

**A PERSONAGEM FEMININA NOS GAMES DO SÉCULO XXI:
UMA ANÁLISE DOS 20 JOGOS MAIS VENDIDOS DE 2011**

Artur Palma Mungioi¹

Resumo

Este trabalho analisa a representação de figuras femininas em jogos de videogame do século XXI. Busca-se verificar como se dá a construção de personagens femininas e compreender como se constituem representações da mulher no universo dos games. Para esta análise consideram-se os conceitos de personagens "planas" e "redondas" desenvolvidos por Forster (1998) como ponto de partida para uma classificação específica de personagens dos games. Outros teóricos que servem como base nesta discussão são: Murray (2003), Eco (1994), Buitoni (1981) e Kuhn (1994) oferecem apoio para a discussão da representação feminina.

Palavras-chave: Narrativas de videogames; construção de personagens. Representação feminina em games. Arco narrativo. Tipologia de personagens.

Introdução

O objetivo deste trabalho é analisar e discutir a representação feminina em jogos de videogame do século XXI por meio da construção de personagens femininas. Dito de outra forma, busco verificar como se dá a construção de personagens femininas e compreender como se constituem representações da mulher no universo dos games. Tenho como ponto de partida os conceitos de personagens "planas" e "redondas" desenvolvidos por Forster (1998) e, ao longo do artigo, discuto-os frente a classificações de personagens de games. Nesse percurso, faço uma breve comparação com as personagens femininas do cinema. Por se tratarem de duas mídias audiovisuais, os jogos de videogame e o cinema compartilham de muitas estruturas parecidas. A construção de personagens, por exemplo, é uma delas.

Uso como base para esse estudo, os dados da esa - Entertainment Software Association, grupo norte americano que divulga os números oficiais dos produtores de jogos (conforme tabela na página 9 deste artigo). Pela falta de dados precisos e oficiais brasileiros, levo em conta os números norte-americanos. De acordo com o relatório anual de 2012 da esa,

¹ Mestrando no Programa de Pós-Graduação da Faculdade Cásper Líbero. E-mail: wimpy27@gmail.com

mulheres correspondem a 47% do público que utiliza algum tipo de entretenimento eletrônico interativo através de jogos em redes sociais, celulares ou em consoles de vídeo game.

O objetivo final desta análise é observar se existem personagens femininas bem desenvolvidas e "redondas" nos jogos analisados. Analogamente, levando em conta o desenvolvimento narrativo de personagens na literatura e mesmo cinema, pode-se considerar que a presença de personagens mais complexas demonstra um maior amadurecimento da mídia em que ela está presente, no caso, os videogames. Essa característica sugere o fortalecimento de arcos narrativos de personagens na constituição de mundos possíveis (ECO, 1994) criados em torno de tais personagens.

Representações, estereótipos e construção de personagens

Os estudos relacionados a representações de grupos ou de gêneros (feminino, masculino) no cinema têm levado em conta a análise dos estereótipos por meio dos quais esses grupos são mostrados nos meios de comunicação e, em especial, em filmes (KUHN; WETWELL, 2012). Em termos de narrativas de videogames, também é possível observar a presença de estereótipos como elementos caracterizadores de personagens ou de grupos sociais. Afinal, como lembra Lippman (1980), nossas opiniões se constroem a partir da posição (ponto de vista) em que nos encontramos e dos hábitos de nossos olhos. Cabe indagar neste trabalho de que maneira as mulheres não apenas foram representadas nos 20 jogos de videogames mais vendidos no ano de 2011, mas também entender suas construções em termos narrativos.

Assim como ocorreu na história do cinema, observamos que as personagens femininas nos games têm apresentado uma função de suporte em relação a personagens masculinos. Essa função se apresenta estruturalmente na construção/desenvolvimento das personagens de cada gênero, sendo que as femininas são marcadas pelos estereótipos da "mulher frágil" e "indefesa".

O eterno feminino, um chavão que tenta imobilizar, no tempo, as virtudes 'clássicas' da mulher. Um chavão que corresponde bem ao senso comum de procurar qualidades quase abstratas: maternidade, beleza, suavidade, doçura e outras, num ser que é histórico. Justamente aí que está a falha que desvincula a mulher de sua época e seu contexto, que a transforma em um ser à parte, independente de circunstâncias concretas. (BUITONI, 1981, p.4)

Apesar das semelhanças em termos estruturais das personagens do cinema e de vídeo games, é possível afirmar que no primeiro já se podem notar pequenas transformações que levam a representações femininas mais condizentes com os papéis sociais exercidos pela mulher na atual sociedade.

