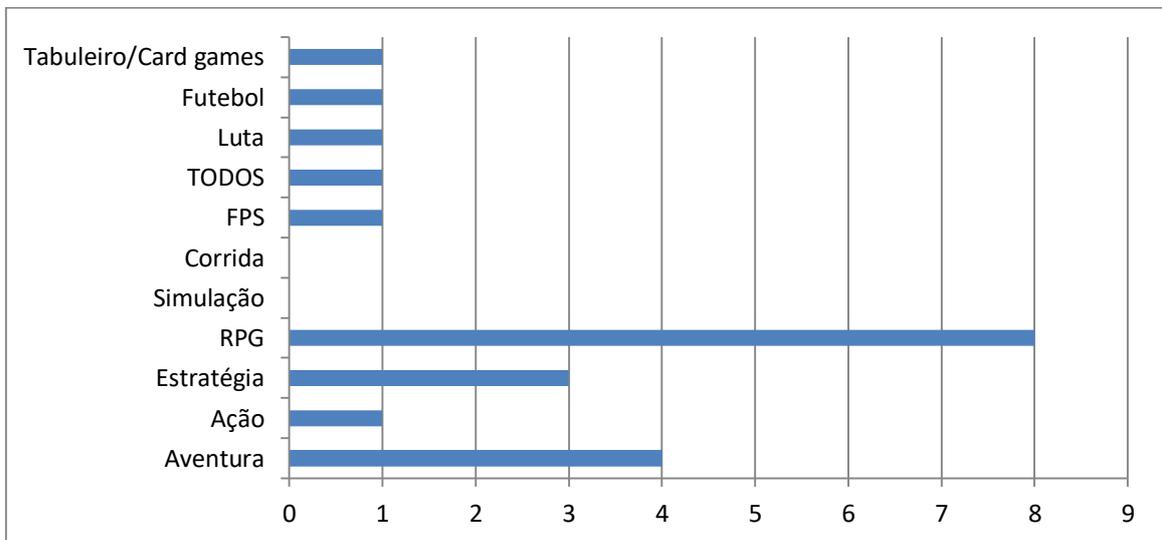
Gráfico 3 – Frequência a jogos digitais por jogadores particulares



Fonte: Elaboração própria

Outro elemento que diferencia os participantes da pesquisa é o gênero de jogo mais utilizado. Taylor (2009) aponta que a existência dos chamados *pink games* promove a segregação dos gêneros por preferências de jogo, baseando-se na suposição de que é pelos jogos de moda, por exemplo, que as garotas mais se interessam. Como demonstrado no gráfico apresentado abaixo, as preferências de jogo são bastante diversas, inclusive dentre as jogadoras de gênero feminino:

Gráfico 4 – Gênero de videogame mais utilizado por jogadores de *Distortions*



Fonte: Elaboração própria

Como visualizado no Gráfico 4, o gênero de videogame mais expressivo dentre os jogadores é o RPG<sup>27</sup>, somando oito respostas (Sara, Miguel, Léo, Raul, Malu, Fred, André e Marcos), seguido de jogos de aventura (Sara, Miguel, Luís e Paula) e de estratégia (Miguel, Léo e João). Outros tipos de jogos como os de tiro em primeira pessoa (Ana), de luta (Max), de futebol (Eric) e de ação (Sara) foram gêneros menos expressivos. Embora leve em consideração um número pequeno de jogadores, no contexto dessa pesquisa, cabe evidenciar a desmistificação do que Cassell e Jenkins (1998, p. 15) tratam como a “cultura de jogo polarizada por gênero”, tendo em vista que há diversidade de tipos de videogame entre os jogadores participantes desta pesquisa, não havendo, portanto, segregação de preferências de jogo de acordo com gênero do sujeito.

Vale pontuar que mesmo que a maioria dos participantes de pesquisa demonstre certa frequência no uso de videogames, não é possível classificá-los como *gamers*, termo muito utilizado em espaços dos jogos digitais para definir aqueles que jogam. No entanto, segundo Shaw (2011, p. 29), “rotular todos os que jogam videogames como gamer, no entanto, é [uma prática] equivocada”.

### 3.6 Categorias de análise

Para melhor entendimento acerca dos elementos a serem discutidos nesse trabalho, exponho algumas categorias de análise, estando cada uma disposta em distintas seções. Nesse sentido, a separação das ideias analisadas em categorias ajuda tanto a associar quanto a organizar características que estão paralelamente relacionadas a núcleos significativos de discussão. Vale constar que as categorias de análise não foram previamente estabelecidas, mas sim eclodidas em razão de temáticas merecedoras de problematização no tratamento do gênero feminino no âmbito dos videogames. Além disso, a ordem de aparição das categorias no espaço destinado às análises não obedece necessariamente à ordem de disposição nos questionários.

Todas as categorias vinculam gênero, videogames e identidades, sendo o resultado dessa soma o elemento central dessa investigação. O primeiro aspecto a ser analisado é a problemática envolvendo a relação entre os jogadores de *Distortions* e a noção de identidade nacional, observando os pontos em comum entre eles, bem como as contradições manifestadas em suas

---

<sup>27</sup> Oriundo da expressão inglesa que significa Role Playing Game, esse tipo de jogo permite que jogadores assumam os papéis dos personagens no mundo virtual a fim de vencer os desafios propostos no jogo de forma criativa e sociável.

falas. Assim, para compreender o raciocínio dos sujeitos de pesquisa no tocante a esse quesito, levei em consideração as suas respostas à sexta pergunta do questionário: “O que te motivou a adquirir e a jogar *Distortions*?”. Tendo ressaltado o elemento central de investigação, observa-se que as identidades nacionais não estão diretamente relacionadas à temática medular desta pesquisa e, por isso, a temática da primeira categoria de análise não será exaustivamente tratada.

Sabendo que a personagem Garota não segue os mesmos padrões visuais de outros jogos, destaco que o segundo nível de análise reside na diferença. Assim, levo em consideração as respostas dadas à pergunta número treze: “Em sua opinião, a garota em *Distortions* segue os mesmos padrões femininos expostos em outros jogos?”.

Em sequência, o terceiro nível de análise se concentra especificamente em falas de jogadoras. Os discursos aqui mencionados são por mim considerados como elementos marcantes em suas falas e úteis para a análise à medida que dão possibilidade de observar como as identidades de jogadoras se manifestam frente à representação feminina exposta no jogo *Distortions*. Segregados por sujeitos de pesquisa diferentes, os discursos aqui considerados são múltiplos e provenientes de diferentes perguntas. Desse modo, avalio as identidades das jogadoras, principalmente tendo como base os tipos de identidades propostas por Gee (2007). Torna-se relevante comentar que as subseções são intituladas por excertos de falas das jogadoras e eles representam problemáticas de inserção de gênero nos videogames.

A quarta categoria de análise trata da percepção da condição de feminilidade presente na personagem Garota, observando aspectos positivos e/ou negativos em sua representação visual que contribuíssem para a confirmação de seu gênero. Para isso, levo em consideração as respostas, tanto de jogadores quanto de jogadoras, à pergunta de número de ordem dezesseis do questionário: “Quais características presentes na menina do game *Distortions* que a tornam feminina ou que reafirmem a sua condição de mulher?”.

A quinta categoria de análise verifica a concordância/discrepância de identidades femininas e masculinas no tocante às percepções sobre o enquadramento de personagens do gênero feminino dentro e fora do âmbito dos videogames. Para isso, além de considerar respostas específicas de variadas perguntas do questionário, levo em consideração respostas às perguntas número dezoito e vinte, respectivamente: “Em seu entendimento, dentro dos jogos eletrônicos e afins, o que define uma personagem como sendo pertencente ao gênero feminino?” e “Num contexto social real, que elementos definem o gênero feminino em sua opinião?”.

No próximo capítulo deste trabalho, totalmente dedicado para a análise das respostas ao questionário (Apêndice A) aplicado a jogadores do videogame brasileiro *Distortions*, trato de cada uma das categorias de análise de modo interpretativo e descritivo. Vale mencionar que,

embora todas as seções dedicadas à análise estejam centradas nos sujeitos da pesquisa, cada uma delas gira em torno de focos diferentes e a esses decorrente.

#### 4. SUJEITOS EM DISTORÇÕES

*As mulheres voam  
 como os anjos:  
 Com as suas asas feitas  
 de cristal de rocha da memória  
 Disponíveis  
 para voar  
 soltas...  
 Primeiro,  
 lentamente, uma por uma  
 Depois,  
 iguais aos pássaros fundas...  
 Nadando,  
 juntas  
 Secreta: a rasar o  
 chão a rasar a fenda  
 da lua  
 no menstruo:  
 por entre a fenda das pernas  
 Às vezes é o aço  
 que se prende  
 na luz  
 A dobrarmos o espaço?  
 (Maria Teresa Horta, 1983)*

O excerto do poema *Anjos Mulheres – IV*, da poetisa portuguesa Maria Teresa Horta, revela a perspectiva feminina, enriquecida de caracterizações metafóricas sobre a mulher e o corpo feminino na exaltação de sua plenitude ou do percurso para a conquista dela. Dentre os poemas dessa autora, *Anjos Mulheres – IV* é um dos que tratam da figura feminina associada à imagem de anjo no sentido de liberdade das correntes patriarcais sentidas na e pela sociedade, o que colabora para essa poesia ter caráter transgressor –inclusive dada a época em que ele foi publicado.

Nesta parte do trabalho trago uma análise dos resultados obtidos por meio de um questionário (Apêndice A). Para a realização desta etapa da investigação, como já mencionado no capítulo anterior, levei em consideração as respostas de quinze jogadores – onze autodenominados pertencentes ao gênero masculino e quatro ao feminino – do jogo brasileiro *Distortions*. Aqui evidencio traços de identidades nos jogadores, tanto masculinos quanto femininos, a fim de tornar notória ou a existência de reforços na manutenção de estereótipos de gênero, ou de observar a existência de identidades que resistem às idealizações sobre os corpos.

#### 4.1 Identidades em trânsito no nacional

Atualmente há um crescente investimento no ramo de desenvolvimento de videogames<sup>28</sup>, mas nem sempre a produção nacional de jogos digitais teve um mercado expressivo e diversificado tendo em vista que os primeiros videogames não foram produzidos no Brasil. Assim sendo, o consumo de jogos idealizados em outros países é uma característica marcante na história. Com a evolução no mercado de jogos digitais, vários jogos foram produzidos no Brasil, incluindo o jogo *Distortions*, investigado nesse trabalho.

“Há, juntamente com o impacto do ‘global’, um novo interesse pelo ‘local’.” (HALL, 2015, p. 45). Segundo o autor, é possível afirmar que com o advento da globalização, emergem, ademais de novas identificações globais, novas identificações locais. As marcas do estrangeiro nos jogos digitais ainda é, sem dúvida, uma característica acentuada. Assim, sendo os videogames produtos de uma onda tecnológica e globalizatória, a identificação com o global é eminente. Embora não se note com frequência a identificação de jogadores com produtos nacionais, são percebidas expressivas novas identificações locais por parte dos jogadores de *Distortions* com o jogo em questão. Indagados sobre as motivações que os levaram a adquirir e a jogar esse videogame, oito entre os quinze entrevistados manifestaram algum tipo de resposta que, de algum modo, estavam relacionadas com o fato de *Distortions* ser um jogo brasileiro, o que pode indicar uma pretensão de valorização por produtos nacionais.

Pergunta: O que te motivou a adquirir e a jogar *Distortions*?

Ana: Por ser um jogo de grande porte feito no Brasil

Marcos: Incentivar produções nacionais, proposta inovadora

Tony: Apoio pela produção nacional e o jogo é sensacional em um todo. Desde a primeira vez que eu joguei o jogo fiquei curioso pelo enredo do game.

Max: É um jogo brasileiro

Eric: Por saber que é um jogo criado por brasileiros.

Fred: Pelo jogo ter sido feito por brasileiros

Miguel: [...] é cativante e bem elaborada, sem contar o apoio aos desenvolvedores brasileiros, que necessitam muito disso.

Como é explicitado no terceiro capítulo deste trabalho, embora a personagem principal do jogo tenha sido tratada física e facialmente sob um viés estrangeiro – sobretudo americanizado ou europeizado – percebe-se que há grande interesse por parte dos jogadores

<sup>28</sup> De acordo com o 2º Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais, realizado pelo Ministério da Cultura e pela Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura, houve um crescimento no mercado de videogames em todas as regiões do Brasil. Segundo os dados, divulgados em novembro de 2018, “de 2014 a 2018, o número de [empresas] desenvolvedoras passou de 142 para 375, um aumento de 164%”. Informação extraída de: < <http://micbr.cultura.gov.br/noticia/numero-de-desenvolvedoras-de-games-no-brasil-cresce-164-nos-ultimos-quatro-anos>>

pela valorização de trabalhos locais envolvendo videogames. Esse tipo de interesse pode ser considerado uma resposta aos efeitos da globalização, considerando a possibilidade de valorização dado o “padrão internacional” do jogo. Se por um lado a globalização tende a tornar o mundo mais homogêneo, por outro, ela gera mais valorização do próprio local.

A globalização, entretanto, produz diferentes resultados em termos de identidade. A homogeneidade cultural promovida pelo mercado global pode levar ao distanciamento da identidade relativamente à comunidade e à cultura local. De forma alternativa, pode levar a uma resistência que pode fortalecer e reafirmar algumas identidades nacionais e locais ou levar ao surgimento de novas posições de identidade. (WOODWARD, 2014, p. 21)

Como todo jogador é um sujeito cultural e socialmente construído (CARR, 2008), o modo como ele joga e as interpretações realizadas dentro do ambiente de jogo interferem diretamente em seu comportamento e em suas decisões dentro dos videogames e nos setores que estão associados a eles, tendo em vista as influências de sua construção social. Nesse sentido, as características físicas e faciais exploradas na garota, embora não se detenham apenas a conceitos aceitos e idealizados por determinadas culturas, podem ser lidas como mecanismos que não correspondem exatamente ao nosso, mas sim ao outro, o que pode gerar incômodos em alguns jogadores brasileiros. Eric, quando questionado se a garota de *Distortions* segue os mesmos padrões femininos expostos em outros jogos, leva em consideração aspectos de representatividade e de diversidade nos videogames, o que me chamou bastante a atenção: “De modo geral, sim. A diferença fica por conta das roupas que são menos sensuais do que as de Lara Croft, por exemplo... *Talvez, se a personagem tivesse características afro-brasileira, acho que poderíamos falar mais sobre padrões diverso dos jogos atuais.*” (grifo nosso)

De acordo com dados da Agência IBGE de notícias, entre os anos de 2012 e 2016 a população preta e parda brasileira cresceu em relação à quantidade de pessoas autodeclaradas brancas, chegando a 46,7% de pardos e a 8,2% de pretos – o dá um total de 54,9% de pessoas enquadradas nessas características étnico-raciais em 2016<sup>29</sup>. Tendo em vista esse perfil da população brasileira e sabendo que *Distortions* é um jogo também brasileiro, Garota poderia atender às características étnico-raciais descritas na fala de Eric e, assim, creditar diversidade ao mundo dos jogos digitais.

A fala de Eric traduz bem o anseio ao uso de características que melhor representem a personagem levando em consideração o seu contexto de produção. O desejo de uma

<sup>29</sup> Informação extraída de: < <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/18282-populacao-chega-a-205-5-milhoes-com-menos-brancos-e-mais-pardos-e-pretos>>

representação que seja condizente com uma ideia de “identidade nacional” (WOODWARD, 2014; HALL, 2015; CASTELLS, 2018) surge ao mesmo tempo de certo tipo de rejeição aos padrões estéticos que não sejam totalmente pertencentes aos cultivados pela memória coletiva de sua localidade. É válido lembrar que certas categorizações típicas do âmbito social como classe, gênero e etnia, por exemplo, "não podem ser tratadas como 'variáveis independentes', porque a opressão de cada uma está inscrita no interior da outra — é constituída pela outra e constituinte da outra" (LOURO, 1997, p. 54). O processo de identidade, então, se apoia na “construção de significados com base em um atributo cultural, ou ainda um conjunto de atributos culturais inter-relacionados” (CASTELLS, 2018, p. 22), estando, desse modo, carregado por um “sistema de representação cultural” (HALL, 2015, p. 30) que permite aos sujeitos o entendimento de características que figurem aquilo que faz parte de uma identidade comum.

