

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA  
INSTITUTO DE LETRAS E LINGUÍSTICA

JÚLIA DE OLIVEIRA MARCELINO

Representação e representatividade da mulher latino-americana nos videogames

Uberlândia/MG

2022

JÚLIA DE OLIVEIRA MARCELINO

Representação e representatividade da mulher latino-americana nos videogames

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de Letras e Linguística da Universidade Federal de Uberlândia como requisito parcial para obtenção do título de licenciada em Letras - Espanhol.

**Orientador: Professor Dr. Daniel Mazzaro Vilar de Almeida**

Uberlândia/MG

2022

Dedico este trabalho à minha família, pelo estímulo, carinho e compreensão.  
Dedico também a todas as mulheres *gamers*, que finalmente possamos nos sentir  
representadas de maneira justa.

## **Agradecimentos**

Agradeço primeiramente à minha família por todo o carinho, apoio e paciência para alcançar meus sonhos e objetivos, sem vocês eu não seria nada. Prometo orgulhá-los bastante.

Agradeço aos meus amigos pelo apoio e compreensão, aos meus companheiros de turma, não poderia pedir pessoas melhores para dividir os anos de graduação, em especial Fernanda e Isabelle pela amizade e por tantos momentos maravilhosos, não seria tão divertido e especial sem vocês.

Agradeço imensamente aos professores que fizeram parte do meu percurso na instituição, Rosemira, Heloísa, Leandro, Ariel, Carolina, Daniel, Cíntia, Laura, Lidiane e Cristina, obrigada por todo o ensinamento e compartilhamento, por terem contribuído com a minha formação e me ensinado o que realmente significa ser professor(a).

Agradeço profundamente ao meu querido orientador Daniel Mazzaro por ter confiado em mim desde nosso primeiro momento na iniciação científica, por ter me pegado pela mão e ensinado o caminho para a pesquisa, por ter me ensinado tanto sobre tudo, pela paciência quando me desesperava pensando não ser capaz de concluir nossas metas, pelo incentivo, pelo ombro amigo nos momentos de necessidade, pela bela e incrível amizade de criamos. Obrigada por ter me mentorado tão bem em todos esses anos, que continuemos próximos e contribuindo para o ensinamento de temas tão importantes.

Por último e não menos importante, agradeço a mim mesma por não ter desistido apesar das adversidades.

Nós estamos diante do precipício da  
mudança. O mundo teme a queda inevitável  
no abismo. Preste atenção para esse  
momento... e quando vier, não hesite em  
pular.

**(Dragon Age II)**

## Resumo

No presente trabalho, foi analisada a representação da mulher latino-americana nos jogos de videogame, a partir de uma visão semiolinguística da análise do discurso com base nos imaginários sociodiscursivos. Foram utilizados os conceitos da semiolinguística de Patrick Charaudeau e Patrick Legros, assim como o conceito de gênero de Joan Scott. Para a contextualização do trabalho, foram realizadas análises de representações de duas personagens latino-americanas presentes em dois jogos produzidos pela mesma empresa, com fim de comparação das representações em espaços de tempo diferentes. Tal análise foi realizada considerando a ideia de que imaginário sociodiscursivo confere significado ao mundo, relacionando os elementos afetivos e racionais da simbolização do mundo com as relações que fazem parte desse mundo, criados e relacionados pelos discursos que circulam na sociedade. Nesse sentido, as duas personagens são representadas de formas diferentes, embora suas formas de representação recorram a imaginários sociodiscursivos da mulher latino-americana, seja pelo contexto do tráfico de drogas, seja pelo imaginário da emotividade da revolucionária.

**Palavras-chave:** Jogos eletrônicos, mulher latino-americana, representação feminina, representatividade, imaginário sociodiscursivo.

## RESUMEN

En el presente trabajo se analizó la representación de la mujer latinoamericana en los videojuegos, desde una mirada semiolingüística del análisis del discurso con base en los imaginarios sociodiscursivos. Fueron utilizados los conceptos semiolingüísticos de Patrick Charaudeau y Patrick Legros, así como el concepto de género de Joan Scott. Para la contextualización del trabajo, hicimos el análisis de representaciones de personajes latinoamericanas presentes en dos juegos producidos por una misma empresa, con el fin de comparar las representaciones en diferentes espacios de tiempo. El análisis se realizó considerando la idea de que el imaginario sociodiscursivo da sentido al mundo, relacionando los elementos efectivos y racionales de la simbolización del mundo con las relaciones que forman parte de ese mundo, creadas y relacionadas por los discursos que circulan en la sociedad. En este sentido, las dos personajes son representadas de maneras distintas, aunque sus formas de representación recurren a los imaginarios sociodiscursivos de las mujeres latinoamericanas, sea en el contexto del narcotráfico, o en el imaginario de la revolucionaria emotiva.

**Palabras clave:** Juegos electrónicos, mujer latinoamericana, representación femenina, representatividad, imaginarios sociodiscursivos.

## SUMÁRIO

CONSIDERAÇÕES INICIAIS .....	9
1 - CONTEXTUALIZAÇÃO .....	12
1.1 Os gêneros nos jogos .....	14
1.2 A representação latino-americana .....	20
2 - ANÁLISE DE PERSONAGENS .....	22
2.1 Catalina: <i>Grand Theft Auto (GTA)</i> .....	22
2.2 Luisa Fortuna: <i>Red Dead Redemption</i> .....	24
CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	27
REFERÊNCIAS .....	29



## CONSIDERAÇÕES INICIAIS

A representação da mulher em diferentes mídias sempre foi objeto de constante polêmica pela forma como é representada, especificamente as personagens de videogames desenhadas por homens e para homens, sempre representadas de forma muito semelhante, passando de ingênuas, com inteligência limitada e submissas aos homens, para mulheres fortes e sensuais. A falta de representação da mulher latino-americana é notável no mundo dos jogos e, quando representadas, é sempre de forma extremamente estereotipada.

O presente artigo tem como objetivo relacionar a representação e representatividade da mulher latino-americana nos jogos de videogame, além de relacionar essas representações e representatividades ao conceito de gênero proposto por Joan Scott a fim de analisar a forma de representação de duas personagens de jogos distintos a partir da Teoria Semiolinguística, buscando compreender os efeitos de representatividade gerados por tais representações.

Em um primeiro momento, apresentarei a noção do imaginário sociodiscursivo utilizado para análise das personagens, a partir de Patrick Charaudeau e Patrick Legros. Em seguida, farei uma elucidação sobre as mulheres na indústria dos jogos, sua primeira aparição como programadora e como personagem de um jogo. Por fim, analisarei duas personagens latino-americanas: Catalina, personagem do jogo *Grand Theft Auto (GTA)* e Luisa Fortuna, personagem de *Red Dead Redemption*.