Mas vale ressaltar que essas transformações são bem recentes, já que "durante os anos de 1960, os filmes de Hollywood se tornaram cada vez mais violentos, com as personagens femininas sendo cada vez mais representadas como vítimas, e [sendo possível constatar que] os dias das poderosas estrelas femininas e 'mulheres independentes' tinham acabado." (KHUN, 1994, p.134)

Apesar disso, ainda no final da década de 1970 e começo de 1980 a mulher passou a ter uma participação maior nas produções, mesmo que não houvesse necessariamente sem um argumento feminista. Nesse sentido, historicamente, é impossível ignorar a importância desse período na constituição de um cinema com representação feminina. Exemplos de personagem feminina dessa fase podem ser Ripley, da série *Alien*, ou Sarah Connor, da série *Exterminador do Futuro*.

Cabe lembrar que não busco analisar todas as personagens femininas presentes em jogos, mas apenas apresentar um panorama geral para tentar classificar os principais tipos de personagens femininas desenvolvidas em narrativas de videogames. Para essa tentativa, além de Forster (1998), levo em conta os estudos de narrativas desenvolvidos por Eco (1994), e no que se refere aos estudos de personagens femininas em outros meios (cinema e imprensa), tomo como base os trabalhos de Buitoni (1981) e Kuhn (1982).

Classificando personagens de games

Embora seja importante analisar as funções narrativas desenvolvidas por Propp (2006), neste artigo, o principal foco deste artigo é estudar a construção da personagem a partir de critérios que levem em conta as transformações observadas no arco das personagens. Para isso, faço o cotejamento dos conceitos de Forster (1998) e Eco (1994) e frente a personagens do universo dos games, destacando, para isso, personagens femininos de alguns jogos que fazem parte do conhecimento dos jogadores de videogames.

Procurando mapear as personagens de videogames, podem ser observados alguns tipos de personagens que se apresentam com maior frequência nos jogos:

Bidimensionais

Esse tipo de personagem se assemelha muito à definição de Forster:

As personagens planas eram chamadas 'humorous' no século XVII; as vezes chamam-nas tipos, as vezes, caricaturas. Em sua forma mais pura, são construídas ao redor de uma única ideia ou qualidade: quando há mais de um fator, atingimos o início da curva em relação às redondas. (FORSTER, 1998, p. 71)

Da mesma forma, o tipo de personagem bidimensional, ou plano, não possui grandes traços de personalidade ou motivações profundas. Elas vivem apenas como objetos de cena, ou cenários interativos para o jogador, ou protagonista. Essas características não estão restritas a esse tipo de personagem, mas é possível notar uma predominância de sujeitos femininos com essas características, sendo consideradas apenas "bonecas vivas": Como Khun descreve:

(...) isso também promove a mulher ideal como se fosse montada, composta por camadas e definida pela aparência. Aqui que a tradição do glamour em toda sua manifestação parece ocupar outra tradição de reputação das mulheres, do mito ao conto de fadas à alta arte à pornografia, na qual elas são destituídas de vontade e autonomia. A mulher é desumanizada ao ser representada como um tipo de autômata, uma 'boneca viva': A Bela Adormecida, Coppélia, *L'Historie d'O*, *'She's a doll!'*. (KHUN, 1994, p.14)

As mais famosas "bonecas vivas" dos vídeo games são algumas das personagens mais conhecidas desse universo, como a "Princesa Peach", da série Super Mario Bros. Ela é apenas a pobre e indefesa princesa a ser resgatada. Em outros games, como em Resident Evil 4, por exemplo, esse mesmo tipo é representado pela Ashley XXX, filha do presidente dos Estados Unidos que precisa ser resgatada pelo protagonista do jogo, Leon S. Kennedy. Isso pode ser encontrado e visto em diversos outros jogos, muitas vezes a bidimensionalidade da personagem tenta ser disfarçada com atitudes arrogantes da "dama em perigo", mas a fórmula de uma donzela dependente de seu cavaleiro é a que triunfa, a personagem permanece sempre alheia aos acontecimentos, sem nenhuma influência



Princesa Peach

com o que acontece ao redor. Nada a afeta, ela inicia e termina a história sem ter se transformado ou crescido como personagem.