Uma vez que a identidade muda de acordo com a forma como o sujeito é interpelado ou representado, a identificação não é automática, mas pode ser ganhada ou perdida. Ela tornou-se politizada. Esse processo é, às vezes, descrito como constituindo uma mudança de uma política de identidade (de classe) para uma política de *diferença*. (HALL, 2015, p.16, grifo do autor)

Falar em identidade pressupõe, como afirma Rajagopalan (2003), passar também por uma política de representação. Uma vez que a representação não reflita os atributos culturais de um povo, todo o mecanismo de identidade sofre com essa falta de representatividade. No supracitado comentário extraído do questionário, a busca por uma representação que dialogue com questões de raça e etnia demonstra a presença de uma identidade que se apoia também na percepção da diferença.

Logicamente, “as identidades não são unificadas” (WOODWARD, 2014, p. 14) e, portanto, a fala de um não pode representar a voz de todos. Embora o comentário de Eric esteja imbuído de um querer criador de uma representação visual feminina que se assemelhe com os aspectos constitutivos da nação da qual fazemos parte, fica notório que nem sempre esse tipo de querer faça parte de uma considerada parcela dos anseios gerais, ainda que a grande maioria inspire uma demonstração de zelo pelo nacional.

Sob esse prisma, há a coexistência de identidades diversas no tocante ao sentimento de pertencimento do nacional. Responsáveis pela mudança do consumo e da produção, os fatores econômicos e culturais intimamente relacionados com a globalização (WOODWARD, 2014) podem estar associados com a predominância de identidades ansiosas pelo nacional, como verificado na fala da maioria dos jogadores – mesmo que esse anseio signifique não considerar

características étnico-raciais brasileiras. Por outro lado, o jogador Eric chama atenção para traços predominantes de brasilidade como mecanismo de obtenção de diversidade, o que sugere “novas posições de identidade”, podendo, no caso de Eric, ser motivado por uma resistência mais crítica à ideia de identidade local ou nacional.

Com as identidades em contato, o que parece ocorrer é um processo de relativização de conceitos de pertencimento, além da boa aceitabilidade acerca do que é considerado “outro”. Segundo Rajagopalan (2003, p. 69), “uma das maneiras pela qual as identidades acabam sofrendo o processo de renegociação, de realinhamento, é o contato entre as pessoas entre os povos, entre as culturas”. No caso da maioria dos jogadores de *Distortions* – que demonstram zelo pelo nacional, mas ao mesmo tempo revelam cessão de espaço para representações visuais e culturais de outros povos – há uma nova configuração de limites entre as culturas e os sujeitos que nelas estão, ainda mais quando nos referimos a indivíduos situados e imersos em uma era de grande difusão tecnológica. Desse modo, a valorização de jogos nacionais como pré-requisito para a aquisição e para a prática de jogo pode ser entendida também como um novo sentido para a renegociação daquilo que é culturalmente nosso.

Como participantes da cultura digital tão acentuada na sociedade atual e no mundo de novas transformações, os jogadores, ao manifestar interesse comum pelo jogo brasileiro em uma rede social amplamente utilizada – como já demonstrado no terceiro capítulo deste trabalho – não só colaboram para o reforço da valorização de um jogo nacional, como também demonstram a existência de uma identidade compartilhada (TAYLOR, 2009) e de uma cultura participativa na construção do videogame (CARR, 2008). É interessante notar que a identidade compartilhada entre os jogadores de *Distortions* não se associa à segregação de gêneros ou raça, já que com certa proporcionalidade tanto mulheres quanto homens de diversas características raciais compartilham o interesse e interagem em rede sobre o jogo.

#### **4.2 O diferente como indício para a construção de identidades**

Segundo Díez Gutiérrez et al (2004, p. 245), no contexto dos videogames, alguns valores são veiculados a eles e, contudo, eles podem ser depreciativos ou valorativos. No caso da inserção do gênero feminino nos jogos digitais, se percebe uma inclinação massiva na manutenção de inscrições sobre os corpos e sobre os gêneros. Dentre outros valores corriqueiramente propagados, segundo os autores, há uma tendência protuberante na atribuição de estereótipos de papéis femininos em jogos digitais – em oposição à igualdade de papéis entre homens e mulheres –, que pode ser intensificado pela difusão de valores contrastivos entre a

resistência masculina e a beleza feminina (vide Quadro 1). Assim, do mesmo modo que valores patriarcais são reproduzidos na sociedade em geral, há também esse tipo de ideia nos videogames, já que nele o reproduzido é também um reflexo de uma visão macro da sociedade – ressalvada a existência de jogos mais antigos que continham certa neutralidade nos papéis de gênero, como o *Space Invaders* citado no segundo capítulo.

É possível afirmar que no contexto dos videogames algumas características acerca dos corpos, das roupas e da personalidade de personagens femininas seguem certa homogeneidade no tocante à sua erotização ou à sua subalternização, mesmo quando essas características são dispensáveis à narrativa. De acordo com Taylor (2009, p. 117), “os corpos não são simplesmente objetos neutros que não influenciam a nossa experiência, mas atuam como artefatos centrais através dos quais nossas identidades e conexões sociais são moldadas”. Assim, a não neutralidade dos corpos implica também o posicionamento de identidades, que embora não sejam fixas, se encarregam de representar quem somos e o que pensamos consoante fatores sociais condutores. Em continuidade, na experiência dos jogos digitais, a percepção sobre os corpos colabora para o entendimento das identidades dos jogadores.

Diante do quadro de frequente designação estereotipada do gênero feminino, se vê que o aspecto visual de Garota em *Distortions*, assim como também exposto no terceiro capítulo deste trabalho, foge à comum sexualização dos corpos. A adoção de vestimentas menos sensuais e mais compridas, além de traços corporais e/ou faciais que denotem, inclusive, silenciamento lascivo são características presentes na personagem e que evidenciam uma postura diferenciada de padrões femininos nos videogames.

Considerar toda a distinção entre a representação da personagem Garota em relação a representações submissivas, surreais ou erotizadas do gênero feminino implica também considerar a diferença e, logicamente, a impossibilidade de associá-la às mesmas características frequentemente destacadas. Tendo em vista a diferença como um elemento presente na descrição da personagem Garota, torna-se relevante entender como as identidades dos jogadores, de gênero masculino e feminino, se manifestam especificamente com relação a esse assunto. Para isso, levo em conta as respostas dos jogadores à pergunta de número treze, apresentada abaixo, do citado questionário.

Pergunta: Em sua opinião, a garota em *Distortions* segue os mesmos padrões femininos expostos em outros jogos?

Ana: não, normalmente as mulheres são super sensualizadas e estereotipadas.

Malu: Não completamente. Geralmente a personagem feminina é representada com pouca roupa e muita constituição.

André: Não... Acho que os devs focaram mais em tornar ela uma pessoa... Para que [fosse como] qualquer um de nós, homem ou mulher. E apesar de tudo ela ainda tem sua própria personalidade, como o gosto por montanhas e música.

Max: sim, no sentido de que ela é forte e determinada.

Miguel: Eu notei que a protagonista é um pouco mais “delicada” que as demais protagonistas, que geralmente tem pulso firme, mulheres maduras, decididas, como se fossem o general de um exército, e não de alguém inseguro como ela.

Dentre as respostas selecionadas e exibidas acima, apenas Ana e Malu pertencem gênero feminino. Assim como elas, André também demonstra acreditar que Garota não segue os mesmos padrões de outros jogos. Enquanto Ana e Malu firmam suas negativas em razão de elementos corporais, André se apoia em fatores constitutivos da personalidade da Garota e de uma criação baseada em um senso de realidade. Na fala desse último jogador, é interessante notar como a repetição de hierarquia sobre os gêneros – como o binarismo homem e mulher (DERRIDA, 1973)– se contrapõe à pretensão de igualdade entre ambos ao enquadrá-los como “qualquer um de nós”, como um ser humano qualquer com interesses diversos. Da mesma forma que Derrida, a escritora Hélène Cixous (1975) aponta que a utilização desses tipos de dualismos remonta a valorização do primeiro termo em detrimento do segundo. De acordo com esse pensamento, infere-se que na sequência binária “homem ou mulher” – como expresso na fala de André – há a possibilidade de valorização do gênero masculino. Esse mesmo tipo de binarismo hierárquico está presente em outras expressões como heterossexual e homossexual, branco e preto etc. Ao tratar da “própria personalidade” da personagem, há, por outro lado, a descrição da identidade de uma personagem feminina de gostos particulares que tanto poderiam se encaixar em um ou outro gênero.

A sociedade cultiva certas noções acerca dos corpos e de seus comportamentos. No entanto, na fala de Max, ao conferir à personagem de *Distortions* as características de “forte e determinada”, há, por um lado, evidências de uma identidade masculina capaz de enxergar novas personalidades para o feminino – e não somente o sentimentalismo que parte do ideal de feminilidade (MARTINS FERREIRA, 2010) – e por outro lado, nota-se a exclusão desse tipo de característica como sendo comum ao gênero. Isso posto, Max parece demonstrar, por meio da exclusão, que Garota ocupa uma posição de destaque frente a outras personagens femininas.

O discurso de Miguel está voltado para a relação contrastiva entre o perfil de Garota e o de outras personagens de videogames. É interessante notar que, para essas últimas, a atribuição da ideia de que essas personagens têm “pulso firme” e que são “mulheres maduras, decididas” relembram o imaginário popular que geralmente não vincula esses traços ao gênero feminino. Assim, a maturidade e poder de decisão parecem ser, para Miguel, os elementos centrais de diferença.

Associar essas particularidades com personagens femininas de outros jogos, e em oposição à Garota, pode demonstrar o pensamento de que os atributos a elas fornecidos não são típicos do feminino. Essa ideia pode ser reforçada tendo em vista o fato de Miguel compará-las a um arquétipo masculino e poderoso, enquadrando-as “como se fossem o general de um exército”. A ideia de autoritarismo, poder e força típicas de general, mas também associadas a personagens femininas, não somente designam diferença entre elas e a personalidade de Garota, mas também remonta a compreensão de que essas características são tipicamente delimitadas a um gênero específico, nesse caso o masculino. Nessa circunstância, a diferença passa a ser um elemento de apropriação de qualidades de outro gênero, o que sugere, então, que as personagens adotam/são dotadas de uma nova postura e de uma nova identidade.

Vale apontar que a diferença entre Garota – “delicada” e insegura – e essas personagens descritas acima prova a existência de uma interface dual no tocante aos papéis de gênero nos videogames: se por um lado, de acordo com a fala de Miguel, há a manutenção da constituição de personagens de gênero feminino de acordo com ideais sociais de feminilidade, por outro há a existência de personagens que têm personalidade vinculada a traços masculinos, como a força e o poder. É, pois, na diferença entre Garota e outras personagens que reside o intercâmbio de identidades e de traços estereotipados.

Considerando apenas os jogadores de gênero masculino evidenciados nos excertos acima – a recordar: André, Max e Miguel –, é válido observar que há uma aproximação entre as falas desses dois últimos à medida que eles citam a feminilidade (MARTINS FERREIRA, 2010) como um elemento também passível de associação com o gênero feminino. Em contrapartida, restritamente referindo-se à imagem de Garota, ambos têm perspectivas diferentes, pois enquanto um integra a sua representação na esfera da feminilidade, o outro o faz no campo da masculinidade. André, em compensação, adota uma postura de neutralidade. Um fato a ser observado diante desse quadro é que, enquanto há divergência entre as percepções masculinas sobre a constituição de Garota e de personagens femininas de outros jogos, as jogadoras Malu e Ana expressam discursos negativos sobre a exposição erótica do gênero feminino na representação de Garota.

Como já descrito, Paula é outra jogadora de *Distortions* e, assim como as demais, também concorda que Garota não segue os mesmos padrões típicos femininos de outros jogos digitais. O que se percebe na maioria dos jogadores, de gênero feminino e masculino, é um posicionamento pouco preocupado em questionar a representação feminina em outros jogos. Embora a maioria dos jogadores reconheça que as personagens femininas tenham um aspecto sexualizado, percebe-se uma inclinação maior para entender as intenções dos desenvolvedores

durante o processo de criação, como exposto na fala de André. A expressão de contrariedade frente às representações femininas, ou até mesmo a identificação com a personagem em *Distortions*, não é percebida entre os jogadores, mas sim uma descrição acerca do que comumente se vê. Há, portanto, falta de inquietação, mas ao mesmo tempo há um reconhecimento do problema existente em torno dos corpos e das representações.

Seria preciso que mais mulheres participassem da modificação de videogames ou que mais mulheres se insurgissem contra tais modificações, a exemplo do que tem ocorrido na indústria dos videogames, em que as empresas que possuem um núcleo de criação com maior diversidade e maior equilíbrio de gêneros entre os funcionários tendem a criar jogos menos sexistas. (AZEVEDO, 2014, p. 96)

### 4.3 O feminino e a identidade em *Distortions*

Na aplicação do questionário a jogadores de *Distortions*, quatro dos quinze participantes desta pesquisa se autodeclararam pertencentes ao gênero feminino. Havendo jogadoras desse videogame, surgiu o interesse de verificar como as suas identidades se relacionam com a representação visual e comportamental da personagem ali exposta. Como já evidenciado na seção anterior, há problemas de representação entre gênero e videogames. Assim, entender as identidades dos sujeitos, sobretudo daqueles de gênero feminino, torna-se crucial para averiguar o relacionamento entre as suas perspectivas individuais sobre os gêneros e os seus entendimentos no universo dos videogames e, em particular, no jogo em questão.

Nesse sentido, ressalto que esta seção é destinada à discussão da experiência de jogadoras de jogo *Distortions*. Embora aqui se pretenda levar em consideração apenas o pensamento delas, em alguns momentos será necessário traçar contrapontos entre as respostas obtidas por mulheres e por homens. Cabe salientar que as subseções deste capítulo são intituladas com excertos de falas por mim consideradas como o clímax para a representação enquanto sujeitos, falas marcantes e centrais para discussão acerca de cada jogadora.

A representação feminina nos videogames ainda é motivo de polêmica haja vista o aspecto irreal, desproporcional e erótico com o qual os corpos femininos são comumente cunhados. Assim como já foi mostrado anteriormente, esse fator está relacionado à parcela produtora e consumidora massivamente masculina. Em *Distortions*, 93,3% dos entrevistados não se incomodou com a imagem criada para a Garota e dentre esse percentual todas as jogadoras participam. Garota, evidentemente, aparece em *Distortions* muito vestida, utilizando uma capa amarela que cobre boa parte de seu corpo, uma saia rodada (inclusive os designers

do jogo tiveram o cuidado de acrescentar um short por baixo da saia) e um par de botas amarelas. Facialmente, Garota exibe um rosto delicado, de traços finos e cabelos curtos e lisos.

O elemento cultural está intimamente relacionado com a atuação dos sujeitos em sociedade, pois é nele que está compreendido o conjunto de normas e preceitos firmados e transmitidos pelos indivíduos participantes. Nesse sentido, torna-se relevante notar que, por conseguinte, “as identidades são construídas culturalmente e estão fortemente vinculadas às práticas sociais” (FELIPE, 2007, p. 253), sendo, ao mesmo tempo, responsáveis por marcar essas mesmas práticas através do discurso.