Se para Charaudeau (2011a) os imaginários sociodiscursivos são compostos por representações ao construir o real (princípio de coerência), temos que essas características representam um universo real de conhecimento prévio de pessoas. Portanto, a metodologia que será utilizada é a Análise do Discurso (AD), que é um campo interdisciplinar dos estudos da linguagem que encara a linguagem em relação à sua realização por sujeitos sociais em contextos sócio histórico específicos, visando compreender os efeitos gerados por tais sujeitos em suas práticas languageiras. O campo da AD é bastante diversificado, possuindo várias vertentes, como a Análise do Discurso Crítica (ADC), a Análise do Discurso Francesa (ADF), a Teoria Semiolinguística (TS), entre outras vertentes que divergem em relação às abordagens teóricas e procedimentos metodológicos.

A Teoria Semiolinguística, que surgiu na década de 1980 com os trabalhos de Patrick Charaudeau, visa inserir o discurso em uma problemática comunicacional e pragmática que permite dar ênfase na questão dos sujeitos da linguagem e suas intencionalidades.

Na Teoria Semiolingüística, o discurso é inserido em uma problemática ligada entre os fatos da linguagem e certos fenômenos psicológicos e sociais, como a ação e influência. Nesta teoria, o ato de linguagem é produto de um contexto em que participam um emissor e um receptor que podem atribuir diferentes interpretações a uma expressão linguística. O fenômeno linguageiro, objeto de estudo da TS, é o resultado de uma dupla dimensão, a *dimensão implícita* e a *dimensão explícita*. Sendo assim, o ato de linguagem significa a configuração semiológica visível e os saberes acionados pelos sujeitos durante os processos de produção e interpretação desse ato.

Em *Linguagem e Discurso*, Charaudeau (2014) diz que o ato de linguagem é formado pela fala dos atos significadores ao mundo, considerando as condições e a instância de transmissão. A caracterização da dupla dimensão do ato de linguagem ocorre por duas formas: a) a *simbolização referencial*, uma atividade estrutural da linguagem que acontece enquanto ela se realiza a partir do jogo de reconhecimento morfossemântico que constrói o sentido, que tem a ver com a realidade dos sujeitos (atividade referencial), conceituando-a (atividade de simbolização); b) a *significação*, que faz referência à linguagem como condição de realização do signo, este significando mais do que ele mesmo, assim construindo uma totalidade discursiva.

Para Charaudeau, o signo só existe dentro do discurso, ou seja, a problemática do signo só pode ser concebida como discursiva. Sendo assim, o signo é tido como não pleno pois o ato de linguagem fornece apenas marcas semiológicas que fazem o papel de índices de instruções de sentidos sistematizadas. Nesse sentido, o ato de linguagem é resultado de um *Explícito*, que corresponde à configuração semiológica e é incompleto na perspectiva da significação do ato, e de um *Implícito*, oriundo das circunstâncias de produção/interpretação do ato de linguagem ou *Circunstâncias do Discurso*.

Segundo Charaudeau (2011b), existem quatro sujeitos dentro de qualquer discurso ou enunciação: a) o sujeito comunicante, aquele que detém a iniciativa no processo de interpretação; b) o sujeito enunciador, o que produz o discurso; c) o sujeito destinatário, o que interpreta o discurso; e d) o sujeito interpretante, o que tem a iniciativa no processo de interpretação. Para que haja uma interpretação, é necessária uma relação contratual entre os sujeitos comunicantes envolvidos no discurso, e também é preciso que se reconheçam e estabeleçam uma relação recíproca de valor na construção de sentidos.

O ato de linguagem é um projeto de comunicação concebido por um sujeito comunicante (um ser social) e seu sucesso decorre dos supostos saberes que circulam entre os sujeitos do discurso. Os saberes compartilhados entre esses sujeitos é o que atribui significado ao discurso, muitas vezes ocorrendo inconscientemente, de forma automática. Os discursos sociais ou imaginários sociais se estruturam em volta desses saberes compartilhados mais ou menos conscientes, visto que é impossível precisar quando estamos na consciência e quando não estamos.

De acordo com Patrick Legros *et al* (2007), imaginários sociodiscursivos são um fenômeno coletivo, social e histórico com três dimensões: a) a dimensão mítica da existência social, de onde vem as análises dos mitos em nível sociológico; b) a imaginação de uma outra sociedade, presente nas utopias, nas ideologias revolucionárias e nos milenarismos; e c) o imaginário mais moderno e recente, que pode ser presenciado nas práticas diárias, como a paisagem urbana, os objetos familiares etc. De acordo com Charaudeau (2006, p. 117), “o sujeito falante não tem outra realidade além da permitida pelas representações que circulam em dado grupo social e que são configuradas como imaginários sócio-discursivos”.

São esses imaginários que, quando partilhados pela sociedade, dão significado ao mundo. A construção dos imaginários relaciona os elementos afetivos e racionais da simbolização do mundo com as relações que fazem parte desse mundo, criados e relacionados pelos discursos que circulam na sociedade, possuindo uma dupla função: a criação de valores que serão difundidos na sociedade e a justificativa de ações de indivíduos e grupos sociais.

Charaudeau (2006) define que a construção dos imaginários sociodiscursivos está ligada a dois tipos de saberes: a) os saberes de conhecimento, que estabelecem uma verdade sobre fenômenos do mundo que impede a subjetividade do sujeito; e b) os saberes e crenças, que pertencem a uma forma de explicação do mundo, advinda de julgamentos, apreciações e valorizações dos sujeitos. Nos saberes de conhecimento, o mundo se sobrepõe ao homem, sendo a verificação de um argumento provada ou experimentada. Nos saberes de crença, o homem se sobrepõe ao mundo, julgando subjetivamente fatos desse mundo. Por serem subjetivos, os julgamentos não podem ser verificados.

Levando em consideração os imaginários, Charaudeau (2011a, p. 203) compreende que os saberes são organizados “à medida que esses saberes, enquanto representações sociais, constroem o real como universo de significação, segundo o princípio da coerência”.

Sendo assim, os imaginários são um universo de significações que servem de base ao mundo de significações de uma determinada sociedade.

## 1 - CONTEXTUALIZAÇÃO

O videogame, desde seu surgimento há 40 anos, tem se consolidado como uma nova mídia e ganhado espaço na cultura popular, em decorrência de sua natureza interativa e multimídia. Trata-se de um termo bastante amplo, abrangendo tanto hardware (itens físicos e tangíveis do dispositivo, como monitor, memória, placa de som, placa de vídeo, chips, processadores etc.) quanto software (todos os programas, sistemas operacionais e aplicações que tornam possível o funcionamento da máquina), sendo um termo criado nos anos 1970 por Mark Wolf, que explicou separando-o em duas unidades de significado “video” e “games”. De acordo com o autor (2001), os jogos (ou “games”) devem ter, em síntese, um conflito, regras, jogabilidade específica (estratégia, por exemplo) e algum valor de saída (vitória sobre derrota, uma maior pontuação etc.), que são elementos presentes em todos os videogames. Por definição, “video” seria o aparelho de televisão, monitor de computador ou o monitor de um *arcade* (no Brasil conhecido como fliperama). Chris Crawford (1983, p. 4) define os jogos como “sistemas formais fechados que subjetivamente representam um subconjunto da realidade”.