Falsos tridimensionais

São personagens que fingem ser tridimensionais. É o caso mais comum com protagonistas femininas. Entretanto, suas motivações jamais são bem construídas e a, assim como as personagens inteiramente bidimensionais, elas passam pela narrativa sem sofrer qualquer alteração ou evolução como pessoa. Como afirma Forster (1998, p. 75), "o teste para uma personagem redonda está nela ser capaz de surpreender de modo convincente. Se ela nunca surpreende, é plana. Se não convence, é plana, pretendendo ser redonda". Para Murray (2003, p. 227), ao se referir a personagens de narrativas digitais, "personagens que apresentam comportamentos surpreendentes aleatoriamente não são convincentes; trata-se apenas de personagens planos fingindo ser redondos."

Em termos narrativos, esse tipo de personagem pode ser considerado menos denso que o anterior, pois a personagem inteiramente bidimensional assume o papel de "cenário", ou apenas de ferramenta narrativa. Ela possui um objetivo, seja aproximar o jogador da história, seja criar um vilão caricato. Entretanto, a personagem que é falsamente tridimensional não consegue adquirir "uma grande vantagem das personagens planas [que] é serem reconhecidas com facilidade sempre que aparecem: reconhecidas pelo olho emocional do leitor, não pelo olho visual, pois este só nota a repetição de nome próprio." (FORSTER, 1998, p. 67).

Seguindo esse raciocínio, tais personagens não são capazes de sustentar a condição "memorável" de algumas bidimensionais bem construídas. Um dos principais exemplos desse tipo é uma das protagonistas mais famosas dos games, a personagem Lara Croft. Em sua história, ela é órfã de aristocratas ingleses, que passa toda a sua vida em uma mansão e se torna arqueóloga. Entretanto, em nenhum momento ela passa por algum real sofrimento ou conflito que a faça buscar as aventuras em que o jogo a coloca. Ela não possui múltiplos traços psicológicos, sendo impossível descrevê-la sem citar seus atributos físicos, ou a sua profissão. Logo, sua construção narrativa nunca surpreende e suas atitudes e interesses são sempre previsíveis.



Lara Croft

Tridimensionais - São personagens "redondas" cuja principal característica é a complexidade. São chamadas "tridimensionais" pois, ao contrário dos outros tipos, possuem "profundidade" além de sua simples "missão" na narrativa. Vivem uma jornada e se desenvolvem através desse percurso e fazem jus à definição de que "só as pessoas redondas podem atuar tragicamente por qualquer espaço de tempo e inspirar-nos qualquer sentimento, exceto o de 'humorous' e adequação." (FORSTER 1998, p. 71).

Um dos exemplos mais claros e famosos, e um dos primeiros a dar tamanha complexidade a uma personagem feminina foi o jogo *Beyond Good and Evil*, lançado em novembro de 2003, com a protagonista, Jade. Apesar de usar um artifício batido para dar motivação à personagem, o criador Michael Ancel, se aproveita do fato de a protagonista ser uma jornalista para que ela se desenvolva na história e enfrente os desafios impostos pela narrativa. A personagem começa a história insegura e



Jade

sem confiar nas próprias habilidades, mas a termina de maneira oposta a que começou, conquistando confiança e desenvolvendo seu arco narrativo frente aos conflitos da trama. Porém, é preciso lembrar que as características desenvolvidas ao longo da narrativa, já estavam presentes de forma sutil desde o início da história. Nessa mesma linha de análise, Murray (2003, p. 227) afirma que “um autentico personagem redondo surpreenderia o interator ao agir de um modo que fosse coerente com seu comportamento habitual, mas conduzindo este último para um novo nível”.

Inexistentes - Classificar personagens por sua inexistência pode parecer um contrassenso, no entanto, recorro a essa classificação por falta de um termo melhor para explicitar a ausência de figuras femininas em universos ficcionais nos quais sua presença seria necessária para que houvesse verossimilhança nas histórias criadas.