Na compreensão de que a cultura molda os sujeitos e, sincronicamente, eles são fundamentais para modificá-la, vivemos em meio a uma “cultura altamente generificada nos jogos de computador” (DOVEY; KENNEDY, 2009, p. 127) em que tanto atuamos como sujeitos propagadores da polarização dos gêneros, quanto colaboramos para a sua manutenção por meio de discursos e de práticas demasiadamente reproduzidas. Nessa perspectiva, as identidades desses sujeitos tanto podem ser manifestadas de modo a estabelecer uma espécie de pacto – velado ou não – com os estigmas de gênero, quanto podem apresentar contrariedade manifesta. Referindo-se especificamente aos jogos digitais, torna-se pertinente saber qual dos dois posicionamentos são adotados por jogadoras do jogo *Distortions* e quais outros tipos de identidades espelham os seus discursos. Nas subseções seguintes, proponho averiguar como os posicionamentos dos sujeitos da pesquisa são manifestados em seus discursos, principalmente quando interrogados sobre possíveis incômodos com a imagem criada para Garota.

#### 4.3.1 “Ela não é um objeto usado para atrair mais público masculino”

Paula se autodeclara pertencente ao gênero feminino, tem 33 anos, é uma jogadora pouco frequente – como disponível no Gráfico 3, ela quase nunca costuma jogar –, e tem preferência por jogos de aventura. Quando questionada sobre “qual(is) elemento(s) presente(s) em *Distortions* foram centrais para chamar a sua atenção para esse jogo”, Paula informa que a motivação se deu pelo fato de a “protagonista ser mulher e ter a música como elemento muito importante na história”. Aqui, temos dois elementos que podem ser destacados: primeiro, o gênero da protagonista no jogo e, segundo, o componente musical. Quanto a esse último, é interessante salientar que, de certo modo, esse é um elemento comum já que mais sete jogadores relacionaram suas respostas a algum aspecto ligado à música, como a presença do “instrumento” (Ana), “violino” (Raul, Léo), “trilha sonora” (Malu, Luís, Miguel) e “música” (Max, Paula). Quanto à presença do gênero feminino no protagonismo do jogo, Paula se destaca

como uma das jogadoras que menciona o gosto pela inserção feminina em videogames. De acordo com Grimes (2003), com o protagonismo feminino nos jogos digitais, abre-se passagem para um processo de identificação de jogadores com as personagens de mesmo gênero.

Fortim e Monteiro (2013) apontam que mulheres têm afinidade com personagens femininas de videogames devido, principalmente, às características de personalidade, ao comportamento e às habilidades que são exploradas nelas, sobretudo quando esses elementos fogem ao tradicional de passividade feminina ou de hipersexualidade e avançam para a autonomia, inteligência e coragem.

A existência de uma protagonista feminina em *Distortions* como algo relevante para a jogadora sugere uma carência do gênero feminino em posições de destaque em outros videogames, haja vista o protagonismo – sobretudo o heroico – geralmente ser associado ao masculino. Isso reflete a necessidade de exploração do protagonismo feminino em videogames, indicando, portanto, a sua identificação com o gênero.

Por outro lado, em resposta à pergunta sobre quais elementos a motivaram a adquirir e a jogar o *Distortions*, sua afirmativa se relaciona somente com “a música e a parte visual do jogo”, excetuando-se o fator gênero. Em sentido similar, para Paula, a adoção de um personagem do gênero masculino não mudaria a narrativa do jogo. Dessa forma, fica perceptível um conflito de ideias, além tornar mais claro que nem sempre gênero é um dos elementos centrais para chamar a atenção de meninas para os videogames, o que é demonstrado pelo fato de somente ela, dentre as quatro jogadoras, acreditar na inalteração da narrativa havendo protagonismo feminino. As demais jogadoras compõem o grupo de 53,3% – ou seja, 8 jogadores – dos que acreditam na mudança de narrativa com troca de gênero da protagonista.

Consoante o pensamento de Fortim e Monteiro (2013), as mulheres tendem a se identificar com elementos vinculados ao psicológico das protagonistas do que com elementos ligados à sua estrutura física. Para Paula, que não manifestou incômodo com a imagem da Garota, “a menina tem interesses individuais e uma história de vida. Ela não é um objeto usado para atrair mais público masculino”. O interesse em marcar a história de vida da personagem surge como uma demonstração de que a narrativa de sua vida e, em consequência, do enredo da história são mais importantes que a exposição de uma representação feminina sexualizada e injustificada.

Como sugere Diane Carr (2008), a utilização de gênero feminino nos jogos digitais tem servido a um público masculino em decorrência de uma série de tendências comerciais estabelecidas para atender a determinado padrão. Assim, as tendências solicitadas

comercialmente estão relacionadas, também, com a naturalização de que o uso da tecnologia serve majoritariamente a um público masculino.

De modo similar ao que acontece nos videogames, nas histórias em quadrinhos há certa predominância do ideal sobre os corpos femininos. Santos (2018), em sua pesquisa acerca das HQs da Mulher Maravilha, relata que os atributos físicos femininos geralmente veiculados nesse tipo de narrativa seguem um padrão que tanto visa a atender a um público-alvo masculino quanto provém de uma parcela de cartunistas geralmente masculina. A atração de jogadores masculinos – diferentemente do que ocorre com as HQs da mulher maravilha, por exemplo – pela exploração do aspecto sexual não ocorre com relação à protagonista de *Distortions*. O que se percebe é que mesmo sem o apelo sexual a parcela masculina de jogadores ainda é superior que a feminina.

De acordo com Dovey e Kennedy (2009, p. 13), o consumidor é parte integrante do processo de produção de jogos, à medida que o consumo se vincula a um processo produtivo “de significado, identidades e gostos”. Assim, se há a conexão entre os jogadores e produtores de jogos, promove-se a participação de identidades múltiplas, o que poderia tornar o processo ainda mais rico ao passo que as diferentes identidades são incorporadas na produção. Nesse sentido, à proporção que cresce o acesso crítico do gênero feminino nos videogames e em tecnologias digitais de uma forma geral, se aumenta a probabilidade de expressão de identidade e de mudança representativa da mulher nos jogos digitais.

Para a jogadora Paula, para que a personagem de um jogo possa ser bem representada, é preciso “ter interesses, história [e] autenticidade”. Nesse sentido, Paula prioriza os aspectos internos do jogo, considerados inerentes para a sua completa constituição. Essa postura da jogadora colabora para reforçar a ideia de identificação feminina estreitamente relacionada com elementos psicológicos de personagens nos jogos, assim como Fortim e Monteiro (2013) salientam. Aqui, há um olhar mais interessado pela narrativa, pelo enredo e pela conexão de sentidos da personagem ao ser introduzida dentro do jogo.

#### 4.3.2 “A personagem não precisa ser salva por nenhum personagem masculino”

Dentre as jogadoras de *Distortions* participantes da pesquisa, Ana é a de menor idade, 22 anos. É um tipo de jogadora moderada, fazendo uso de algum tipo de videogame pelo menos uma vez por semana – como demonstrado nos Gráficos 2 e 3, respectivamente localizados nas

páginas 81e 82 – e tem preferência por jogos do tipo FPS<sup>30</sup>. Essa classe de videogame geralmente expõe cenas sangrentas ou repletas de ambientes e pessoas em estado caótico. Carr (2008, p. 108), ao se referir a uma pesquisa realizada envolvendo o jogo Everquest, argumenta que uma parcela representativa de meninas e mulheres tem preferência por jogos de violência em contraposição àqueles enquadrados como *pink games*, como *Barbie Fashion Designer* citado em seu texto. Ademais, a autora demonstra que, em algumas áreas sociais, se exerce certa repressão sobre a exploração da violência por parte das mulheres já que as normas sociais tendem a delegar um comportamento feminino padrão que não corresponde a atos violentos. Diferentemente do que se pressupõe por meio das normas aceitáveis sobre os corpos e atitudes femininas, no contexto desta pesquisa Ana se destaca pela preferência desse tipo de jogo, distinguindo-se, inclusive, de jogadores do gênero masculino. Cassell e Jenkins (1998) relatam que o acesso à tecnologia é um dos elementos que contribuem para as preferências nos jogos digitais. Segundo as autoras, “as diferenças preferenciais estão associadas ao acesso diferencial aos campos tecnológicos”, e, por isso, ainda hoje é possível observar uma menor quantidade de mulheres que assumem funções na ciência ou na indústria de computação.

Será, então, que meninas e mulheres têm menos aptidão para videogames ou a cultura as têm afastado dos jogos? O que melhor explica a diferença de uso seria o tempo de exposição às tecnologias. Azevedo (2014), ao tratar do uso de jogos esportivos, destaca que a aptidão e o bom desempenho nos videogames não estão relacionados ao gênero do jogador, mas sim à conquista da jogabilidade. De acordo com Rocha (2011 apud AZEVEDO 2014, p. 82), “a própria jogabilidade se torna um elemento a ser conquistado” e, para isso, a insistência no ato de jogar é fulcral para a destreza de cada jogador. Dito de outra forma, quanto mais um jogador – independentemente do seu gênero – se inclina para um videogame, mais estratégias de jogo são aprendidas. Mesmo com as diferenças existentes entre a jogabilidade de um jogo esportivo e o *Distortions*, o que pretendo salientar aqui é que preferência e jogabilidade andam em caminhos dissociados do gênero do jogador, não havendo, portanto, uma justificativa para o estranhamento ou normas que definem o tipo de jogo mais apropriado para o gênero feminino.

É interessante notar que, embora a pergunta “Em algum momento, enquanto você jogava *Distortions*, se sentiu incomodado(a) com a imagem que foi criada para a personagem principal?” – indagação número nove do questionário disponível no Apêndice A – esteja mais inclinada ao aspecto visual e aparente na personagem, Ana surpreende ao tratar de outro tipo de imagem na menina: o papel que ela exerce dentro da narrativa do jogo. Ao expressar “Não

---

<sup>30</sup> Comum nos videogames, FPS é uma abreviatura para First-person Shooter ou, em português, jogos de tiro em primeira pessoa.

fiquei incomodada até o ponto em que joguei. A personagem não precisa ser salva por nenhum personagem masculino, isso eu achei incrível já que é o que mais me incomoda nos jogos.”, Ana trata de se posicionar diante de aspectos constitutivos da personagem relembrando os massivos papéis de gênero da mulher nos jogos digitais.

Castells (2018) afirma que, diferentemente dos significados que as identidades envolvem, os papéis estão associados às funções do sujeito na sociedade. Entendendo os videogames como projeções baseadas na ótica de uma sociedade que culturalmente normatiza as relações de gênero, é comum notar a ilustração do papel da mulher como a dependente da força e proteção masculina, embora esse não seja o único papel que elas exerçam nos jogos digitais.

Se o papel de gênero em personagens é reiterado de diversos modos nos videogames, em *Distortions*, em contrapartida, há a presença de uma mulher que em certa medida é independente. Pontua a ressalva sobre sua autonomia tendo em vista que, em algumas partes da narrativa, Garota recebe ajuda de um ser mascarado de gênero masculino. Ao mencionar que não se sentiu incomodada “até o ponto em que joguei”, Ana parece demonstrar uma expectativa sobre a possibilidade de aparição do tipo de papel heroico masculino.

Em outro sentido, verifica-se na Garota de *Distortions* a ausência do papel feminino de donzela em perigo – tão comum em videogames –, fato que promove a identificação de Ana com a personagem. Demonstrada a preocupação com o modo como as personagens femininas são representadas – como verificado no excerto “isso eu achei incrível já que é o que mais me incomoda nos jogos” –, Ana revela uma identidade afiladamente posicionada frente aos problemas de gênero, o que pode ser entendido como um indicativo para a presença de uma identidade de projeto (CASTELLS, 2018). Assim, sua tomada de posição mediante o uso de jogos digitais permite que sua identidade venha a se inscrever no meio social de forma diferenciada e essa adoção de nova postura pode vir a produzir uma mudança na organização da sociedade.

Djamila Ribeiro acertadamente versa sobre a possibilidade de um lugar de fala para todos aqueles que participam de uma sociedade. Para a autora, “o lugar social não determina uma consciência discursiva sobre esse lugar. Porém, o lugar que ocupamos socialmente nos faz ter experiências distintas e outras perspectivas” (RIBEIRO, 2017, p. 71). Desse modo, o *locus* social pode ecoar a multiplicidade de vozes de diferentes posições e colaborar para o rompimento do que a autora denomina de “regime de autorização discursiva” (p. 72). Com o tipo de identidade percebido em Ana, motivada pela preocupação com que os gêneros são tomados em videogames – dado o reflexo da sociedade patriarcal –, a opressão inscrita sobre

os gêneros representa um encorajamento para si própria e para que outras mulheres – enquanto autossuficientes para manifestação em sociedade e dotadas de um lugar de fala legítimo – venham a reivindicar representação dentro e fora dos jogos.

Vale, ainda, considerar que há em Ana uma mescla de sua identidade real – que também é plural – com a identidade virtual (GEE, 2007). Ana se aproxima da personagem demonstrando engajamento com o fato de Garota ter autonomia. Desse modo, Ana projeta a sua identidade, seus anseios e angústias da vida real sobre a personagem de *Distortions*. O estreitamento entre as duas identidades tende a produzir, também, a sua identificação com a personagem, dadas as características que as envolvem.

Observando por outra perspectiva, em Ana também é possível observar a presença de uma identidade projetiva (GEE, 2007, p. 50) tendo em vista o seu intento em “projetar seus valores e desejos na personagem virtual”. Segundo Zacchi (2018, p. 116-117), “esses três tipos de identidade [real, virtual e projetiva] não aparecem isoladamente, mas, em geral, se combinam de diferentes formas e em diferentes momentos, dentro e fora do jogo”.

#### 4.3.3 “Gosto quando personagens femininas são utilizadas”

Aos 28 anos de idade, a jogadora Malu é uma jogadora assídua, revelando, em resposta ao questionário, a prática diária de jogos e destaca sua preferência por videogames do tipo RPG. Segundo Estalló (1995 apud DÍEZ GUTIÉRREZ et al, 2004, p. 88), há uma diferença nas características de jogo entre mulheres e homens tendo em vista que “o jogo feminino tem características eminentemente sociais”. Embora não concorde com a separação de preferências e marcas de jogo segundo o sexo/gênero, verifico que na alegação de Malu há uma evidência para a presença feminina em RPGs, o que colabora com a indicação do supracitado autor uma vez que os tipos de jogos enquadrados nesse segmento promovem, dentre outras contribuições, a socialização entre os jogadores.

Ao ilustrar o seu entusiasmo com a presença feminina da protagonista de *Distortions*, Malu colabora para a discussão acerca da falta de representação feminina nos jogos digitais. De acordo com Taylor (2009, p. 110), “para muitos jogos de computador o grande problema está nos avatares e na maneira como o gênero é representado”. Vale salientar que a representação aqui é entendida não somente relacionada a traços físicos, mas também a elementos constitutivos da identidade da personagem. Interrogada sobre a representação feminina criada no jogo em questão, Malu, em resposta à descrição de possíveis incômodos relacionados à

imagem de Garota em *Distortions*, relata que “não me sinto incomodada, pelo contrário, gosto quando personagens femininas são utilizadas, ainda mais se fizer sentido pro jogo”.

Ademais da ideia de representatividade por mera inserção do perfil feminino no espaço dos jogos digitais, vale evidenciar na fala de Malu a preocupação com a coerência entre a personagem adotada e a narrativa do jogo. De fato, há em seu discurso a intenção de que mais protagonistas femininas sejam inseridas em videogames – verificado, sobretudo, quando ela menciona que a importância de mulheres protagonistas quando “fazem sentido pro jogo” – o que não anula uma reavaliação do mercado de jogos sobre as formas como as representações são tomadas e como os papéis de gênero são desempenhados.