Em suas duas primeiras décadas, o videogame era encarado apenas como um brinquedo, começando a ser estudado academicamente somente a partir da metade da década de 1980. Atualmente é tido como mídia e fenômeno sociocultural, possuindo uma indústria mais rica e tão poderosa quanto a do cinema.

A construção da linguagem do videogame se deu a partir de mídias diversas como jogos de tabuleiro, cinema, televisão, desenhos animados etc. Wolf (2003) aponta que o videogame foi a primeira mídia que permitiu o jogo em um espaço diegético - que decorre ou existe dentro da trama, com suas particularidades, limites e coerências - navegável em uma tela, permitindo o controle de avatares com influência direta nos elementos do jogo. Segundo o autor, os MMORPG (jogos estilo RPG online) são os primeiros mundos virtuais 24 horas por dia, “o primeiro exemplo de experiência individual mediada dentro de uma audiência de massa (cada experiência do jogador é única, não importando o número de jogadores simultâneos)” (WOLF, 2003, p. 11).

A partir de 1980 o videogame passa a ser percebido como mídia por causa do jogo *Pacman* (NAMCO, 1981) onde, pela primeira vez, um personagem de videogame possuía carisma e personalidade o suficiente para se tornar presente em outros meios de comunicação. Nos anos 1990, os videogames se tornaram uma alternativa para o cinema e a televisão, sobrepujando a indústria de Hollywood que, de acordo com o *Wall Street Journal*, movimentava cerca de 7,3 bilhões de dólares contra 8,9 bilhões dos videogames nos Estados Unidos (POOLE, 2000).

O videogame gera e manipula diversos símbolos, sendo a primeira interface visual simbólica, o que ajuda na revolução da maneira como lidamos com o computador, no desenvolvimento da cognição através de jogos com complexas relações simbólicas e da percepção físico espacial. Nos jogos, o usuário tem total interação, com diversas possibilidades de ação, a escolha de diversos caminhos podendo, por exemplo, mudar o final de um jogo.

O espaço criado pelo videogame, conhecido como ciberespaço, é uma trama de tríplice natureza, onde há um diálogo entre a máquina, a pessoa e o espaço. Nessa relação simbólica, ao ser lançado no ciberespaço, o indivíduo não apenas é redefinido por ele, como também o altera. De acordo com Murray (2007), podemos definir essa ação como processos de agência e transformação. A agência ocorre quando o videogame responde às ações produzidas pelo jogador, processando-as e gerando novas ações, produzindo uma interatividade entre ambos. A transformação possível ocorre quando existe a possibilidade de alterar a forma como os conteúdos são apresentados, um processo que é permitido pelo meio digital. Murray diz que “tudo no digital – palavras, números, animações, imagens – torna-se mais plástico, mais susceptível a mudanças” (MURRAY, 2003, p. 152). Além disso, o jogo digital pode ser definido como uma mídia de entretenimento que, através de um conjunto de regras, desafia o jogador.

Qualquer que seja o jogo digital, ele apenas acontece com a interrelação com o jogador, possuindo também um caráter comunicacional, já que cada ação do personagem no jogo é conduzida por uma pessoa que o controla, gerando essa relação entre pessoa e máquina. Segundo a pesquisadora Flávia Gasi (2013, p. 16),

O videogame nos leva a explorar diferentes universos, os quais não necessariamente existem no cotidiano de forma biológica, mas podem muito bem ser referenciados em outro tipo de recurso metafórico, o da simbologia. Isto é, por mais que você não possa assumir a faceta de uma criatura esverdeada, inumanamente musculosa, com presas e tacape em mãos, isso não significa que a relação vivenciada por esse “outro

virtual” e a pessoa por trás das telas não influencia e altera o indivíduo que o corporiza em um mundo de *bites* e *bytes*.

Ou seja, os jogos permitem que um ser social (para Charaudeau, o EUc, o eu comunicante) se sinta representado no circuito do discurso como um enunciador (o EUe) que, embora não tenha sido criado por ele, responde a desejos socialmente compartilhados, o que aponta para os imaginários sociodiscursivos.

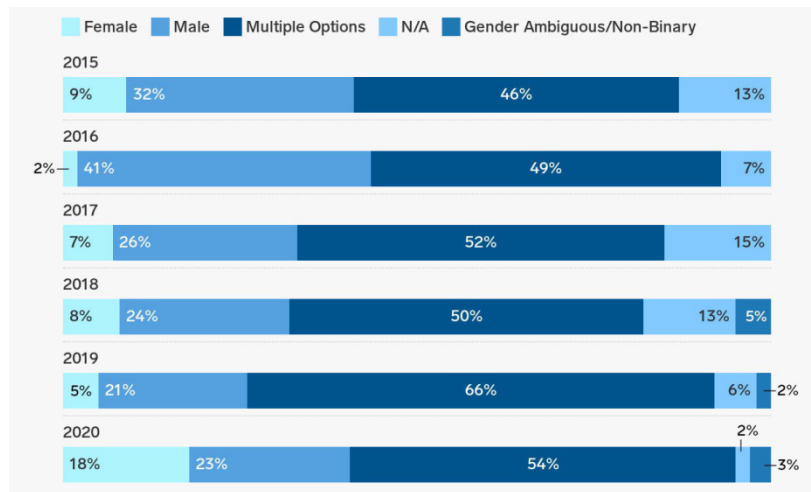
O registro mais antigo que conta a interação com um monitor é de 1958 (GAMEHALL, 2011), com a criação de William Higinbotham, que usava um computador analógico, permitindo que dois jogadores jogassem uma partida de tênis, controlando o saque da bolinha e o momento de rebatida, não havendo placar, início ou fim do jogo, sendo puramente um jogo de ação e reação. Os videogames mais antigos eram dispositivos como osciloscópios, instrumentos de medida eletrônico que geram gráficos bidimensionais visíveis de uma ou mais diferenças de potencial. A indústria de videogames só foi ganhar corpo a partir de 1972 com a empresa Atari (ZACKARIASSON, 2012), que ofereceu ao mercado o jogo de fliperama *Pong*. Atualmente a indústria gera um gigantesco lucro, vendendo mais de 40 milhões de unidades de videogame no mundo.

Com o desenvolvimento tecnológico no decorrer dos anos, os videogames também evoluíram no quesito gráfico, qualidade sonora e qualidade narrativa, o que aprimora a criação dos personagens que compõem o jogo e possibilita o aumento da imersão nas histórias. Esse aspecto, juntamente com o aumento da faixa etária dos jogadores, permite que os roteiristas dos jogos possam trabalhar melhor nas histórias, o que se percebe claro em comparação com as formas narrativas que foram adotadas entre os anos 1990 e 2020.