Um dos cenários mais curiosos vistos em narrativas de videogames são mundos sem qualquer personagem feminina. Todos os protagonistas e agentes de ação são homens, mulheres são apenas citadas de passagem, ou mesmo são motivos das ações, mas jamais vemos uma mulher em ação, ou



Classes de personagem de Battlefield 3, composta apenas por homens

executando qualquer tarefa. Trata-se de um fenômeno extremamente curioso que acontece nos games. Alguns desenvolvedores o justificam pela dificuldade de desenvolver personagens femininas por conta das diferenças físicas entre a modelagem gráfica de homens e mulheres. Porém, essa justificativa não se sustenta, uma vez que mesmo nos jogos em que as personagens femininas aparecem a modelagem gráfica faz uso de estruturas masculinas. Dessa forma, surgem figuras femininas com estatura média masculina. Porém, esse detalhe acaba se tornando imperceptível ao jogador, uma vez que ele está imerso na trama do ficcional do jogo.

Dessa forma, a não existência de personagens femininas se configura não apenas como uma opção estética, mas ideológica. Nessa perspectiva, mantêm-se estereótipos de que a mulher é o sexo frágil e incapaz de assumir papéis num universo de domínio masculino,

como, por exemplo, os ambientes de guerra e conflitos em geral. Essa construção contrapõe-se frontalmente à realidade que pode ser observada na atualidade. De acordo com o site oficial do exército norte americano, mulheres correspondem a 14% do "exército ativo". Elas têm participação ativa em 91 dos cargos militares. Ou seja, mesmo que sejam poucas mulheres em operações de guerra, elas deveriam aparecer diversas situações diversas em um cenário de combate militar².

Primeiras Considerações

Por meio dessa breve análise é possível constatar que não é necessariamente ruim que uma personagem seja "bidimensional", ela pode desempenhar uma função narrativa que facilite a imersão do jogador na história e no universo ficcional.

No caso de uma personagem bidimensional, é possível que ela sirva para que o jogador entre em conjunção com a narrativa, fazendo uso de seu conhecimento enciclopédico (ECO, 1994).

Entretanto, é possível notar que, na maioria dos jogos, as figuras femininas normalmente são relegadas a essa condição de personagens bidimensionais (ou planas), restando-lhes uma função narrativa que se caracteriza pelo pouco desenvolvimento e pela construção por meio de estereótipos. Nesse sentido, esse tipo de personagem passa a exercer o papel de objetos passivos que se assemelham a prêmios ou troféus a serem conquistados pelos protagonistas (masculinos).

E, muitas das vezes, ao tentar criar personagens tridimensionais, na realidade observa-se o desenvolvimento de personagens que não se sustentam além da bidimensionalidade. Revelando uma estrutura frágil, sem que cumpra funções narrativas básicas de uma personagem redonda. Já que de acordo com as funções propostas por Vladimir Propp, ao desfecho da história há uma recompensa para o protagonista. Entretanto, muitas vezes essa recompensa não significa uma ascensão ao poder ou o "resgate da princesa", mas sim um aprofundamento psicológico do protagonista.

² Dados disponíveis em: <http://www.army.mil/women/> (Acesso em 25/07/2012)

As personagens femininas nos 20 jogos mais vendidos em 2011

Levando em consideração essa tipologia, é possível fazer uma análise preliminar das personagens femininas nos vinte jogos mais vendidos em 2011.

1	<i>Call of Duty: Modern Warfare 3</i>
2	<i>Just Dance 3</i>
3	<i>Madden NFL 12</i>
4	<i>Elder Scrolls V: Skyrim</i>
5	<i>Battlefield 3</i>
6	<i>Call fo Duty: Black Ops</i>
7	<i>Batman: Arkham City</i>
8	<i>Gears of War 3</i>
9	<i>Just Dance 2</i>
10	<i>Assassin's Creed: Revelations</i>
11	<i>Pokémon White Version</i>
12	<i>Zumba Fitness: Join the Party</i>
13	<i>NBA 2K12</i>
14	<i>Lego Star Wars III: The Clone Wars</i>
15	<i>Pokémon Black Version</i>
16	<i>NBA 2K11</i>
17	<i>Mortal Kombat 2011</i>
18	<i>Michael Jackson: The Experience</i>
19	<i>NCAA Football 12</i>
20	<i>L.A. Noire</i>

Fonte: NPD Group/Retail Tracking Service

Entre os vinte jogos que compõem a lista dos mais vendidos de 2011, nove contam histórias originais, dois são adaptações de HQs ou filmes, quatro são jogos esportivos, quatro são jogos de dança/exercício e um é jogo de luta. Considero para esta análise apenas os dez jogos que contém histórias originais, uma vez que os outros jogos caracterizam-se basicamente por seu caráter lúdico.