Normalizar os videogames para todos os públicos, encontrar maneiras de enfatizar sua "cotidianeidade" na cultura da mídia contemporânea, é uma abordagem mais produtiva das demandas de representação. Esta é a única maneira de defender a representação neste meio de forma a não reificar as próprias categorias já utilizadas pela indústria. (SHAW, 2011, p. 40)

#### 4.3.4 “Me identifico e até faço *cosplay* de Lara Croft”

Sara é outra jogadora de *Distortions*, tem 30 anos de idade, joga pelo menos uma vez por semana e tem preferência por jogos de aventura e RPG. Mediante resposta ao questionário, a jogadora acredita que o gênero feminino exposto no jogo *Distortions* foi bem representado, considerando apenas a natureza orgânica da personagem em relação à aliança entre a sua representação gráfica, a narrativa do jogo e as ações para ela projetadas. Sara esclarece que “a personagem (de qualquer gênero) precisa representar o que ela é, o que quer passar e o que ela faz no jogo, tanto na narrativa quanto nas mecânicas e ações que desempenha dentro do jogo”.

É certo que na constituição das identidades nos sujeitos, atos de identificação podem se tornar evidentes, embora nem sempre isso esteja aparente.

A identificação permite a autodefinição do indivíduo, em vez de definições estáticas de identidade aplicadas a partir do exterior. [...] Identificação nos permite analisar como alguém pode ser colocado externamente em uma categoria de como um na verdade descreve sua própria identidade. (SHAW, 2011, p. 30)

Diferentemente dos jogadores do gênero masculino, algumas jogadoras descrevem momentos de identificação pessoal com personagens femininas, e Sara é uma delas. Fortim e Monteiro (2013) relatam, em sua pesquisa, que grande parte de jogadoras veem como problemáticas as representações femininas sensualizadas ou em posições de fragilidade, sobretudo e principalmente quando não se explora as diversidades nas representações e nos

papéis. De modo distinto, embora haja certo respaldo em sua fala, Sara evidenciou a sua identificação com personagens femininas, inclusive com aquelas que têm traços sensuais como a personagem Lara Croft, assim como demonstrado em sua resposta transcrita abaixo.

Sara: Existe um padrão, com exceções, que realmente utilizam personagens femininas sexualizadas SEM nem ao menos combinar com sua personalidade, exemplo clássico é mulheres guerreiras sem armadura. Porém, hoje em dia isso já está sendo revertido, só é preciso reparar que algumas produtoras fazem isso apenas por ser “moda” enquanto outras realmente querem levar isso em consideração. Não sou contra a mulheres sensuais, inclusive me identifico e até faço cosplay da Lara Croft (que inclusive as primeiras versões alteraram o volume dos seios que não eram exagerados, o criador até ficou chateado com isso), o problema é quando exageram e nem faz lógica, como no exemplo das guerreiras seminuas.

Aqui, percebe-se como a identificação com a personagem atinge diretamente a sua situação enquanto mulher. O que mais chama a atenção nessa fala não é somente o seu posicionamento frente à sexualidade feminina latente e padrão nos jogos digitais, mas também como ela toma partido, enquanto sujeito, sobre os jogos, identificando-se inclusive com o aspecto erótico nos momentos em que faz *cosplay*. Nesse sentido, é relevante destacar a sua consciência em relação a assuntos de gênero de modo a tornar notório o seu posicionamento e sua atividade diante dos temas dessa discussão. Surge, então, outra identidade à medida que a sua fala, enquanto sujeito participante do social, demonstra uma visão de mundo aceitável sobre a representação feminina nos momentos em que ela passa a atuar como a personagem do jogo. Como aponta Woodward (2014, p. 31), “diferentes contextos sociais fazem com que nos envolvamos em diferentes significados sociais”, o que se ajusta ao fato de que nos momentos de *cosplay*, cria-se uma expectativa acerca do personagem que está sendo representado. Isso, conseqüentemente, exige um posicionamento diferente, exteriorizado quando assumido outro papel haja vista o novo contexto necessitar uma nova postura. Isso, observado isoladamente, pode nos conduzir ao entendimento de aspectos constitutivos de sua identidade uma vez que, para ela, a sensualidade não é vista como algo problemático, mas sim considerável desde que seu emprego seja amparado por uma narrativa que a justifique.

Em sua fala, a referência às “mulheres guerreiras sem armadura” demonstra o seu estranhamento frente à contradição do caráter sexual feminino em um ambiente de luta. Esse fato ratifica a sua postura daquilo que Muñoz (2001) chama de “desidentificação”, uma vez que é possível perceber que Sara, enquanto assume o papel de jogadora, em certa medida se identifica com uma personagem erotizada, mas, em oposição, não se identifica como uma delas, tendo em vista a contradição existente em uma personagem que, em meio à uma guerra, não usa armadura.

No processo de percepção de identidades é possível observar, portanto, tanto elementos de identificação quanto de desidentificação. Os sujeitos, ora atuando como jogadores, ora como membros sociais, articulam seus entendimentos de modo que parte de suas identidades sejam evidenciadas.

#### 4.3.5 Altos e baixos nas concepções femininas

Como preferível tratar nesse trabalho, não é possível falar em uma única identidade, mas sim em identidades. A pluralidade esculpida no termo permite demonstrar também a mutabilidade das práticas e dos discursos dos atores sociais. Segundo Moita Lopes (2013, p. 247), devemos entender que “somos seres de *performances*, e que nos construímos aqui e ali de modos variados com base nos efeitos de sentido que convocamos em nossas ações interacionais situadas”. Desse modo, atuando na sociedade enquanto sujeitos e dela participantes, o processo de construção de identidade são constantes, porém diferenciados em cada sujeito.

Vale ainda evidenciar que dentre os quinze jogadores participantes desta pesquisa, apenas duas jogadoras – Paula e Malu – manifestaram interesse em algum tipo de motivação no que tange ao protagonismo feminino nos jogos digitais. Embora esse número represente apenas 13,3% desse tipo de ocorrência, o interessante a se notar é que somente mulheres manifestaram expressamente sede de notável representação, enquanto nenhum dos onze jogadores de gênero masculino entrevistados, em nenhum momento de suas falas, demonstrou aflição ou aspiração exteriorizada mediante esse aspecto nos jogos.

Diante desse quadro, é possível inferir que, se apenas mulheres – mesmo considerando as limitações desta pesquisa – são os atores sociais que notam a ausência do protagonismo feminino nos jogos digitais, elas assim o fazem em consequência do lugar de fala que ocupam. Ademais, acrescida de fatores ideológicos advindos de instituições médicas, científicas e religiosas, a construção histórico-social do papel feminino tende à naturalização de certas ideias sobre os locais em que os gêneros devem estar inscritos e como eles são representados, o que colabora para que inclusive mulheres possuam discursos limitantes que reproduzam essa diferença sexual ou que demonstrem apatia sobre o assunto.

Diferentemente do que se espera por “padrões” nos videogames, as jogadoras relataram ter preferência por jogos de RPG (Malu e Sara – essa última também prefere jogos de aventura e de ação) e FPS (Ana), enquanto Paula prefere jogos de aventura. A resistência feminina no uso desses tipos de videogames demonstra que independentemente de qualquer ideia sobre as

preferências de jogos específicos para determinados gêneros, o público feminino pode e deve continuar presente, pois a presença é, inclusive, uma forma de mostrar-se representada nesse meio. Só pode haver mais representação, além de outros motivos, quando mais mulheres começarem a resistir em locais de opressão sobre os gêneros.

Como mostrado nas subseções anteriores, embora nenhuma das jogadoras manifeste incômodo com a imagem criada para a personagem Garota, todas elas demonstram, em contrapartida, insatisfações com a representação de gênero comumente veiculada em outros jogos. Essa situação, associada ao fato de que todas as jogadoras acreditarem que o gênero feminino foi bem representado no jogo *Distortions*, corrobora com a constituição de identidades preocupadas com questões de gênero, o que aparentemente não afeta as condições de interesse nos jogos digitais. Ana e Paula apresentam pontos de vista semelhantes à medida que elas colocam em xeque as suas inquietações sobre os papéis ocupados pelas personagens femininas nos videogames. Embora algumas delas apresentem pensamentos similares quanto à representação de gênero, não é possível ignorar a existência de “identidades múltiplas” (CASTELLS, 2018, p. 54), já que cada uma delas manifesta percepções e incômodos particulares.

#### **4.4 Múltiplas percepções acerca do feminino**

Nos capítulos anteriores, já foi discutido como as representações femininas nos videogames vêm sendo expostas, desde uma exibição de princesas, guerreiras e, dentre elas, aquelas hipersexualizadas. Também já foi apresentada a imagem da protagonista do jogo *Distortions* que, numa leitura mais ampla, dispensa esse tipo de característica. É sabido que a representação dos gêneros não se limita apenas ao seu aspecto visual, nem a aspectos puramente corporais já que o corpo tem se tornado um local de estigmas em que a aceitabilidade decorre de certos usos e escolhas discursivamente marcadas. Nesse sentido, o entendimento social sobre os corpos tanto pode reiterar discursos hegemônicos quanto pode atuar como uma fonte libertadora – ou mero desejo – em relação aos estigmas sociais.

É fato que há diferentes perspectivas na sociedade para definir os gêneros. A fluidez típica dos tempos pós-modernos (HALL, 2015) gera limites mais transponíveis e, por conseguinte, a abertura para a existência de mais possibilidades para definir os gêneros. Assim sendo, não há apenas uma única definição sobre o que é ser feminino ou masculino, havendo formas múltiplas, distintas e válidas, porém passíveis a questionamentos na descrição sobre os corpos. No contexto dos videogames, essa fluidez também é pertinente tendo em vista que parte

da criação da mídia digital se constrói em um processo mimético da vida real e cotidiana. Nesse sentido, sendo o sujeito um indivíduo discursivamente localizado, vê-se a necessidade de entender os muitos sentidos que podem ser mirados a esse respeito, tomando como base as palavras de Pennycook (2006, p. 81):

A questão, para os estudos de linguagem e gênero, não é saber como os homens e mulheres falam diferentemente, como se mulheres e homens preexistessem a seus usos da linguagem como categorias dadas de identidade, mas, em vez disso, compreender como as pessoas desempenham o gênero com palavras.

No questionário enviado para os jogadores de *Distortions*, algumas respostas para a descrição acerca do feminino se encaminham para a inexatidão e incerteza, demonstrando certa dificuldade para responder às questões sobre gênero.

Pergunta: Quais características presentes na menina do game *Distortions* que a tornam feminina ou que reafirmem sua condição de mulher?

João: Eu não sei direito. Eu diria que a narrativa foi feita baseada da perspectiva da personagem, que é uma mulher. Mas o jogo tem uma história meio complexa que até agora não entendi 100%.

André: eu não sei muito bem responder esta pergunta... pós acho que ela é apresentada como qualquer um de nós. Pessoas com suas lutas e seus problemas.

Miguel: não sei responder

O reconhecimento da dificuldade para responder a esse assunto é um aspecto que chama bastante atenção, sobretudo pelo fato de que somente jogadores do sexo masculino manifestaram essa imprecisão. A demonstração desse posicionamento a respeito de questões de gênero, como expresso nas falas de João e André, nos permite verificar que há a pretensão de expressar sua opinião sobre o que lhes foi questionado, já que eles tiveram contato com a personagem Garota durante o jogo *Distortions*. No entanto, a dificuldade para definir o gênero oposto ao seu ainda é aparente. Nas falas de João e André, é possível perceber certa fuga no discurso, quiçá dada a complexidade que envolve o tema. Mencionar que “ela é apresentada como qualquer um de nós”, na fala de André, nos permite pensar o gênero feminino como elemento equiparado ao masculino – como se estivessem todos em níveis próximos – enquadrando-os na qualidade de ser humano. A fuga no discurso também fica evidente ao sugerir que a menina em *Distortions* se trata de uma pessoa normal com “suas lutas e seus problemas”, sem se atrever a especificar quais problemas são esses, nem expor argumentos que reafirmem a condição de mulher como solicitado na pergunta.

Seria o local de fala masculino um obstáculo para descrever o gênero feminino? Que tipo de fala é legítima para esse tipo de descrição? (Re)Afirmar a condição de mulher seria

compatível somente às mulheres? Sobre esse último questionamento, pensando no nosso objeto e corpus de pesquisa, a resposta é negativa. O que se percebe é que há certo consenso, entre homens e mulheres sobre a caracterização da personagem enquanto pertencente ao gênero feminino. Observemos que, enquanto alguns dispensam comentários devido à falta de conhecimento a respeito, outros jogadores relacionam a descrição do gênero a elementos tradicionalmente associados ao feminino.

Malu: o uso da saia, bota, uso de maquiagem e brincos. Traços mais leves e rosto mais fino.

Max: a saia?

Sara: a roupa tem uma combinação de cores e peças que uma mulher com o estilo dela usaria sem problemas, o mesmo serve para o corte de cabelo. Também tem uma pinta no rosto que além de ser um charme dá um toque de realidade e até empatia.

Luís: corte de cabelo, roupas, forma do corpo, voz

Tony: características físicas em geral.

De acordo com as falas dos citados jogadores, fica evidente a atribuição de certas vestimentas como sendo elementos pertencentes ao gênero feminino. “Saia”, “maquiagem”, “brincos”, “corte de cabelo”, “forma do corpo” e “voz” sintetizam as descrições acima e demonstram o seguimento de convenções sociais. Consoante Livia e Hall (2010, p.122), as “elocuições de gênero não são nunca meramente descritivas, mas prescritivas”. Há prescrição nos atos de fala dos jogadores à medida que seus discursos reverberam noções sociais que normatizam o gênero feminino com designações que limitam e reproduzem o gênero já disseminado em termos aceitáveis. Vale verificar que tanto jogadores quanto jogadoras realizaram esse tipo de discurso, o que colabora para um sinal de que as normatizações são sociais e, portanto, independentemente de gênero, elas são reproduzidas.

Torna-se oportuno questionar se o uso de certas roupas, aplicação de maquiagem e determinados cortes de cabelo são elementos, por si sós, capazes de conferir à Garota a sua condição de mulher. Seria o uso de uma saia, por exemplo, um elemento capaz de definir o gênero?

Embora, em unanimidade, os jogadores reconheçam que o gênero feminino em *Distortions* foi bem representado (dado obtido através da pergunta número catorze do questionário aplicado), a maioria dos comentários se centra na descrição do gênero feminino baseada no aspecto visual, na atribuição de determinados tipos de roupas e no uso de correções faciais. Desse modo, mesmo que Garota não seja apresentada no jogo como objetificada por meio de sexualização indevida comum em diversos jogos digitais, grande parte dos jogadores

– que por serem participantes sociais – têm suas definições acerca do corpo e do comportamento feminino embebidas nessas noções veiculadas por diversas mídias e discursos distintos.

Em sentido diverso às falas apresentadas acima, comentários de outros jogadores se encaminham para a associação de aspectos internos e externos ao corpo, demonstrando que não apenas roupas e batons são necessários para caracterizar os corpos e os gêneros, mas também uma soma de elementos internos, como a personalidade da personagem.

Paula: a roupa que usa, a sensibilidade, a força e coragem.

Marcos: vestimenta, modo de agir, perfil sentimental.

Raul: características físicas, forma de agir, voz, etc

Fred: a delicadeza em enfrentar seus medos e descobrir seu caminho.

Eric: a forma de andar, correr, os trejeitos, a maquiagem. As roupas tipicamente e socialmente femininas.

A delicadeza com que o gênero feminino é associado remonta ao ideal de feminilidade (MARTINS FERREIRA, 2010, p. 05) em que valorizações são instauradas e mantidas socialmente. A atribuição da “sensibilidade” e da “delicadeza em enfrentar seus medos” à protagonista de *Distortions* tratam de colocar em evidência um perfil feminino frágil, em que sua feminilidade é encarada sob esse largo imaginário social. Marcos credita ao gênero feminino um “modo de agir”, o que me suscita um questionamento sobre um padrão nas atitudes de um indivíduo a depender de seu gênero. No mesmo sentido, Eric atribui à Garota de *Distortions* uma característica feminina dada a sua “forma de andar, correr”. Tanto as falas de Marcos quanto as de Eric propõem limitações às práticas consideradas como femininas e, assim, remontam um caráter de regulações de gênero. Pode-se dizer, portanto, que esses modos de atuar se caracterizam por seus discursos regulatórios também existentes na sociedade.