### **1.1 - Os gêneros nos jogos**

Estudo realizado por Newzoo – empresa focada em fornecimento de dados de público-alvo para empresas de tecnologias – em 2019 mostra que o público consumidor feminino representa 46% da comunidade de videogames. Porém, ainda que a parcela feminina seja bem significativa e esteja em crescimento, a presença de protagonistas femininas nos jogos é bem menor, conforme figura 1.

**Figura 1 – Gênero de protagonistas dos jogos**

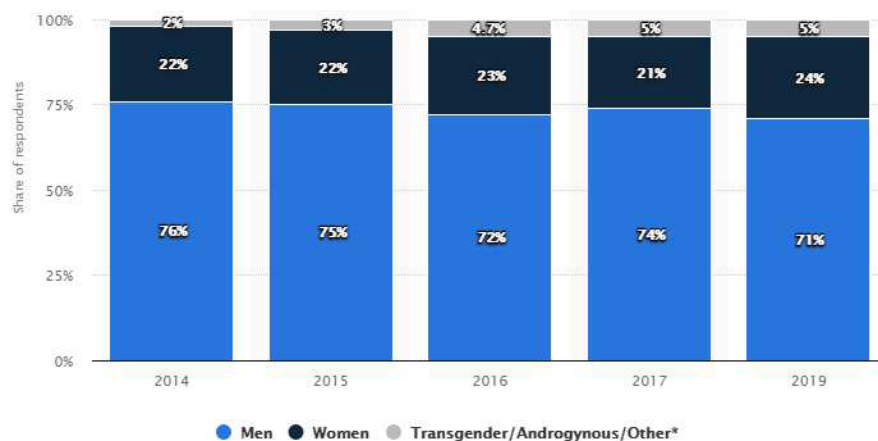


Fonte: Feminist Frequency. Videogame protagonists by gender (2015-2020).

Nos dados apresentados é possível perceber que em 2020, o número de personagens femininas cresceu bastante, passando de 5% encontrado em 2019, para 18% em 2020, cerca de 5% a menos do que as representações masculinas.

Análise feita pela pesquisadora Christina Gough mostra, entre 2014 e 2019, a distribuição de desenvolvedores de jogos em nível mundial, conforme figura 2.

**Figura 2 - Distribuição de gênero de desenvolvedores de jogos entre 2014 e 2019**



Fonte: Christina Gough. Distribution of game developers worldwide from 2014 to 2019, by gender.

No gráfico, é possível perceber a presença massiva de homens no desenvolvimento de jogos, mesmo com o acréscimo de 3% de mulheres envolvidas entre 2017 e 2019.

Com os dados apresentados, é possível afirmar que o número de jogadoras aumentou significativamente nos últimos tempos, mesmo com a representação feminina na parte de

desenvolvimento sendo propiciamente inferior. Ainda assim, está muito longe da superioridade masculina e ainda persiste a questão da falta da elaboração das personagens, que ainda reproduzem certos imaginários sociodiscursivos de gênero.

A primeira mulher a participar da programação de um jogo foi Carol Shaw, em 1978. Shaw era formada em Ciência da Computação pela Universidade de Berkeley, foi contratada pela Atari em 1978 na programação de um simples jogo da velha chamado 3D Tic-Tac-Toe. Na época, a programadora sofreu com diversos comentários de cunho machista, sendo a única mulher trabalhando na equipe de desenvolvimento, ouvindo comentários sobre como ela podia ajudar “na correspondência de cores e decoração do interior dos cartuchos” (EDWARDS, 2011, s.p.). Quatro anos depois Shaw, já como funcionária da Activision, programou o inesquecível *River Raid*, seu jogo de maior sucesso. O jogo é considerado como o pai dos *Vertical Shooter* (jogos de tiro onde o jogador anda verticalmente), no qual o jogador controla um pequeno avião amarelo que deve percorrer um rio atirando em tudo o que estiver em seu caminho, como aviões, helicópteros, barcos, pontes etc., qualquer coisa que seja destrutível, o que lhe renderá pontos, rendendo inclusive tanques de combustível que devem ser coletados pelo jogador para poder continuar o voo. Um ano após o lançamento, o jogo foi eleito como o jogo mais desafiador pela revista InfoWorld.

A psicóloga Marlene Neves Strey, em seu livro “Construções e perspectivas em Gênero” (2000), afirma que a história das mulheres é marcada por picos de submissão e resistência, dado que numa sociedade dominada pelo patriarcado, as mulheres teriam uma voz passiva. Ainda hoje as conquistas femininas são mais aparentes do que substanciais, o que pode ser percebido pela maioria mandante masculina nas tarefas. Esse fato pode ser sustentado pelos exemplos apresentados anteriormente de empresas de tecnologias, como as de videogames e jogos online, que tem autoria masculina em grande parte da criação dos jogos, o que pode caracterizar como algo feito para meninos.

Quanto ao termo gênero, recorreremos a Joan Scott (1995) para elucidá-lo. Para a historiadora (SCOTT, 1995, p. 86), o gênero é “um elemento constitutivo de relações sociais baseadas nas diferenças percebidas entre os sexos [...], uma forma primária de dar significados às relações de poder”. O gênero é uma categoria relacional, ou seja, tanto as garotas quanto os garotos terão seus modos descritos, analisados e julgados, aprendendo como devem ser os gêneros na sociedade contemporânea, o que é valorizado, o que é permitido e o que é proibido em termos de gênero. Scott (1995, p. 86) argumenta que “gênero



torna-se implicado na concepção e na construção do próprio poder”. Com isso, as relações de gênero também vão compor os objetos de poder presentes nos jogos de videogame. O gênero é uma importante marca da subjetividade, por meio da qual os seres humanos aprendem a se reconhecer como homens e mulheres.

Segundo Hartmann e Klimmt (2006) há quatro fatores que podem explicar a disparidade entre os gêneros nos jogos, três desses se referem ao conteúdo que é encontrado nos jogos e o último se refere à interação social: o primeiro fator seria o retrato obsoleto do gênero feminino, no qual as personagens são sempre relacionadas com imaginários sociodiscursivos construídos por homens, como o exagero das características do corpo feminino (seios e nádegas grandes, cintura fina, cabelo comprido) e roupas curtas; o segundo fator tem a ver com a violência excessiva ou retratada de forma realista; o terceiro tem elementos competitivos, como as disputas esportivas, duelos armados, corridas de carros etc.; por fim, o último fator seria a falta de interações sociais com os outros personagens, as colocando sempre como coadjuvantes.