Dos nove jogos que são ficções originais, em apenas três (*Elder Scrolls V: Skyrim*, *Pokémon White Version*, *Pokémon Black Version*) por serem RPG³s permitem a presença de mulheres como protagonistas. Entretanto, isso só acontece se o jogador optar por uma personagem feminina e essa escolha não proporcionará nenhuma alteração em relação à estrutura da trama, já que todas as ações e suas consequências são escolhidas pelo jogador. Dessa forma, o gênero da personagem não interfere de forma alguma no desenrolar da

³ Role Playing Game é um gênero que permite ao jogador criar um protagonista com as características que desejar dentro das regras estabelecidas por aquele universo ficcional.

história. Por se tratar de RPGs, o jogador tem a liberdade de assumir um papel masculino ou feminino, sem que isso tenha influências no resto da história.

Outros dois jogos de ficção original, (*Assassin's Creed: Revelations* e *L.A. Noire*) possuem personagens femininas bidimensionais que possuem função estrutural sem qualquer aprofundamento psicológico. No jogo (*Gears of War 3*, é possível observar a presença de uma personagem "falsa tridimensional", pois, exceto pela aparência e figurino - roupas femininas curtas - nada a distingue de um personagem secundário masculino, uma vez que ela não apresenta desenvolvimento ou arco.

Porém, o fato que mais surpreendente ao se aplicar essa tipologia à lista dos mais vendidos é há três jogos (*Call of Duty: Modern Warfare 3*, *Battlefield 3*, *Call fo Duty: Black Ops*) em que há a completa ausência de personagens femininas, principalmente por se tratar de jogos realistas de guerra reafirmando a falta de verossimilhança em relação à participação de mulheres em conflitos militares conforme mencionado anteriormente neste artigo.

Considerações finais

Este trabalho buscou traçar um panorama da representação da figura feminina levando em consideração sua construção, observando o predomínio (ou ausência) de personagens femininas como um retrato da mídia de videogames como um espaço para construção de mundos possíveis (ECO, 1994) tendo como base a verossimilhança como pré-requisito para construção de arcos narrativos de personagens.

A breve análise aqui realizada em relação aos nove jogos com narrativas originais mais vendidos em 2011 demonstra que a personagem feminina nos jogos de videogame não apresenta arco narrativo que possibilite uma aproximação com a realidade atual da mulher na sociedade, uma vez que sua principal representação continua sendo a da "dama em perigo", ou seja, apenas um agente motivador para início e desfecho da história. Essa constatação se torna ainda mais dramática em razão do número de jogos que simplesmente ignoram a existência da mulher em papéis que extrapolem o "eterno feminino" (Buitoni, 1981, p. 4).

Nota-se que, em termos de representação feminina, há um grande caminho a ser percorrido na construção de personagens tridimensionais (ou redondas), especialmente quando se trata dos títulos mais vendidos. Ainda existe o predomínio de figuras femininas como meros objetos narrativos, muitas, sem qualquer desenvolvimento de arco narrativo.

Apesar disso, observam-se sinais de que as personagens femininas começam a figurar de uma maneira mais desenvolvida em títulos mais experimentais e alternativos que geralmente não se figuram nas listas dos jogos mais vendidos.

Referências

BUITONI, Dulcília H. S. **Mulher de Papel: A representação da mulher na imprensa feminina brasileira**. São Paulo: Loyola, 1981.

ECO, Umberto. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. São Paulo: Cia. das Letras, 1997.

esa - Entertainment Software Association. **2012 Essential facts about the computer and videogame industry**. Estados Unidos, 2012.

FORSTER, Edward M. **Aspectos do Romance**. São Paulo: Globo, 1998.

KUHN, Annette. **The power of the image: Essays on representation and sexuality**. Routledge & Kegan Paul Ltd: London, 1994.

KUHN, Anette; WETWELL, Guy. **Oxford dictionary of film studies**. Oxford: Oxford University Press, 2012.

PROPP, Vladimir. **Morfologia do conto maravilhoso**. São Paulo: Forense Universitária, 2006.

LIPPMANN, Walter. Estereótipos. In: STEIMBERG, CH. (org.) **Meios de comunicação de massa**. São Paulo, Cultrix, 1980.

MURRAY, Janet. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Editora UNESP, 2003.