Também é importante verificar que há nesse comentário, sobretudo na fala de Paula, uma mescla de elementos da axiologia da feminilidade e da feminilidade (MARTINS FERREIRA, 2010), assim como pode ser verificado em uma análise da personagem no próprio jogo, já que “sensibilidade” é um atributo geralmente associado aos valores de uma mulher tradicional e, por outro lado, a “força” e a “coragem” são características que reafirmam a sua condição de mulher agente. Dessa forma, se desempenha ora uma expectativa acerca dos papéis sociais sobre o feminino, ora uma reprodução de novos e velhos estigmas. Aqui, pode ser evidenciada a marca contraditória das identidades na pós-modernidade.

Sabendo da existência de uma “sociedade naturalizante” (RAJAGOPALAN, 2001, p.34), entendo falas como as de Marcos, que atribuem um “modo de agir” e um “perfil sentimental” ao feminino, como sendo uma forma de concretização da repetição de normas

regulatórias. Pode-se afirmar, portanto, que as identidades desse conjunto de jogadores estão fundidas por verdades naturalizadas, naturalização esta que advém do que Butler (2017) conceitua como a citacionalidade refletindo um ideal social. Esses tipos de falas carregam em seu bojo ideias que são repassadas ao longo dos tempos e que visam a legitimar, enganosamente, corpos aceitáveis.

Ao tratar das roupas da protagonista em *Distortions*, é interessante apontar, na fala de Eric, a preocupação por atribuir a ela “roupas tipicamente e socialmente femininas”. Aqui há mais um indício de que há uma regulação e, sobretudo, há percepção social de que essa regulação acontece. Ao afirmar que são roupas baseadas na tipicidade e sob parâmetros sociais, Eric deixa claro o seu posicionamento sobre o mundo e designa às normatizações a responsabilidade de atribuição de certos tipos de roupas para uma personagem/mulher no jogo/na sociedade.

Em sentido similar, vale chamar a atenção para a naturalização dos corpos e de suas características por meio de normas reiteradas no discurso de Eric. Ademais de demonstrar que existe um perfil sociocultural na segregação dos entendimentos, ele atribui ao corpo feminino à designação de “trejeitos”. Seria interessante promover indagações sobre o que se entende por trejeitos femininos e se há comportamentos e condutas adequadas e/ou aceitáveis para designar esse gênero. Pensar nesse tipo de delimitação contribui para vivificar, citacionalmente, discursos regulatórios que demarcam, por exemplo, como uma garota deve sentar ou falar, ou mesmo como ela deve seguir uma “forma de andar” (fala de Eric). Pela lógica mimética, nos videogames boa parte desses entendimentos passa a ser reverberado de modos distintos, inclusive sobre as representações feitas sobre os gêneros.

O aspecto corporal é também um dos elementos que alguns jogadores mencionam para a adequação da Garota ao gênero feminino. Sabendo que o “gênero é culturalmente construído” (BUTLER, 2017, p. 26) e que “o corpo é representado como mero *instrumento* ou *meio* com o qual um conjunto de significados culturais é apenas externamente relacionado” (p. 30, grifo da autora), a designação de aspectos corporais acrescidos tipicamente ao feminino exterioriza descrições culturais. Para Ana, “ser mulher não é ser definida por roupa ou cabelo, mas a características físicas que lhe atribuíram demonstram feminilidade (até onde joguei)”. Nesse sentido, entendo a fala de Ana como uma perspectiva baseada no corpo como meio de inscrição cultural dos gêneros. É relevante pontuar que essa perspectiva não é particular, mas construída socialmente. Sabendo que, partindo da perspectiva dos sexos, existem diferenças na constituição física dos corpos masculinos e femininos, haverá distinções na representação de personagens em videogames, e é apoiado nesse eixo que a construção social influencia no ponto

de vista individual. O que se percebe é que, em *Distortions*, as características utilizadas na representação de Garota aludem a uma perspectiva - a dos criadores – sobre a constituição dos corpos dentre várias outras existentes no âmbito social.

Assim, as concepções acerca da feminilidade em Garota demonstram marcas de identidades que, em geral seguem registros veiculados e reafirmados socialmente. Para Butler (2017), as falas, performativamente, reproduzem sentidos e ações sobre os corpos e, no sentido desse trabalho, o entendimento sobre os corpos femininos em sua condição de mulher apresentam identidades, de jogadores brasileiros tanto masculinos quanto femininos, embebidas pelos efeitos da regulação. Isso não significa dizer que suas identidades sejam arrematadas nesse nó, pois como já dito, elas são plurais (HALL, 2015) e a existência de uma “identidade não anula completamente a outra” (ZACCHI, 2016, p. 202) podendo haver a coexistência de diversos tipos de identidades em indivíduos particulares.

Há, então, um perfil heteronormativo que se encarrega de atribuir padrões de feminilidade, bem como de masculinidade. De acordo com Borba (2015, p. 97), há uma regulação heteronormativa na sociedade que produz regras de funcionamento social, tais que “precisam ser constantemente repetidas e reiteradas para dar o efeito de substância, de natural. Esse efeito é performativo, isto é, tem o poder de produzir aquilo que nomeia e, assim, repete e reitera as normas de gênero.”. Quando jogadores levam em consideração um “perfil sentimental” (Marcos), a “forma de agir” (Raul, mas também evidenciado em Marcos) ou mesmo “a roupa que usa” (Paula), ocorre a reprodução continuada e naturalizada de normas de gênero construídas socialmente com base na distinção entre os sexos.

#### **4.5 Identidades femininas e masculinas entre o real e o virtual**

Nesta seção, trato, de forma contrastiva, de como o feminino em *Distortions* é percebido segundo a perspectiva feminina e a masculina. Aqui, não pretendo criar uma polarização acerca dos entendimentos de homens e mulheres no tocante aos gêneros, mas ressaltar similares ou divergentes tomadas de posição.

Como já recentemente versado, são múltiplos os entendimentos acerca do feminino. A pluralidade é uma característica peculiar nas identidades. É por meio da linguagem que desempenhamos sempre novas identidades, bem como reiteramos outras já desempenhadas outrora. Assim, a associação desses múltiplos momentos de atuação de identidades nos constitui enquanto sujeito social. Para Woodward (2014, p. 33), “toda prática social é simbolicamente marcada. As identidades são diversas e cambiantes, tanto nos contextos sociais nos quais elas

são vividas quanto nos sistemas simbólicos por meio dos quais damos sentido a nossas próprias posições”. Assim, as identidades se manifestam como alegóricas em contextos diversos e, portanto, torna-se necessário entender a sua construção tanto no âmbito real quanto no virtual. Na tentativa de verificar como se comportam as identidades, tanto do gênero masculino quanto do feminino no contexto dos jogos digitais – e mais precisamente frente a representação feminina nos videogames – obtive algumas respostas passíveis de discussão.

Pergunta: Em seu entendimento, dentro de jogos eletrônicos e afins, o que define uma personagem como sendo pertencente ao gênero feminino?

Ana: Se formos pensar na questão de gênero em ele se baseia na cultura, religião e construção social. Não poderia determinar isso sem conhecer a fundo a personagem. Características físicas seria extremamente raso.

O enquadramento de uma personagem ao gênero feminino pode, visualmente, não se configurar como um problema. Na maioria das vezes, a designação de gênero à personagens se deve a diversos fatores, dentre eles os atributos físicos. Na fala de Ana, no entanto, a designação de gênero com base em aspectos físicos não é, por si só, suficiente. Sua fala ancorada na preocupação com a “cultura, religião e construção social” demonstra a necessidade de conhecimento de aspectos interiores de determinada personagem para a certificação do que pode ser considerado como pertencente ao feminino. Aqui, temos um perfil de jogadora preocupada com o entendimento interno do outro para compreender como melhor os gêneros devem ser representados dentro dos videogames.

Em sua fala, ademais de demonstrar que a representação não pode ser considerada o único elemento para a definição de gênero feminino, Ana demonstra que as interpretações de cada jogador são particulares. Sem dúvida, o olhar analítico de cada jogador – haja vista eles serem participantes sociais e atuantes em práticas de significação – tende a colaborar com a construção de suas (sempre novas) identidades.

Por outro lado, como já visto na seção anterior, quando questionada sobre os elementos presentes na personagem Garota do jogo *Distortions* que a enquadra como pertencente ao gênero feminino, Ana sugere que “ser mulher não é ser definida por roupa ou cabelo, mas as características físicas que lhe atribuíram [que] demonstram feminilidade (até onde joguei)”. O conflito apresentado em seu discurso alude, quiçá, à complexidade que envolve o tema. Urge na nossa sociedade o estabelecimento de “códigos específicos de coerência cultural” (BUTLER, 2017, p. 226) e nessa citada coerência residem regulações para caracterizar – inclusive fisicamente – os corpos. A contradição na resposta de Ana, conseqüentemente, não é por acaso.

Expondo seu posicionamento em outra vertente distinta das ideias de Ana, Paula demonstra uma preocupação com as idealizações comumente associadas às personagens femininas nos jogos digitais. Para ela, nesse contexto, uma personagem pertencente ao gênero feminino é aquela que “geralmente é alguém que precisa ser salva, ou que luta sob vestimentas expondo seu corpo”. Nela, ficam aparentes duas perspectivas: a primeira, de mulher dependente; e a segunda, de mulher sensualizada. Embora ela não se insira dentro da fala para demonstrar insatisfação com esse tipo de reprodução, é possível inferir que, se ela fixa sua resposta justamente nesses elementos de idealização do gênero, significa dizer que ela possivelmente observa os papéis exercidos pelas personagens femininas e, sendo ela mulher, analisa também os papéis que ela, enquanto mulher desempenharia naquela situação. A sua preocupação com os papéis femininos nos jogos pode ser evidenciada também em outras respostas fornecidas ao questionário, como devido ao seu interesse por *Distortions* tendo em vista a protagonista feminina na narrativa e quando afirma que “em outros jogos a mulher é geralmente uma que usa de seu corpo para atrair mais atenção”.

No processo de construção de identidades, a identificação pode ser percebida de distintas formas.

Sara: Basicamente ser identificada como mulher, na sua ficha técnica por exemplo. Cada mulher tem uma personalidade e pode usar roupas, adereços, cortes de cabelo, atividade/profissão, etc que podem pertencer a um padrão masculino. Digo isso pois sempre gostei de coisas que tinham padrão masculino (vídeo game, karatê, truco, etc), mas não tive problemas com isso felizmente e ainda assim me sinto mulher e gosto de coisas “femininas” também, é minha personalidade, mas isso não quer dizer que seja ou queira ser de outro gênero.

No ato da descrição do gênero feminino em videogames, Sara se insere no discurso para chamar a atenção sobre os padrões masculinos e femininos. Assim, os limites entre o real e o virtual se acercam para possibilitar a exemplificação de seu próprio desempenho de feminilidade. A sua noção de que há padrões para nortear os gêneros incide não somente sobre a consciência de regulações, como também na aceitação destas para poder viver em sociedade.

De acordo com Cameron (2010, p. 147), “performativamente, homens e mulheres podem subverter ou resistir aos códigos de gêneros predominantes”. Embora tenhamos em Sara uma identidade reconhecadora das normas sociais, o que chama atenção em sua fala é também a subversão que ela adota ao fazer uso de dispositivos padrões masculinos e, ao mesmo tempo, engajar-se no feminino ao afirmar que “ainda assim me sinto mulher”. Ora, se gênero é uma construção social, sentir-se mulher e “gostar de coisas femininas” revela um atendimento internalizado acerca de performances de gênero, em que as construções socioculturais são

responsáveis pela manutenção de estereótipos. Em Sara, portanto, se percebe uma dualidade teórica e prática sobre os gêneros: ao mesmo tempo em que há a apreensão de noções estereotipadas embutidas em seu discurso, há também, e de modo bastante acentuado, a subversão e resistência de gênero em suas práticas cotidianas de modo a quebrar atividades padrões adequadamente aceitáveis.

É possível perceber, então, que a fala das três jogadoras expõe componentes distintos para caracterizar as personagens nos jogos digitais. Logo, o caráter gênero feminino não significa um elemento unificador de identidades haja vista o fato de que as jogadoras mantêm identidades, identificações e interesses distintos.

Pergunta: Num contexto social real, que elementos definem o gênero feminino em sua opinião?

Ana: “Pergunta difícil, ainda mais para mim e me vejo como uma pessoa de gênero não binário. Acredito que o gênero feminino é imposto por alguns fatores, como a construção social, cultural e religiosa. Eu não poderia determinar isso, não tenho uma opinião formada já que meus conceitos vão além desses fatores.”

Nesse comentário há o que, com base nas palavras de Woodward (2014), chamamos de uma identidade contingente graças ao reconhecimento de que a sua identidade é vista como “produto de uma intersecção de diferentes componentes, de discursos políticos e culturais e de histórias particulares” (p.38). Ana, que caminha em sentido contrário à imposição de gêneros tradicionais na sociedade, a não binariedade com que se identifica tanto a limita para definir fronteiras que configurariam o gênero feminino quanto, ao mesmo tempo, permite a sua identificação com diversas identidades de gênero. A inconformidade com que ela lida com a definição dos gêneros permite o aparecimento de uma nova identidade. Ana é um exemplo claro de como as identidades podem ser mutáveis, tendo em vista que, ao ser questionada sobre aspectos de representação visual da personagem feminina em *Distortions*, ela expressa seu posicionamento sempre, ou na maioria das vezes, embasada em uma configuração acatada desde os preceitos padrões.

Convém frisar que a perspectiva de Ana sobre a sua não adequação à binariedade em que os gêneros estão tradicionalmente inscritos pode ser encarada como um efeito transgressivo haja vista aqui ser evidenciada uma fala que expressa o reconhecimento de seu desencaixotamento frente aos os padrões de gênero. A transgressão, em Linguística Aplicada, surge quando assumimos “aquela conduta que destrói regras e transgride os limites” (JENKINS, 2003: 3 apud PENNYCOOK, 2006, p.74) e, no caso de Ana, os limites sobre o comportamento e a representação, mantidos pelos padrões estruturais binários e fechados, coexistem com o

sentimento de não pertencimento feminino com essas mesmas fronteiras. De certo modo, há um vínculo entre a realidade e a virtualidade em seu pensamento já que, questionada sobre as características que definem o gênero feminino nos jogos digitais, Ana relata que as características intrínsecas ao sujeito/à personagem precisam ser avaliadas antes de um enquadramento de gênero. Convém demonstrar, entretanto, que a fusão de não-binariedade e de transgressão notada em Ana é, por vezes, tênue, haja vista o fato de ela não ter se enquadrado ao gênero “outro” durante sua resposta ao questionário.

Enquanto em Ana há certa impossibilidade de definir o gênero feminino tendo em vista todos os fatores que a rodeiam, grande parte dos demais jogadores associa esse gênero a noções culturalmente veiculadas sobre o que é ser mulher.

Pergunta: Num contexto social real, que elementos definem o gênero feminino em sua opinião?

Eric: São várias as formas de representar o gênero feminino e a essência da mulher. Delicadeza, beleza, fertilidade, perspicácia, receptividade, tensão, emoção, sensibilidade são apenas alguns atributos que definem uma real mulher.

Fred: Delicadeza, coragem, inteligência, determinação e foco.

Paula: Força, determinação, sensibilidade, coragem, justiça, amor, etc

Malu: Roupas e acessórios que veste, seu jeito de falar também.