A figura feminina está inserida nos games há muito tempo. A primeira aparição de uma personagem feminina jogável aconteceu em 1982 com o jogo *Wabbit* (GUIZMODO, 2022). A responsável por criar o jogo foi a vietnamita Van Mai, que se mudou para os Estados Unidos ainda na adolescência. A empresa onde Van Mai trabalhava, Games by Apollo, cogitava criar um jogo em que um homem cuidava e protegia uma plantação. Mai, então, sugeriu que, ao invés de um protagonista homem, o jogo trouxesse uma mulher no papel principal. Com a aceitação da empresa, Mai criou e batizou a primeira personagem feminina: Billie Sue. No jogo, o jogador assume o controle da jovem protagonista, com o papel de afastar coelhos saqueadores de seu canteiro de cenouras. Nesse sentido, a história tem não um profundo espaço diegético e a personagem não é construída de forma complexa.

Em contrapartida, o jogo *Donkey Kong*, lançado em 1981, traz uma personagem feminina em outra perspectiva, como a donzela em perigo. A figura da donzela em perigo constitui um imaginário sociodiscursivo cultural recorrente de uma jovem ameaçada por um antagonista na história e que deve ser resgatada pelo herói. Essa figura tornou-se clássica na ficção, em especial nos melodramas. Nos jogos, é um recurso narrativo recorrente, em que os homens são sujeitos da narrativa, ou protagonistas, enquanto as mulheres são colocadas no papel de objeto, o que é uma forma de objetificação pois, como seres passivos, as mulheres “donzelas” apenas sofrem a ação, frequentemente se tornando ou sendo reduzidas a um

prêmio a ganhar, um tesouro a encontrar ou um objetivo a alcançar. A breve introdução presente em jogos clássicos de fliperama tende a reforçar o enquadramento das mulheres como posse que foi roubada do protagonista. Tudo o que é necessário para ocupar o lugar dessa “donzela em perigo” é simplesmente que a personagem feminina que seja reduzida a um estado indefeso do qual ela precisa ser resgatada, pelo benefício do arco da história, como nos contos de fadas.

Um comportamento clássico das personagens femininas é ser submissa ao homem, que é representado pelo herói, enquanto ela tem pouco ou nenhum desenvolvimento narrativo, ficando no esquecimento em boa parte da história, servindo apenas com a construção social imposta ao gênero feminino, propensa a cuidar e auxiliar no desenvolvimento de algo. O roteiro, assim, funciona de forma a desempoderar as personagens femininas em detrimento do empoderamento masculino. A personagem passa a ser apenas a motivação para a imersão, criando sentido e a necessidade de ação dentro do jogo, uma fórmula de “salve a princesa” utilizada em muitos jogos clássicos, como *Super Mario* e *The Legend of Zelda*.

Em vários outros jogos, a imagem da mulher acaba sendo hipersexualizada, com seios volumosos, curvas exageradas, com o corpo coberto por pouquíssima roupa, estando totalmente inadequada na situação em que a personagem se encontra dentro do jogo, como em situações de batalhas ou confrontos. Nos últimos anos, a melhoria de qualidade gráfica dos videogames também contribuiu para uma representação mais realista do corpo feminino. Essa objetificação do corpo e da personagem não é restrita apenas para as personagens que possuem destaque na história, ela também se estende aos *NPCs*<sup>1</sup>, personagens menos participativos na narrativa. No caso dos *NPCs*, a objetificação é explorada com a sensualidade abusiva das personagens, que assumem um papel de objeto sexual sem valor para a narrativa, que estão presentes apenas para serem usadas pelo personagem principal. Um exemplo revoltante dessa exploração é o jogo *Custer's Revenge*, lançado em 1983. No jogo, o jogador controla um personagem de nome Coronel Custer, em que o enredo contava com a vingança do personagem através do estupro de uma índia que estava amarrada a um poste, a qual era

---

<sup>1</sup> Um personagem não jogável (em inglês *non-player character* ou *NPC* é um personagem que não pode ser controlado por um jogador. Ele faz parte da história e do cenário do jogo, podendo o jogador interagir ou não com eles para completar missões, comprar, vender itens ou conhecer sobre a história do ambiente.

considerada como um prêmio ao jogador. Outros exemplos de jogos que objetificam as mulheres em forma de prostituição são os clássicos *GTA* e *Duke Nuken 3D*.

A filósofa Martha Nussbaum (1995) define algumas características para a detecção da objetificação da mulher nos jogos: a) instrumentalidade: a personagem é um instrumento a ser usado por outros personagens agindo somente na presença destes; b) mercantilização: a personagem é um objeto e serve como moeda de troca ou mercadoria a ser vendida; c) permutabilidade: a personagem pode ser trocada por outra personagem ou objeto sem que altere ou gere alguma perda narrativa; d) violabilidade: permissão do jogo para que a personagem seja violada e abusada sexualmente, podendo gerar recompensas ao jogador ou servir como prêmio; e) descartabilidade: a personagem pode ser descartada sem acarretar em nada a narrativa, estando presente apenas para satisfação de desejos dos jogadores.

Personagens femininas protagonistas de jogos também não estão livres da objetificação, como é o caso das personagens Samus Aran, do jogo *Metroid*, e Lara Croft, protagonista de *Tomb Raider*.

Lançado em 1986, o jogo *Metroid* tem como protagonista Samus Aran, conhecida como uma das principais personagens femininas a protagonizar um jogo. A representação da personagem traz uma mulher coberta por uma armadura, o que, durante todo o jogo, dá a entender que na verdade se trata de um homem, o que fez com que a personagem não sofresse prejulgamentos sobre suas habilidades por ter sua identidade ausente. A descoberta da identidade da personagem só acontece na conclusão do jogo, o que pode ser entendido como uma forma de premiação ao jogador, o que se torna mais explícito quando consideramos as condições para o acontecimento. Quando o jogo é terminado de forma muito ruim, a identidade da personagem não é revelada. Caso seja concluído entre 3 e 5 horas, a armadura de Aran pisca e apenas seu rosto é revelado. Concluindo em menos de 3 horas, o rosto da personagem aparece e sua armadura some, a mostrando usando apenas um collant rosa. Ao terminar o jogo em menos de uma hora, a personagem aparece usando apenas um biquíni. Isso reforça a ideia da personagem como recompensa aos jogadores, pois quanto mais rápido concluírem o jogo, com menos roupa a personagem aparecerá. Esse fato pode ser considerado como uma estratégia de agradar o público alvo do jogo, que era majoritariamente masculino em consequência da segmentação do mercado.

Foucault (2013), em análise do poder como “força produtiva”, explica a estrutura de dominação pelo “prazer” da sociedade tecnológica moderna, o que é perceptível na

concepção de Samus e tantas outras personagens. O autor diz que estamos detidos de ter uma noção imediata e original de nosso corpo e, para isso, é necessária uma chave de interpretação, entrando numa espécie de “jogo de interpretações” através das estruturas dominantes na qual o poder disciplinar é exitoso em seu controle sobre os corpos e nossas interpretações. O poder disciplinar é uma maneira de dominação que deseja adestrar e produzir um indivíduo útil, que se adeque aos padrões. No caso ilustrado, o poder da disciplina está na performance do jogador: quanto melhor for seu desempenho, maior o “prazer” de conhecer a personagem e de ver seu corpo com pouca vestimenta.

No jogo *Tomb Raider*, a protagonista Lara Croft é uma arqueóloga britânica de origem nobre, que se aventura por ruínas e tumbas em busca de artefatos valiosos, apresentada como uma mulher inteligente, bela e atlética, reforçando outros estereótipos estéticos, também sendo vista como símbolo sexual, levantando questionamentos do quanto ela está presente no jogo para ser uma representação da mulher ou ser apenas um agrado ao público masculino. Em repercussão às inúmeras críticas da representação da personagem, Lara Croft foi redesenhada em *Tomb Raider: Legend* (2006), recebendo uma grande transformação na narrativa, aparência e figurino, buscando reduzir o apelo sexual e focar na constituição da personagem ao longo da trama.

## **1.2 - A representação latino-americana**

A construção de um personagem envolve aparência física, personalidade, vestuário e história, que deve apresentar passado, presente e futuro (metas ou perspectivas). Aparência e personalidade de um personagem estão atreladas pois, para se criar uma imagem, é necessária a criação da personalidade, pois muito dela será refletida e percebida na imagem do corpo representado. A aparência também revela outras informações como idade, gênero, cor de pele e, muitas vezes, a nacionalidade. O vestuário, em um modelo ideal, deve estar de acordo ao mundo e às situações em que o personagem está inserido.

A representação latina causa uma relação entre autoestima e uma representação positiva ou negativa dos grupos étnicos. Os latinos na mídia pop possuem um estereótipo muito específico: retratados como empregados (trabalhadores de lava jato, construção, empregadas domésticas, garçonetes etc.), alívios cômicos, pessoas cultural e intelectualmente inferiores, possuem a fala com o sotaque espanhol muito forte e marcado,

e também são representados de forma extremamente sexualizada. Os personagens latinos, quando representados nos videogames, são parte do cenário como *NPC's* para criar algum sentido para o contexto do jogo, membros de gangues (os homens latinos são sempre representados como bandidos) e/ou figuras hipersexualizadas em primeiro plano. Retirando a limitação do estereótipo, raramente vemos a criação de personagens latinos jogáveis.

A hipersexualidade presente nos personagens é um recurso que influencia na silhueta, linguagem corporal e vestuário do personagem, que visa tornar os personagens mais atraentes fisicamente e sexualmente, utilizando do exagero dos atributos sexuais que sobressaem às suas habilidades e personalidade.

Na próxima seção apresentarei duas personagens não jogáveis, Catalina de *Gran Theft Auto (GTA)* e Luisa de *Red Dead Redemption*. *GTA* é uma série de jogos que se passam em cidades fictícias, baseadas em grandes metrópoles, principalmente dos Estados Unidos, dominadas pelo crime e pelas gangues de rua. O personagem jogável é sempre um criminoso, com um enredo contendo atividades ilegais, como violência física, tráfico de drogas, assassinato, roubo, prostituição etc. *Red Dead Redemption* é um jogo faroeste que se passa em 1911 durante o declínio do Velho Oeste e a Revolução Mexicana, e conta a história de John Marston, um antigo foragido da lei que passa a trabalhar forçadamente para o governo quando sua esposa e filhos são capturados. A escolha das personagens foi feita baseada nas formas como personagens de uma mesma empresa, *Rockstar*, são representadas em jogos diferentes com propostas diferentes.

## 2 - ANÁLISE DE PERSONAGENS

### 2.1 - Catalina (*GTA – Grand Theft Auto*)

Imagem 3 – Catalina (*GTA*)



Fonte: Comparativo Catalina na Artwork<sup>2</sup> x no jogo

A personagem Catalina, presente na série de jogos *Gran Theft Auto (GTA)* é um exemplo do estereótipo latino-americano representado nos jogos. A personagem, descendente de mexicanos e colombianos, é apresentada no jogo como uma criminosa que começou suas atividades em algum momento antes de 1992, quando conhece e se envolve com Carl Johnson, da gangue *Grove Street Families*. Ela se envolve com diversos tipos de crime, entre assalto, assassinato, estelionato e sequestro. Catalina, em determinado momento da série de jogos, se torna líder do Cartel Colombiano.

Catalina é retratada como uma mulher psicótica, extremamente agressiva e sem limites, alguém que tira proveito de seus namorados e parceiros de crime. O comportamento explosivo da personagem é demonstrado no jogo *GTA: San Andreas*, quando durante os crimes que comete com Johnson, ela atira na polícia, nos pedestres ou em qualquer um que esteja em seu caminho. Em determinado momento do jogo, Catalina demonstra sofrer

---

<sup>2</sup> Artwork: matéria não textual, desenhos ou imagens, utilizada em livros, jornais, revistas. Nos jogos, é utilizada na divulgação do jogo para a mídia.

transtornos resultantes do tratamento recebido pela família, em especial o padrasto. Quando criticada por Johnson em razão de seu uso excessivo de força, Catalina diz: “Eles tiveram que morrer porque VOCÊ foi lento e estúpido, como um pirralho gordo que come chocolates enquanto seu pai não dá nada para a enteada além de pão embolorado!”.

Embora o relacionamento dos dois inicialmente fosse proposto a ser estritamente profissional, eles se envolvem em um relacionamento amoroso. O relacionamento dela com Carl Johnson é retratado de forma extremamente abusivo e problemático, envolvendo agressões verbais, ameaças de morte e *BDSM*<sup>3</sup>, fato que enfatiza a problemática que permeia a representação latina nas mídias, na hipersexualização não apenas de seus atributos físicos, mas também de como elas se relacionam com o sexo.

No *GTA San Andreas*, por conta da qualidade gráfica disponível na época, não há uma sexualização no vestuário de Catalina, mas o exagero dos atributos femininos (seios e quadris). No segundo jogo que a personagem aparece, *GTA Vice City*, ela usa a mesma regata preta e jaqueta, mas na versão lançada para a comemoração de 10 anos do jogo, houve uma alteração em seu vestuário, a personagem passou a utilizar uma regata mais curta e uma jaqueta estilo cropped, que deixa a região da cintura à mostra. Também houve um aumento de seus seios, contribuindo para a sexualização da personagem.

**Imagem 4 – Catalina (*GTA Vice City*)**



Fonte: Jogo GTA (2002)

---

<sup>3</sup> O *BDSM* denomina um conjunto de práticas consensuais, um acrônimo para a expressão bondage, disciplina, dominação, submissão, sadismo, masoquismo e outros tipos de comportamento sexual humano relacionados.