Miguel: Acredito que o que realmente define uma mulher seja suas atitudes. Homens possuem certas atitudes lógicas diante de algumas situações, mulheres tendem a ser mais sentimentais, tomando atitudes geralmente inversas, mas isso é muito complexo pois como disse anteriormente, os padrões de comportamento estão sendo alterados com o passar dos anos.

João: Eu diria que os mesmos citados na resposta da pergunta 18.

É interessante notar que, dentre os seis jogadores acima expostos, duas são mulheres, o que nos leva a pensar que as noções culturais que envolvem gênero sondam o imaginário popular, em que as próprias mulheres também repassam essas ideias pré-concebidas. Esse é um dado que colabora para o entendimento de que as mulheres, como participantes de uma sociedade patriarcal e consumidoras das imagens repassadas na mídia, também demonstram discursos com marcas das idealizações sociais.

Dentre essas falas, cabe apontar a associação da “fertilidade” – na resposta de Eric – ao feminino. Meyer (2003) relata como os setores sociais instituem normas sobre a maternidade e o corpo feminino. A autora descreve, de forma crítica, que os valores inscritos e veiculados na sociedade atribuem à maternidade a natureza, irrefutável e incontestável, dos corpos femininos. Na fala da Eric percebe-se que as formas de representar o gênero em questão estão associadas ao que ele conceitua como “essência da mulher”, estando, então, a maternidade mais uma vez inscrita nessa representação. Aliados à maternidade, outros elementos característicos de uma idealização de feminilidade (MARTINS FERREIRA, 2010) constituem o seu

pensamento. O que quero evidenciar nessa fala não é somente a atenção para a maternidade e para outros elementos geralmente vinculados ao feminino, mas sobretudo como ele associa esses elementos com a restrição à uma concepção de “essência”. É possível haver uma essência que defina e restrinja o gênero feminino ou seria essa ideia de “essência” fundada em concepções sociais, culturais e ideológicas?

Como já tratado em outra seção, quando questionado sobre a definição do gênero feminino no âmbito dos videogames, Eric se refere a “uma representação imagética de mulher. Uma criação baseada nos costumes do público-alvo do jogo”. Fica evidente que a sua concepção sobre o virtual está fortemente apoiada no real, já que ele expressa seu pensamento tendo como referência um imaginário. Embora não especifique que tipo de imaginário é esse, Eric dá indícios de que essa idealização é veiculada e acatada cultural e socialmente, o que pode ser reforçado pela atribuição das características por ele elencadas a ideia de “uma *real* mulher” (grifo nosso).

Nem sempre é fácil descrever, no mundo real, como os gêneros devem ser definidos. Ademais, pode-se perceber que nem sempre um jogador poderá relacionar aquilo que ele enxerga no mundo real com o virtual, fazendo com que nem sempre exista uma relação entre o real e o virtual para dados jogadores, dadas as devidas proporções entre as diferenças entre esses dois mundos.

Por outro lado, cada vez mais se nota uma proximidade entre o real e o virtual, tendo em vista que, devido aos avanços tecnológicos, houve uma significativa mudança no perfil dos indivíduos (JENKINS, 2009). Expondo a proximidade entre o real e o virtual de forma mais clara, o jogador João relata que, para ele, o que define o gênero feminino no contexto real são “os mesmos [atributos] citados na resposta da pergunta 18”, a saber: “a aparência. Roupas usadas. Rosto. Cabelo. Linguagem corporal. Voz”. Assim, além de sua fala designar uma expressiva integração entre a realidade e a virtualidade, fica demonstrado que seu entendimento parte de noções relativamente consagradas sobre o gênero. De fato, nos dias atuais em que há constante transformação na forma de comunicação e de transmissão de informações entre os sujeitos, torna-se cada vez mais difícil designar os limites entre um campo e o outro. Assim, é grande a volatilidade inscrita na relação entre o real e o virtual, e esse é apenas um dos eixos que destaco nesse trabalho.

Em Miguel, as atribuições do gênero feminino a processos convencionais de feminilidade (MARTINS FERREIRA, 2010) são expostas, como, por exemplo, a cansativa delegação de sensibilidade ao afirmar que as “mulheres tendem a ser mais sentimentais”. Outra questão de merecido destaque é que, ao associar o gênero feminino como aquelas que tomam

“atitudes geralmente inversas” às tomadas pelos homens, Miguel deixa transparecer em seu discurso a manifestação do binarismo heterossexual em que os gêneros são comumente associados. Essas duas marcas na fala desse jogador representam, também, marcas sociais de que as concepções sobre os gêneros estão inscritas em um domínio cultural circular que consolida a naturalização de valores. Essa marca naturalizante no discurso de Miguel pode, inclusive, ser revelada haja vista o uso nominal de que há uma “realidade” para o engajamento sociocultural dos gêneros.

Várias são as visões existentes sobre a designação de características para o gênero feminino, mas grande parte das respostas obtidas no questionário aplicado versa sobre atributos que correspondem a concepções socialmente construídas. No âmbito real, Luís, Raul e Léo têm ideias similares:

Luís: Difícil responder, pois existem uma gama variada de elementos físicos e comportamentais que compõe o gênero feminino.

Raul: Características físicas e psicológicas.

Léo: Personalidade principalmente.

Embora todos eles associem as suas respostas a elementos específicos como as características físicas e comportamentais, essas respostas traduzem de forma vaga as suas impressões. Por outro lado, no contexto virtual há mais precisão e posicionamento em seus discursos.

Luís: tirando elementos visuais, ações naturais sem forçar esterótipos datados, tornam a personagem mais crível

Raul: As características atribuídas a ela.

Léo: Gráficos, voz, personalidade, história.

Falar sobre o virtual, como se trata de um espaço inexistente na realidade, surge como um ambiente afável e aberto para se expressar na complexa tarefa de descrever os gêneros. Vale trazer à tona o intuito de Luís em não manifestar e reafirmar quais tipos de falas que levem aos estereótipos sobre os gêneros. É curioso notar que embora tenhamos o discurso de um jogador do gênero masculino, essa preocupação é um termo latente. Isso fica manifesto, inclusive, por sua ponderação ao tratar do feminino no meio real.

Pergunta: Num contexto social real, que elementos definem o gênero feminino em sua opinião?

Tony: As características físicas, pois se um homem se sente mulher, tem vontades e gostos femininos, mas tem corpo e características masculinas, para mim ele é um homem.

O discurso de Tony revela um esboço sobre o seu próprio entendimento sobre gênero. Fica notório que, para ele, a identidade de gênero não reside na condição de identificação e reflexão individual, mas sim sobre a superfície corporal, considerando o aspecto exterior, como roupas e adereços utilizados, para caracterizar a sua percepção sobre os gêneros. O grande problema está no fato de que essas roupas e adereços, geralmente são produtos de ideias culturalmente instituídas para descrever o que é apropriado para pessoas de sexo masculino ou feminino. Mais uma vez, esses produtos são instaurados por processos repetitivos e reiterativos, seja no contexto social de comunicação entre as pessoas, seja por meio de mídias vinculadas a uma economia ativa para a atribuição desse sentido.

De acordo com Silva (2014, p. 82), “a afirmação de identidade e a marcação da diferença implicam, sempre, as operações de incluir e de excluir. [...] ‘O que somos’ significa também dizer ‘o que não somos’.” Assim, na fala de Tony, fica explícita a marcação de diferença como medida para legitimar o seu pensamento. Ao conferir masculinidade e feminilidade conforme a diferença externa, como o “corpo”, e interna, como “vontades e gostos femininos”, Tony demarca o corpo como a alta expressão de identidade, não deixando claro, contudo, características físicas faciais e comportamentais na descrição dos gêneros.

Vale notar que esse pensamento – utilizado para se referir a personagens do mundo real –, é também muito próximo ao seu entendimento sobre a representação feminina nos jogos digitais. Tony evidencia que na virtualidade a representação de gênero fica restrita a “características físicas, pois se for um transgênero, mas que tenha características físicas femininas, irei considerar feminino.”

É interessante notar que, segundo Martins Ferreira (2010), existem algumas características que geralmente são associadas ao gênero feminino e que qualificam a sua feminilidade. Em contraponto, características que não se adaptam a esses preceitos culturalmente veiculados e socialmente mantidos sobre o gênero feminino caracterizam a feminilidade. Como já destacado esses conceitos da autora em seções anteriores, percebe-se que em alguns discursos há a tendência de associar marcas de feminilidade ao gênero feminino, o que pode ser entendido como uma evidência de um pensamento transgressivo aos padrões normalmente impostos. Vejamos as falas abaixo elencadas:

Marcos: Essa pergunta [sobre a definição do feminino no contexto social real] é um pouco generalista, então criarei um perfil feminino como exemplo e responderei. Autoconfiança, força, paciência, delicadeza, proatividade, respeito ao próximo, constante afirmação do eu.

André: Acho que empoderamento seja a melhor palavra aqui. Quero ver cada vez mais elas ganhando seu espaço e sendo livres para exercer suas vontades e suas virtudes.

Sara: Como comentei na resposta 16, as pessoas precisam fazer o que gostam sem rótulos.

Embora as três supracitadas falas tenham conteúdos relativamente diferentes, nelas encontro elementos que trazem consigo conotações sobre o feminino que merecem destaque. De modo similar ao discurso de Sara, em que pode ser observada uma identidade libertadora dada a demonstração de sua ânsia na autonomia nas escolhas e nos papéis dos gêneros, Marcos e André seguem esses tipos de pensamentos, mesmo que os seus locais de fala não estejam diretamente relacionados com as problemáticas em que o gênero feminino está inserido.

Na fala de Marcos, por exemplo, apesar de ser identificado o atributo convencional “delicadeza”, ele manifesta um parecer diferente de outros jogadores que costumavam qualificar o gênero feminino de acordo com traços corporais, faciais e psicológicos vinculados a um padrão, o que se configura como um pensamento que mescla o tradicional com uma visão moderna. Similarmente, essa observação também pode ser notada nas falas de Fred – ao conferir a qualidade de “coragem” –, e de Paula – ao fazer menção à “força” e à “coragem” feminina.

Vale salientar que, quando interrogado sobre as características que definem gênero feminino no meio virtual dos jogos digitais, Marcos relata que o gênero em questão pode ser caracterizado por sua “representatividade na luta de dilemas sociais de gênero”. Ao comparar as suas respostas relacionando o meio virtual com o real, é possível perceber que há uma forte ligação entre esses dois setores. Ao afirmar que há no gênero feminino “constante afirmação do eu”, “proatividade” e “força”, Marcos leva em consideração os constantes conflitos existentes nas relações de gênero e sua busca por representatividade. O interessante a se observar diante dessa fala é que, sendo Marcos um jogador autoidentificado como pertencente ao gênero masculino, houve a percepção de que essas características são tão salientes para definir gênero quanto aquelas cultural e socialmente atribuídas.

Em sentido análogo à consideração de Marcos sobre a representatividade feminina nos videogames, percebe-se que André apresenta um discurso baseado na libertação. Demonstra-se, então, uma identidade que é também preocupada com questões de gênero, não necessariamente o seu, mas com as adversidades com que o gênero feminino – por diversas vias – lida todos os dias. Enquanto Marcos enfatiza uma “constante afirmação do eu”, André trata do desejo de empoderamento feminino. Nota-se certa relação entre os dois pensamentos já que a ideia de Marcos se insere na de André para que a noção de empoderamento venha a ser efetivada.

Os discursos subversivos de André seguem certa constância no entendimento sobre as representações femininas estereotipadas nos jogos digitais. Questionado sobre elementos que definem o gênero feminino dentro do setor dos jogos, André destaca que “no cenário atual tanto de jogos quanto da sociedade o importante é ter uma história bacana. Não importa o gênero. Também não acho necessário nenhum tipo de apelação a sexualização feminina sem contexto nos jogos”.

Nas falas acima apresentadas, são registradas identidades que transgridem ao cruzar demarcações sociais e culturais. A transgressão (PENNYCOOK, 2006), então, se manifesta tendo em vista que as suas saídas de limites socialmente estipulados para os gêneros e cruzam uma fronteira imaginária para definir a si mesmo, o seu local de fala e a outrem por meio de significados divergentes. De acordo com Borba (2015, p. 97-98), “esses (novos) significados só podem ser manufaturados em nossas performances diárias que, em vez de repetir normas, têm a possibilidade de não segui-las (obviamente sob algum risco social) e, dessa forma, desafiar sua hegemonia”.

Tendo em vista a existência de identidades plurais, dadas as diferentes perspectivas individuais dos sujeitos sociais, as diversas posições-de-sujeito são notórias e, dentre elas, se abre passagem para o surgimento de identidades e pensamentos ora empáticos aos problemas de representação e de entendimento sobre os corpos, ora dotados de um pensamento transgressivo mais evidente. Tornam-se, pois, ricos e plurilaterais os resultados da mediação entre as concepções sociais sobre o corpo feminino dentro e fora do universo dos videogames, haja vista a sobrevivência de pensamentos transgressivos em meio às regulações existentes acerca dos gêneros. Há, portanto, múltiplos corpos, entendimentos e vozes.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Sabendo que os videogames são artefatos tecnológicos presentes na cultura digital em que estamos imersos, torna-se importante entender como as representações visuais dos gêneros estão relacionadas com os processos históricos e culturais na sociedade e como elas interferem nos processos de construção de identidades. Nesse trabalho, tive o objetivo de observar construções discursivas extraídas de um questionário aplicado a jogadores do jogo brasileiro *Distortions* a fim de analisar como se constituem as identidades, femininas e masculinas, frente à representação visual e narrativa da protagonista Garota, levando em consideração os entendimentos dos jogadores mediante o entrelaçamento de gênero e videogames.

Em face à grande quantidade de personagens femininas de videogames que aparecem como objetos sexuais, que não ocupam papéis principais – e quando ocupam, são mal representadas física e narrativamente –, o entusiasmo inicial dessa pesquisa surgiu da criação da personagem Garota, que tem uma representação que vai de encontro à maioria das características geralmente atribuídas ao gênero feminino em videogames. Vale lembrar que, ainda que sejam evidenciadas características positivas em Garota – como o fato de ela assumir o papel de protagonista de gênero feminino e de não ser sexualizada –, alguns elementos constitutivos de sua representação visual e de sua personalidade merecem questionamento – assim como feito no terceiro capítulo desse trabalho. Como já discutido, a quebra de estereótipos na estrutura de Garota segue sendo um marco em sua composição, o que não anula o fato de haver manutenção de padrões de beleza sobre o corpo feminino, como por exemplo, a presença de pele clara, de cabelos lisos, de traços faciais finos e do corpo magro.

Nesse sentido, embora outras questões possam ser levantadas, aqui priorizei traçar perfis identitários de jogadores de *Distortions* na relação entre três eixos centrais já discutidos: gênero, identidade e videogames, estando todos eles diretamente associados com a ideia do corpo feminino e sua aceitabilidade no seio social e digital. Esse trabalho pode ser um caminho para evidenciar como as identidades femininas e masculinas vão sendo construídas em diferentes condições e de acordo com diferentes perspectivas, mas, em alguns casos, embasadas em similares visões culturais. Ademais, foi possível constatar que as identidades de gênero não são singulares, mas sim plurais, fato que justifica a sua manifestação de distintos modos, haja vista serem particulares as perspectivas de cada sujeito social, ainda que em sujeitos de mesmo gênero. Assim, na análise das respostas aos questionários dos jogadores de *Distortions*, ficaram salientes alguns elementos que guiaram a percepção de suas ações, de suas perspectivas e de suas identidades.

Como já apresentado, cultura pode ser compreendida como um “conjunto de práticas” (HALL, 2016, p. 20) que designam ações dos atores sociais que as (re)produzem por diversas vias e modos. Elas são permeadas de significados e podem ser sentidas por meio dos discursos, já que é por meio da linguagem que os sentidos ficam mais evidentes. No primeiro capítulo desse trabalho, parti do pressuposto de que há designações culturais e sociais perduradas por veredas históricas que regulam o gênero feminino. Assim, evidenciei como as obras artísticas são grandes reprodutoras do pensamento social e da concepção sobre os gêneros e sobre os corpos e que, na maioria das vezes, consolidam noções patriarcais e segregam papéis masculinos e femininos, bem como traçam perfis estruturais que concretizam estereótipos com efeitos sentidos até nos dias atuais.

Partindo da descrição sobre o termo cultura, destaquei noções essencialistas entre sexo e gênero, bem como descrevi a existência de poderes que são mantidos na sociedade e responsáveis por perpetuar noções androcêntricas. Foi exposto que, na relação de gênero e sociedade, o feminino é posto em posição subalterna ao masculino, considerando a estreita relação com o momento histórico de seus acontecimentos. Nesse sentido, busquei tornar notório que, assim como em tempos passados, as obras artísticas serviam como um meio de divulgação dos interesses corporais vigentes para épocas de sua produção, enquadrando-se como um meio de difusão compatível com os disponíveis no período. Já nos tempos pós-modernos, com o advento tecnológico e com a abrangência da globalização, a difusão dos ideais regulatórios sobre os corpos parte de focos distintos e ubíquos. Em suma, de modo geral, em algumas situações mudam-se os tempos, mudam-se os ideais, contudo as regulações incessantemente são reproduzidas.

No segundo capítulo, ao tratar especificamente da cultura de jogos, tracei um desenho das representações femininas comumente veiculadas nos videogames. Expus que às personagens femininas geralmente são atribuídos papéis que, em uma perspectiva negativa, se resumem na necessidade de proteção masculina e na imagem de guerreiras seminuas, de modo que ambas podem ser representadas de forma hipersexualizada e incompatível com a narrativa apresentada. Relatei que parte da má representação feminina nos jogos digitais surge da existência de problemas no designer de videogames já que menos mulheres participam do processo de produção. Nesse quesito também enfatizo que a mera introdução feminina no designer de jogos, por si só, não é garantia suficiente de que a representação feminina venha a ser alcançada uma vez que, como participantes de uma sociedade patriarcal e segregacionista, se mulheres carregadas de conceitos machistas estiverem à frente do desenvolvimento de jogos,

provavelmente seguirão perpetuando entendimentos hierárquicos sobre os gêneros e caminhando rumo à problemática da (in)visibilidade feminina nos jogos digitais.

Também foi discutido que, assim como nas obras artísticas passadas, o olhar masculino sobre os corpos no desenvolvimento de videogames ocupou, e ainda ocupa, posição privilegiada tendo em vista a presença masculina enfática e mais numerosa, o que ajuda a contribuir para a utilização dos corpos femininos como um produto mercadológico associado ao desejo de um público alvo predominantemente masculino. No caso do jogo *Distortions* utilizado como base nesse trabalho, é interessante notar que mesmo havendo uma equipe de criadores masculina, visualmente o uso do corpo como objeto sexual não é um elemento explorado no jogo.

Diante da exposição teórica e metodológica apresentada nos capítulos que precedem a análise, destaco que algumas conclusões significativas foram alcançadas. A primeira delas aponta para o fato de as análises demonstrarem haver diferentes posições-de-sujeito (WOODWARD, 2014, p. 18), independentemente do gênero do jogador. Enquanto atores sociais, suas identidades são expressas como resultados de suas experiências, entendimentos e conotações discursivas em face às colaborações sociais e culturais sobre os gêneros. Nesse sentido, vale enfatizar que as interpretações de cada sujeito são particulares e não podem ser consideradas isoladamente, já que alguns fatores – como cultura, história, economia etc. – colaboram para as mudanças nas perspectivas.

Mesmo tendo abordado a diferença nas tomadas de posições entre os sujeitos, vale enfatizar as notórias posições-de-sujeito caracterizadas pela preocupação de jogadoras com a representação dos corpos de personagens femininas nos jogos digitais. Nesse trabalho, destaco que o local de fala que as jogadoras ocupam é a mola propulsora para o desenvolvimento dessa sensibilidade, uma vez que, também pertencentes ao gênero feminino, elas veem de forma crítica os espaços e papéis fornecidos para as representações de gênero adotadas na maioria dos jogos. Por outro lado, a maioria masculina de jogadores não expressa essa preocupação, possivelmente em decorrência de o local de fala por eles pertencido limitar as suas perspectivas para problemas sociais e de gênero que não os afetem diretamente. Os traços que envolvem as identidades, nesse sentido, têm estreita relação com os locais de fala dos sujeitos, embora cada indivíduo expresse distinções consideradas na constituição de suas identidades.

Uma segunda conclusão alcançada nesse trabalho decorre da ideia da primeira e, por isso, não pode ser visualizada isoladamente. O caráter empoderador é percebido como uma característica nas identidades múltiplas de sujeitos particulares, fato que pode ser visualizado com maior ímpeto nas falas de jogadoras, mas esse elemento também merece relevante destaque como pertencente das identidades de jogadores. Tornou-se saliente o fato de que o

empoderamento feminino não somente é uma ânsia de grupos femininos de jogadores, mas também de grupos masculinos, que veem a necessidade de desprendimento de noções tradicionais na concepção dos gêneros.

Bauman (2005, p. 85) trata da “luta da humanidade por autoafirmação”, o que pode ser percebido em falas de jogadoras que reivindicam o espaço, os papéis e as personalidades atribuídas ao gênero feminino no âmbito dos videogames. Não somente a autoafirmação é latente na relação gênero, identidade e jogos digitais, como também a afirmação sobre o outro é destaque em identidades de jogadores de gênero masculino, ao mesmo tempo em que os limites de seus locais de fala são preservados.

Segundo Gee (2007), os jogadores estão em um constante processo de (re)construção de identidades e é em meio a esse processo que as suas concepções sobre os papéis de gênero se sobressaem. Nessa (re)construção, a identificação é percebida entre as jogadoras com mais notoriedade, permitindo que elas façam associações com características que as repulsam ou as aproximam da personagem Garota e/ou de outras personagens de videogames. Há, sobretudo entre elas, uma mescla de diferentes tipos de identidades, já que a identificação torna possível o elo entre o ser e o representado.

É fato que o mundo em que vivemos tem sofrido diversas alterações com o transcurso dos anos. A fluidez que dá rumo às ações no mundo, que Hall (2015) tanto descreve, típica de uma sociedade marcada por uma modernidade líquida (BAUMAN, 2001) vem moldando sempre novas identidades, novos pensamentos e ações nos sujeitos participantes da sociedade. É notório que os entendimentos sobre os gêneros e suas constantes modificações exigem também a apreensão de certas complexidades em que eles estão inscritos.

À guisa de conclusão, ressalto a importância de evidenciar um sentimento particular. Para Rajagopalan (2003, p. 75), “as novas identidades só se criam a partir da exclusão das outras já existentes”. Embora o autor também considere as identidades como plurais, o que chamo atenção para esse excerto é que nem sempre as exclusões por ele apontadas se efetivarão nas práticas sociais dos sujeitos. Como notado nos jogadores de *Distortions*, sobretudo nas jogadoras, a multiplicidade de identidades em concomitância é evidente.

Também é possível destacar a tendência de olhares masculinos e femininos voltados a concepções limitadas às regulações de gênero ou a elementos recorrentes no imaginário social que, por si só, não são suficientes para definir gênero. Características padrões para definir o que é feminino – como o uso de roupas específicas, corte de cabelo ou designações de personalidade delicada e sentimental, são perspectivas percebidas nos discursos analisados nesse trabalho, o que colabora para a ideia de que os discursos sobre gênero e corpo são um retrato da reprodução

de visões naturalizadas cotidianamente na sociedade. Essas atribuições nada mais são que reprodução de perfis heteronormativos que carecem de olhares mais críticos e questionadores ao invés de aceitá-los de modo tão natural.

Por fim, uma última conclusão, e por mim considerada muito significativa, alcançada nesse trabalho centra-se na possibilidade de enxergar os videogames como um local para a subversão de espaços e ideologias dominantes. Embora tenha sido notado de modo expressivo a reprodução de discursos advindos de regulações de gênero em grande parte dos sujeitos aqui investigados, é de crucial relevância observar outro lado dos entendimentos sobre as concepções de gênero e corpo que extrapolam os limites dos jogos digitais. Nesse sentido, a ênfase no pensamento transgressivo de alguns jogadores merece destaque dada a relevância e necessidade de discussão sobre essa temática na esfera social como um todo.

O pensamento transgressivo está de algum modo imbricado nas concepções de alguns sujeitos, o que é factível por meio da demonstração de ânsia por despreendimento de visões que limitam o feminino a trilhas regulatórias. O desejo de liberdade de ideais androcêntricos e regulatórios é tanto uma característica identitária feminina como também se manifesta, com menos expressividade, em identidades de jogadores de gênero masculino.

Registrado nas falas de André – que ecoam desejo de empoderamento feminino e de manifestação de oposição à sexualização feminina de modo apelativo nos videogames – e de Marcos – quando leva em consideração a luta social de representatividade na definição do gênero feminino –, o querer transformador participa de interesses que fogem às normatizações. Mesmo com a pequena estimativa de demonstração nessas perspectivas, o pensamento subversivo masculino surpreende à medida que se percebe que esse tipo de inquietação também faz parte do imaginário masculino. Aqui, enfatizo o caráter crítico desenvolvido pelos jogadores em uma cultura cada vez mais questionadora de elementos que movimentam as relações sociais. Nessa mesma cultura e por esse mesmo ângulo, veem-se os reflexos dos conflitos existentes na sociedade atual tipicamente submergida numa era de pós-modernidade. Pensamentos transgressivos também são manifestados nas falas das jogadoras que, por sua vez, demonstram que os processos de identificação transitam também entre o questionamento do outro diretamente divergente de si mesmas ou de seus pareceres sobre gênero. A não aceitabilidade de representações de gênero rotundamente fixadas nos videogames, sem necessariamente demonstrar identificação total com uma personagem feminina não sexualizada como Garota, não só demonstra a complexidade na definição de identidades, mas também reforça o entrecruzamento de divisas de aceitabilidade de gênero.

Sobre as identidades dos jogadores de *Distortions* aqui analisados, torna-se relevante também observar os seus lugares de fala, levando em consideração o fato de que jogadores de gênero masculino atuam ora na designação passiva à idealização sobre os corpos nos jogos digitais – como visto implicitamente na maioria dos participantes desta pesquisa – e fora deles, ora na disseminação de uma força empoderadora – como no caso do jogador André que pensa em empoderamento feminino desde o nível virtual até o real.

Nos excertos discursivos de André e Marcos, bem como nos das jogadoras de *Distortions*, assim como Butler (2017) aponta, os atos performativos surgem com a possibilidade de exercer novas performances, o que inclui mudanças sobre práticas normativas de gênero com concretude balizada em vieses discursivos. A noção de essência sobre o gênero é discretamente quebrada à medida que há a manifestação performativa de falas transgressivas tendo em vista que essas noções vão de encontro com a ruptura de normas já consolidadas.

Embora a representação feminina, tanto com a inserção de jogadoras assíduas no campo dos jogos quanto na criação visual de personagens sem rótulos subalternos de gênero, seja quase uma utopia diante do cenário cultural e histórico de regulação sobre os corpos femininos na atual conjuntura social, com essa pesquisa vislumbro identidades dotadas de um pensamento mais descentrado de regulações e mais preocupado com lugares femininos que precisam ser ocupados tanto no âmbito dos jogos digitais quanto na realidade.

É preciso haver mais crítica aos entendimentos transmitidos culturalmente sobre as regulações de gênero – muitas vezes vistas e reproduzidas pelos sujeitos sociais com certa naturalidade –, pois ela é necessária para provocar **distorções** no entendimento sobre os gêneros nos videogames. Significativas distorções nos sujeitos só podem acontecer quando a subversão de normas sobre os gêneros não se limita a representações femininas fisicamente diferenciadas nos videogames, mas quando os sujeitos sociais ultrapassam opiniões culturalmente formadas e geram mudanças mais abrangentes na produção e no consumo de videogames, bem como na esfera social como um todo. Isso depende de uma radicalização social ainda não conquistada, mas notada com pegadas timidamente já visíveis.

## REFERÊNCIAS

ANDRADE, Carlos Drummond de. **O amor natural**. Rio de Janeiro: Record, 1994a.

ARISTÓTELES (1968). **Poética**. Tradução de Ana Maria Valente. 3ª ed. Lisboa: Calouste Gulbenkian, 2008.

AZEVEDO, Rogério Tenório de. **Identidade de gênero, futebol e videogames**. 2014. 105 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Programa de Pós-graduação em Letras, Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão- SE, 2014.

\_\_\_\_\_. Interatividade e realismo no Pro Evolution Soccer. In: ZACCHI, Vanderlei.; WIELEWICK, Vera Helena Gomes (Org.). **Letramentos e mídias: música, televisão e jogos digitais no ensino de Língua e Literatura**. Maceió: EDUFAL, 2015.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Tradução Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

\_\_\_\_\_. **Identidade: entrevista a Benedetto Vecchi**. Tradução Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 2005.

BARRETO, Nayara Matos. Do nascimento de Vênus à arte feminista após 1968: um percurso histórico das representações visuais do corpo feminino. 9º Encontro Nacional de História da Mídia, Ouro Preto, 2013.

BEASLEY, Berrin; STANDLEY, Tracy Collins. Shirts vs. Skins: Clothing as an indicator of gender role stereotyping in video games. In: **Mass Communication & Society**, 2002, 5 (3), 279-293.

BENTO, Berenice. A reinvenção do corpo: sexualidade e gênero na experiência transexual. Rio de Janeiro: Garamond, 2006.

BHABHA, Homi. K. **O local da cultura**. Tradução de Mirian Ávila et al. Local: Editora UFMG, 1998.

BORBA, Rodrigo. Linguística queer: uma perspectiva pós-identitária para os estudos da linguagem. In: **Revista Entrelinhas**, vol. 9, n. 1, jan./jul., 2015.

BUCKINGHAM, David. Studying Computer Games. In: CARR, D. et al. **Computer games: text, narrative and play**. Cambridge: Polity, 2008. p. 01-13.

BUTLER, Judith. **Gender trouble: feminism and the subversion of identity**. New York, Routledge, 1990. p. 1-25.

\_\_\_\_\_. Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade. Tradução Renato Aguiar. 15ª ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2017.

\_\_\_\_\_. Regulações de gênero. Tradução Cecília Holtemann. **Cadernos pagu**, 42, n. 42, pp. 249-279, 2014. Disponível em: < [http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0104-83332014000100249&script=sci\\_abstract&tlng=pt](http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0104-83332014000100249&script=sci_abstract&tlng=pt)>. Acesso em 16/10/2017.

\_\_\_\_\_. Corpos que pesam: sobre os limites discursivos do “sexo”. In: LOURO, Guacira Lopes. (Org.) **O corpo educado: pedagogias da sexualidade**. 2ª ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

BRYCE, Jo; RUTTER, Jason ; SULLIVAN, Cath. Digital games and gender. In: RUTTER, Jason; BRYCE, Jo (Coord.). **Understanding Digital Games**. London: Sage Publications, 2006, p. 185-204.

BUCHOLTZ, M.; HALL, K. Theorizing Identity in Language and Sexuality Research. *Language in Society* 33 (4):449-515, 2004.

CAMERON, Deborah. Desempenhando identidade de gênero: conversa entre rapazes e construção de masculinidade heterossexual. In: LAKOFF, Robin et al. **Linguagem. Gênero. Sexualidade: Clássicos traduzidos**. Tradução e Organização de Ana Cristina Ostermann, Beatriz Fontana. São Paulo: Parábola Editorial, 2010. p. 13-30.

CARR, Diane. Games and gender. In: CARR, D. et al. **Computer games: text, narrative and play**. Cambridge: Polity, 2008. p. 162-178.