Apesar de ser a primeira antagonista feminina da série de jogos de *GTA*, Catalina não apresenta uma construção narrativa muito elaborada, não sabemos muitas informações sobre o passado da personagem, nem suas ambições, ela é marcada apenas pela característica de ser violenta e perversa. A fala de Catalina também é retratada de forma a enfatizar sua origem, com um tom de voz extremamente alto, excesso de palavrões e a inclusão de palavras em espanhol em suas frases. Todos os elementos da personagem ajudam a construir o estereótipo da latina agressiva física e verbalmente, explosiva, de temperamento difícil e pouca cultura e educação.

## 2.2 Luisa Fortuna (*Red Dead Redemption*)

Imagem 5 -Luisa Fortuna



Fonte: Rockstar Games

Luisa Fortuna é uma personagem pertencente ao jogo eletrônico *Red Dead Redemption*. Também conhecida por Laura, a personagem é jogável no modo multijogador no conteúdo *DLC* (*download content*, ou conteúdo baixável, arquivos extras da história principal).

Luisa é natural do México e vive em Campo Miranda, localizado em Perdido, *Nuevo Paraiso*. Aos 19 anos, a personagem se tornou professora e também uma revolucionária muito zelosa e dedicada, sabendo manusear armas de fogo como revólver de gado e rifles, e armas brancas, como facas.



O jogo se passa em 1911 numa versão ficcional da região oeste dos Estados Unidos e do noroeste do México. O mapa do jogo é dividido em três locais: *New Austin* e *West Elizabeth*, localizados nos Estados Unidos, e *Nuevo Paraiso*, localizado no México. Nuevo Paraiso é uma área desértica, marcada pela guerra civil que ocorre entre os rebeldes e as forças governamentais. Luisa foi presa pelo governo Mexicano, sob o comando do coronel Agustín Allende, sendo resgatada pelo protagonista da história, John Marston, a pedido de seu irmão Emilio Fortuna. A personagem sente uma paixão pelo líder da rebelião local, Abraham Reyes, porém Abraham a vê somente como uma camponesa que pode usar para seus prazeres carnis, como faz com outras mulheres, o que é evidente quando ele sempre troca seu nome, chamando-a de Laura. Apesar disso, Luisa permanece fiel a ele e à sua rebelião. No decorrer da história, o relacionamento de Luisa e John entra em crise, apesar de ele fazer todos os favores que lhe são pedidos. A personagem alega não poder perdoá-lo por ajudar o coronel Allende.

Durante uma guerra em Escalera, região de Nuevo Paraiso, John testemunha os crimes de guerra cometidos pelo exército mexicano. Com Reyes capturado, John tenta negociar a liberdade do rapaz quando Luiza aparece empunhando uma faca. Os soldados ali presentes atiram em Luisa, matando-a. Enfurecido, John assassina os dois soldados e é desafiado para um duelo contra Zubieta, major do exército mexicano, e John consegue derrotá-lo, vingando a morte de Luisa. Mesmo tendo morrido e lutado por ele, Reyes não reconhece os esforços da personagem.

Ao contrário da personagem anteriormente analisada, Luisa foi construída como uma personagem valente, habilidosa e determinada, focada e, quando se trata de laços amorosos, ela demonstra toda sua dedicação, atenção, respeito e fidelidade, o que apresenta uma outra visão da representação latina.

Podemos traçar um paralelo entre Luisa e a personagem principal do conto *Judas Floridas* (1930), escrito por Katherine Anne Porter, em que uma jovem de nome Laura (nome pelo qual Reyes chama Luisa) se apaixona por um revolucionário superficial e orgulhoso. Luisa - diferente de Laura, que era comprometida apenas com as ideias revolucionárias e não apaixonada pelo revolucionário - tinha intenções ingênuas, mas sinceras em suas ações sobre a revolução, porém, a personagem era cegamente otimista, o que no final a fez se sacrificar por um homem que não se importava com ela.

A personagem não apresenta sexualização em seu vestuário ou em seus atributos físicos. Durante toda a sua participação no jogo, ela aparece utilizando o mesmo vestido longo branco, vestuário retratado de forma muito semelhante ao que era utilizado pelas camponesas na época da Revolução Mexicana, não havendo exagero em seus movimentos ou uma certa sensualidade em sua forma de falar.

**Imagem 6 - soldadas da Revolução Mexicana**



Fonte: A Revolução Mexicana (2012)

O que se pode observar até o momento é que, enquanto uma é retratada como a latina psicótica e agressiva, a outra é retratada como uma latina fiel às suas causas e às pessoas que ama. Isso pode ter a ver com a época em que os jogos foram feitos, enquanto *GTA San Andreas* é de 2004 e *GTA Vice City* é de 2002, *Red Dead Redemption* foi lançado em 2010, mostrando um abandono do estereótipo latino apresentado no passado como bandido louco por sexo e psicopata.

A representatividade não é um sinônimo de representação, mas que para ela exista, é preciso que algo seja representado, que sejam construídos sentidos sobre esse algo e que esse algo seja interpretado, ou seja, é o processo de representação discutido por Hall (2016). Nesse sentido, a representatividade precisa, além da presença entre os personagens, da presença entre a produção dos personagens. Conforme entrada do site Significados, também tem por função representar politicamente os interesses de uma nação, de um grupo ou de uma classe social, se caracterizando através de ações e adesões, e participação daqueles que se almeja representar. Nos videogames, a representatividade aparece no contexto de representar as

minorias, ou aqueles que geralmente são excluídos das narrativas, como as mulheres, os afrodescendentes, os homossexuais, entre outros. Mas, como visto anteriormente, nem sempre essa representatividade aparece de maneira positiva, muitas vezes ajudando a propagar os estereótipos negativos ligados a essas minorias.

Com a representação estereotipada ou até mesmo nula, a identificação da mulher com as personagens dos jogos fica muito prejudicada. Fortim e Monteiro (2013) apontam características que contribuem para a identificação das jogadoras com suas personagens preferidas, mostrando que o principal fator levado em conta para a representatividade são as características psicológicas das personagens, como a personalidade, que englobam inteligência, determinação e independência, seguidas por habilidades físicas e mágicas. É notável a preferência por personagens com um maior desenvolvimento e que possam fazer diferença dentro da história do jogo. Mesmo com o crescente número de jogadoras, os jogos ainda retratam um machismo onde é impossível não notar como a mulher é estereotipada, objetificada, hipersexualizada e pouco reconhecida como jogadora.

O jogo, como mídia de interação tem grande poder de influência devido ao fato de o jogador estar no controle do personagem, uma experiência que proporciona maior identificação com o personagem e permite que o jogador se coloque na situação do personagem, tendo a sensação de participação. Colocando todo esse poder nas mãos dos jogadores, os jogos têm os recursos necessários para propagar uma mudança nos padrões culturais dos jovens e influenciar novas formas de representatividade menos machistas, proporcionando um efeito de igualdade de gênero.