CASSELL, J.; JENKYNS, H. Chess for girls? Feminism and computer games. In: \_\_\_\_\_ (eds.) **From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games**. Cambridge, MA: MIT Press, 1998. p. 2-45.

CASTELLS, Manuel. **O poder da identidade: a era da informação**. Trad. Klauss Brandini Gerhardt. Vol.2. 9ª ed. rev. ampl. São Paulo/Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2018.

CAVALCANTI, Marilda C. Um olhar metateórico e metametodológico em pesquisa em Linguística Aplicada: implicações éticas e políticas. In: MOITA LOPES, Luiz Paulo da. (Org.) **Por uma linguística aplicada Indisciplinar**. São Paulo: Parábola Editorial, 2006, p. 233-252.

CORREA, Ygor et al. Cultura visual: ideologias e estereótipos na constituição de personagens do gênero feminino. **XII SBGames**, São Paulo, October 16-18, p. 186-196, 2013.

DERRIDA, Jacques. **Gramatologia**. Trad. Miriam Schnaiderman e Renato Janini. São Paulo: Perspectiva, Ed. da Universidade de São Paulo, 1973.

DÍEZ GUTIÉRREZ, Enrique Javier (Org.) **La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos**. CIDE/Instituto de la Mujer, Serie Mujeres en la Educación, n. 5, 2004.

DÍEZ GUTIÉRREZ, E. J.; CANO GONZÁLEZ, R.; VALLE FLÓREZ, R. E. La cultura sexista y la violencia en los videojuegos. **Revista Mal-estar e Subjetividade**, Fortaleza, vol. VIII, nº 1, p. 13-32, mar/2008.

DÍEZ GUTIÉRREZ, Enrique Javier. El género de la violencia en los videojuegos y el papel de la escuela. **Revista de Educación**, 342, pp. 127-146, enero-abril de 2007.

DOVEY Jon; KENNEDY, Helen W. **Game Culture: computer gamer as new media**. New York: Open University Press, 2009.

ECKERT, P.; McCONNELL-GINET, S. Comunidades de prática: lugar onde co-habitam linguagem, gênero e poder. In: OSTERMANN, C; FONTANA, B. (Orgs.) **Linguagem. Gênero. Sexualidade: clássicos traduzidos**. São Paulo: Parábola Editorial, 2010. p. 93-107.

FABRÍCIO, Branca Falabella. Linguística Aplicada como espaço de “desaprendizagem”: redescrições em curso. In: *In*: MOITA LOPES, Luiz Paulo da. (Org.) **Por uma linguística aplicada Indisciplinar**. São Paulo: Parábola Editorial, 2006, p. 45-66.

FELIPE, J. Representações de gênero, sexualidade e corpo na mídia. **Revista Tecnologia e Sociedade**, v. 1, p. 251-263, 2007.

FIGUEIREDO, Débora de Carvalho. Linguagem e gênero social: contribuições da análise crítica do discurso e da linguística sistêmico-funcional. **DELTA**, v. 25, nº especial, São Paulo, p. 732-753, 2009.

FONSECA, Livia Lenz. **GAMERGIRLS: as mulheres nos jogos digitais sob a visão feminina**. 2013. 112 f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) – Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, Universidade do Vale Rio dos Sinos, São Leopoldo - RS, 2013.

FORTIM, Ivelise; MONTEIRO, Louise. Choose your character: Mulheres e personagens femininos nos videogames. **XII SBGames**, São Paulo-SP, Outubro 16-18, 2013.

FREITAS, Clara Maria Silveira Monteiro et al. O padrão de beleza corporal sobre o corpo feminino mediante o IMC. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**, São Paulo, v. 24, n. 3, p. 389-404, jul./set. 2010.

GEE, James Paul. **What video games have to teach us about learning and literacy**. New York: Palgrave MacMillan, 2007.

GIDDENS, Anthony. **Modernidade e identidade**. Tradução Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002.

GINSBURG, Anna. **What is beauty?** Disponível em:  
<<http://annaginsburg.co.uk/#showcase>>

GOULART, Lucas; NARDI, Henrique. Gamergate: cultura dos jogos digitais e a identidade gamer masculina. **Revista Mídia e Cotidiano**, v. 11, n. 3, p. 250-268, 2017.

GRIMES, Sara M. “You shoot like a girl!”: The female protagonist inn action-adventure video games. Presented at the Level Up!: Digital Games Research Association (DIGRA), International Conference, Utrecht, The Netherlands, 2003.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Tradução de Tomaz da Silva e Guacira Louro. 12ª ed. Rio de Janeiro: Lamparina, 2015.

\_\_\_\_\_. **Cultura e representação**. Tradução de Daniel Miranda e William Oliveira. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio: Apicuri, 2016.

HORTA, Maria Teresa. **Poesia Completa II**. Lisboa: Litexa, 1983.

JORDÃO, Clarissa. M. (Org.) **A linguística aplicada no Brasil: rumos e passagens**. Campinas, SP: Pontes Editores, 2016.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Tradução de Susana L. de Alexandria. 2ª ed. São Paulo: Aleph, 2009.

KRESS, Gunther. Designer and transformation: new theories of meaning. In: COPE, Bill; KALANTZIS, Mary (Ed.). **Multiliteracies: literacy learning and the designer of social futures**. London: Routledge, p. 153-161, 2000a.

\_\_\_\_\_. Multimodality. In: COPE, Bill; KALANTZIS, Mary (Ed.). **Multiliteracies: literacy learning and the designer of social futures**. London: Routledge, p. 182-202, 2000b.

\_\_\_\_\_; VAN LEEUWEN, Theo. **Reading images: the grammar of visual design**. 2 ed. Abingdon: Routledge, 2006.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. **Metodologia científica**. 6ª ed. São Paulo: Atlas, 2011.

LANKSHEAR, C; KNOBEL, M. **New Literacies: Everyday Practices and Classroom Learning**. Nova York: Open University Press, 2006.

LARAIA, Roque de Barros. **Cultura: um conceito antropológico**. 19 ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.

LIVIA, Anna; HALL, Kira. “É uma menina!”: A volta da performatividade à linguística. In: OSTERMANN, Ana Cristina; FONTANA, Beatriz (Org.) **Linguagem. Gênero. Sexualidade: Clássicos traduzidos**. São Paulo: Parábola Editorial, p. 109-128, 2010.

LOURO, Guacira. L. **Gênero, sexualidade e educação**. Uma perspectiva pós-estruturalista. 6ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

MARTINS FERREIRA, Dina Maria. Feminilidade e “Feminilidade”: Identidades Femininas. **Revista Intercâmbio**, São Paulo: LAEL/PUC-SP, vol. XXI, p. 1-16, 2010.

\_\_\_\_\_. Gênero feminino: Identidade e estereótipo – Dilma Rousseff em seu primeiro mandato. **Revista do GELNE**, Natal/RN, Vol. 18, n. 1, p. 1-22, 2016.

MEYER, Dagmar. Educação, Saúde e modos de inscrever uma forma de maternidade nos corpos femininos. **Movimento Porto Alegre**, v.9, n.3, p.33-58, set./dez. 2003. Disponível em: <<http://www.seer.ufrgs.br/Movimento/article/viewFile/2817/1432>>.

MILLETT, Kate. **Política Sexual**. Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1970.

MOITA LOPES, Luiz Paulo da. Linguística aplicada e vida contemporânea: problematização dos constructos que têm orientado a pesquisa. In: \_\_\_\_\_. (Org.) **Por uma linguística aplicada Indisciplinar**. São Paulo: Parábola Editorial, 2006.

\_\_\_\_\_. Gênero, sexualidade, raça em contextos de letramentos escolares. In: \_\_\_\_\_. (Org.) **Linguística aplicada na modernidade recente**: festschrift para Antonieta Celani. 1ª ed. São Paulo: Parábola Editorial, p. 227-282, 2013.

MORAES, Vinicius (1959). **Novos Poemas II**. 1ª ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.

MUÑOZ, José Esteban. *Disidentifications: Queers of Color and the Performance of Politics*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2001.

NERUDA, Pablo. (1924). Vinte poemas de amor e uma canção desesperada. Tradução de Cíntia Eto. São Paulo: Independente, 2017.

NUNES, Silvia Alexim. De menina a mulher, impasses da feminilidade na cultura contemporânea. **Revista Filosofia Capital**, v. 3, ed. 6, Rio de Janeiro, p. 42-55, 2008.

OLIVEIRA, Solange Ribeiro de. Arte e representação da mulher: da Antiguidade à Pós-modernidade. **Scripta Uniandrade**, Curitiba, v. 11, n. 1, p. 168-181, jun. 2013.

PENNYCOOK, Alastair. Uma Linguística Aplicada transgressiva. In: MOITA LOPES, Luiz Paulo da. (Org.) **Por uma linguística aplicada Indisciplinar**. São Paulo: Parábola Editorial, p. 67-84, 2006.

PERROT, Michelle. *Minha História das Mulheres*. Tradução Angela M. S. Côrrea. São Paulo: Contexto, 2007.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho científico** [recurso eletrônico]: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. 2ª ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

RAJAGOPALAN, Kanavilil. O conceito de identidade em linguística: é chegada a hora para uma reconsideração radical? In: SIGNORINI, Inês. (Org.) **Língua(gem) e Identidade** São Paulo: FAPESP/FAEP/UNICAMP, Mercado das Letras, 2001.

\_\_\_\_\_. **Por uma linguística crítica**: linguagem, identidade e a questão ética. São Paulo: Parábola Editorial, 2003.

RIBEIRO, Djamila. Feminismo negro para um novo marco civilizatório: uma perspectiva brasileira. **SUR 24**, v. 13, n. 24, p. 99-104, 2016.

\_\_\_\_\_. O que é lugar de fala? Belo Horizonte: Letramento: Justificando, 2017.

SANTOS, Walesca da Graça. **Representação feminina nas HQs e a construção de identidade**: a personagem Wonder Woman como símbolo de empoderamento feminino. 2018. 105 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Programa de Pós-graduação em Letras, Universidade federal de Sergipe, São Cristóvão- SE, 2018.

SARAIVA, Adriana. População chega a 205,5 milhões, com menos brancos e mais pardos e pretos. **Agência de notícias IBGE**. Disponível em: <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/18282-pnad-c-moradores>. Acesso em 05/01/2019.

SENNA, Nádya da Cruz. **Donas da beleza: a imagem feminina na cultura ocidental pelas artistas plásticas do século XX**. 2008. Tese (Doutorado em Comunicação) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007.

SHADOW of the Colossus. Disponível em <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Shadow\\_of\\_the\\_Colossus#Personagens](https://pt.wikipedia.org/wiki/Shadow_of_the_Colossus#Personagens)> Acesso em 06/05/2018.

SHAW, Adrienne. What is Video Game Culture?: Cultural studies and game studies. In **Games and Culture**, Vol. 5, p. 403-424, 2010.

\_\_\_\_\_. Do You Identify as a Gamer? Gender, Race, Sexuality and Gamer Identity. **New Media & Society**, vol.14, n.1, p.28-44, 2011.

SILVA, Tomaz Tadeu. da. A produção social da identidade e da diferença. In: \_\_\_\_\_. **Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais**. 15ª ed. Petrópolis: Vozes, 2014. pp.72-102.

SCRUTON, Roger. Tradução de Hugo Langone. São Paulo: É Realizações, 2013.

TAYLOR, T. L. **Play between worlds: exploring online game culture**. Cambridge: The MIT Press, 2009.

VAN DIJK, Teun A. Discurso-cognição-sociedade: estado atual e perspectivas da abordagem sociocognitiva do discurso. **Revista Letrônica**, Porto Alegre, v. 9, n. especial, p. 8-29, nov. 2016.

WILLIAMS, Raymond. **Palavras-chave: um vocabulário de cultura e sociedade**. Tradução de Sandra Gardini Vasconcelos. São Paulo: Boitempo, 2007.

WOODWARD, K. Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual. In: SILVA, T. T. da (Org.). **Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais**. 15ª ed. Petrópolis: Vozes, pp.7-72, 2014.

WOLF, Naomi. **O mito da beleza: como as imagens de beleza são usadas contra as mulheres**. Tradução Waldéa Barcellos. 1ª ed. Rio de Janeiro: Rosa dos Tempos, 2018.

ZACCHI, Vanderlei. José. Neoliberalismo, ensino de língua inglesa e o livro didático. In JORDÃO, C. M. (Org.) **A linguística aplicada no Brasil: rumos e passagens**. Campinas, SP: Pontes Editores, p. 417-443, 2016.

\_\_\_\_\_. Identidade em jogos digitais: entre a identificação e a mecânica de jogo. In: **Revista Línguas e Letras**, v. 19, n. 44, p. 114-138, 2018.

ZACCHI, Vanderlei José; WIELEWICH, Vera Helena Gomes (Org.). **Letramentos e mídias:** música televisão e jogos digitais no ensino de língua e literatura. Maceió: EDUFAL, 2015.

## APÊNDICE A – Questionário

Este é um questionário elaborado a fim de serem coletados dados necessários para a construção de uma pesquisa de mestrado vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Letras, da Universidade Federal de Sergipe. O questionário foi dividido em três etapas segregadas por conteúdo. Nenhum dos dados aqui fornecidos será divulgado sem o consentimento do informante. Ademais, os informantes não precisam se identificar. Aqui, tomaremos o termo “jogo” como sendo sinônimo de jogo digital, game, videogame e jogo eletrônico.

### Dados sobre o jogador

1. Idade: \_\_\_\_\_

2. Gênero:

Masculino

Feminino

Outro

3. Com que frequência você costuma jogar?

Quase nunca

Pelo menos uma vez por semana

Quase todos os dias

Todos os dias

4. Qual(is) gênero(s) de jogo você mais joga?

Aventura

Ação

Estratégia

RPG

Simulação

Corrida

Outros. Especificar: \_\_\_\_\_

### Sobre o *Distortions*

5. Qual(is) elemento(s) presente(s) no *Distortions* foram centrais para chamar a sua atenção para esse jogo?

---

---

---

6. O que te motivou a adquirir e a jogar *Distortions*?

---

---

---

7. Se fosse utilizado um personagem masculino no lugar de uma feminina no *Distortions*, em sua opinião, haveria alguma mudança na **narrativa** do game?

- Sim  
 Não

8. Se fosse utilizado um personagem masculino no lugar de um feminino no *Distortions*, em sua opinião, haveria alguma mudança na **jogabilidade** do game?

- Sim  
 Não

9. Em algum momento, enquanto você jogava *Distortions*, se sentiu incomodado(a) com a imagem que foi criada para a personagem principal? Em caso afirmativo ou negativo, comente sua resposta.

- Sim  
 Não

---



---



---

10. O gênero feminino no jogo *Distortions* foi bem representado?

- Sim  
 Não

11. Levando em consideração a sua resposta à pergunta anterior, quais características você atribuiria para um personagem ser ou não bem representado?

---



---



---

12. Em sua opinião, a garota de *Distortions* segue os mesmos padrões femininos expostos em outros jogos?

---



---



---

13. Em sua opinião, a menina protagonista do jogo *Distortions* representa fisicamente o gênero feminino? Em caso afirmativo ou negativo, comente sua resposta.

- Sim  
 Não

---



---



---

14. Quais características presentes na menina do game *Distortions* que a tornam feminina ou que reafirmem sua condição como mulher?

---



---



---

15. Em algum momento, o jogo *Distortions* te levou a repensar questões relacionadas à representação do gênero feminino?

Sim

Não

**Sobre gênero e videogames**

16. Em seu entendimento, dentro de jogos eletrônicos e afins, o que define uma personagem como sendo pertencente ao gênero feminino?

---

---

---

17. Levando em consideração a sua resposta à pergunta anterior, depois de ter jogado *Distortions*, a sua definição para a representação de personagens do gênero feminino segue a mesma?

Sim

Não

18. Num contexto social real, que elementos definem o gênero feminino em sua opinião?

---

---

---