Uma personagem bem construída não precisa de um apelo visual para conquistar público. Uma personagem feminina bem construída precisa ser densa, com funções dentro da história, possuindo objetivos a cumprir, tendo suas falhas (assim como todos os personagens apresentam falhas em sua personalidade), tendo suas próprias razões para agir. Um dos principais fatores para a falta de representatividade feminina nos jogos se deve ao fato de a indústria identificar o público masculino como o maior consumidor dos jogos, o que acaba por excluir as mulheres como consumidoras, e também ajuda a propagar preconceitos e estereótipos negativos (CANALTECH, 2022).

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A falta de representatividade foi mostrada através da análise das personagens apresentadas e como esses estereótipos se manifestam, o que comprova que os jogos foram e ainda são feitos para um público específico (o público masculino). Essa falta de representatividade também se dá pelo fato de que a maior parte dos envolvidos na produção e desenvolvimento dos jogos são homens. O processo de construção de uma personagem deve estar em harmonia com a proposta do jogo, seja no contexto histórico ou na animação e vestuário.

A forma como as personagens são representadas, tanto visualmente quanto narrativamente, é reflexo cultural de como a mulher é vista na sociedade. Este artigo faz um olhar mais crítico sobre a construção e representação das personagens latino-americanas nos jogos, tendo o objetivo de contribuir para trabalhos futuros que possibilitarão uma análise mais profunda na construção das personagens femininas, visto que no presente artigo apenas abordamos a representação da mulher cisgênero, deixando em aberto a possibilidade de análise da representação das personagens transgêneros no mundo dos videogames, ou a falta de representação de personagens LGBTQIA+, sendo possível fazer uma análise em ordem cronológica de como esses personagens eram inicialmente representados e a mudança de tal representação com o passar dos anos e com o desenvolvimento da indústria, contando com uma maior participação de pessoas desse grupo social presentes em todas as fases do processo de produção de um jogo, desde a parte estética à parte roteirística.

Na atualidade, mesmo que em passos lentos, temos acompanhado algumas mudanças no cenário de videogames na questão da inclusão feminina tanto nos jogos quanto em propagandas relacionadas a tais jogos. Um exemplo recente aconteceu na divulgação da remasterização do jogo *Zelda Skyward Sword*, em um comercial (Zelda, 2021) com a típica narrativa do jogador se tornando parte do jogo e amando, mas com uma garota como protagonista, não sendo um “jogo feminino”, ou apresentando uma figura masculina ajudando-a com isso, apenas uma garota curtindo a aventura. O comercial é inovador pelo simples fato de fazer parte da divulgação de um jogo da série *Zelda* que, como apresentado anteriormente, é uma série de jogos que sempre tratou a personagem feminina que leva o nome dos jogos como uma donzela em perigo, renegada ao papel de apenas servir como motivação para as ações do protagonista. Mesmo sendo uma surpresa na comunidade de jogos, o comercial não se encontra disponível em nenhuma plataforma da *Nintendo*, empresa responsável pela produção e divulgação do jogo. Isso nos mostra que, apesar das evoluções

até o presente momento, ainda há muito a ser trabalhado para que a mulher seja finalmente inserida no mundo dos jogos de maneira justa e responsável.

## REFERÊNCIAS

- A REVOLUÇÃO Mexicana. 13 jun. 2012. Imagem. Disponível em: <https://seguindopassoshistoria.blogspot.com/2012/06/revolucao-mexicana-1910-1920.html?m=0>. Acesso em: 20 jun. 2022.
- CATALINA Vialpando. Imagem. Disponível em: [https://aminoapps.com/c/alphagamesof/page/item/catalina-vialpando/BP5D\\_5oumId7rqxj7aa26M4oxvpgZBLQ5J](https://aminoapps.com/c/alphagamesof/page/item/catalina-vialpando/BP5D_5oumId7rqxj7aa26M4oxvpgZBLQ5J). Acesso em: 20 jun. 2022.
- CATALINA Vialpando (GTA San Andreas): **Na Artwork/No jogo**. 3 maio 2018. Imagem. Disponível em: <https://m.facebook.com/GTAFGBR/photos/a.1674119009324644/1679829838753561/>. Acesso em: 20 jun. 2022.
- CHARAUDEAU, P. **Discurso das mídias**. São Paulo: Contexto, 2006.
- CHARAUDEAU, P. **Discurso político**. São Paulo: Contexto, 2011a.
- CHARAUDEAU, P. Dize-me qual é teu corpus, eu te direi qual é a tua problemática. **Revista Diadorim**. v. 10, p. 1-23, Rio de Janeiro/RJ, dez. 2011b. Disponível em: <http://www.revistadiadorim.letras.ufrj.br/index.php/revistadiadorim/article/view/18/1>. Acesso em: 25 de maio 2022.
- CHARAUDEAU, P. **Linguagem e discurso**: Modos de organização. São Paulo: Contexto, 2014.
- COMO ERA o 1º game com uma protagonista feminina. 21 maio 2022. Disponível em: <https://gizmodo.uol.com.br/como-era-o-1o-game-com-uma-protagonista-feminina/#:~:text=%22Wabbit%22%2C%20o%20primeiro%20game,Conhe%C3%A7a%20a%20sua%20hist%C3%B3ria&text=Hoje%20em%20dia%20%C3%A9%20comum,os%20setores%2C%20inclusive%20nos%20videogames>. Acesso em: 20 jun. 2022.
- CRAWFORD, Chirs. **The art of Computer Game Design**. New York: New Riders Games, 2003.
- EDWARDS, Benji. VC&G Interview: **Carol Shaw, Atari's First Female Video Game Developer**. [s. l.], 12 nov. 2011. Disponível em: <https://www.vintagecomputing.com/index.php/archives/800/vcg-interview-carol-shaw-female-video-game-pioneer-2>. Acesso em: 20 jun. 2022.
- FOUCAULT, Michel. **O corpo utópico, as heterotopias**. São Paulo: n. 1 Edições, 2013.

GAMEHALL. "TENNIS For Two", considerado o primeiro videogame, é restaurado após 50 anos. 9 jan. 2011. Disponível em: <https://tecnologia.uol.com.br/ultnot/2011/01/09/ult530u8980.jhtm>. Acesso em: 20 jun. 2022.

GASI, Flávia. **Videogames e mitologia**: a poética do imaginário e dos mitos nos jogos eletrônicos. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2013.

GOUGH, Christina. **Distribution of game developers worldwide from 2014 to 2021, by gender**. Disponível em: <https://www.statista.com/statistics/453634/game-developer-genderdistributionworldwide/#:~:text=The%20statistic%20shows%20the%20distribution,while%2024%20percent%20were%20women>. Acesso dia 08 de jun. de 2022.

HALL, S. **Cultura e representação**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-RIO: Apicuri, 2016.

HARTMANN, T; KLIMMT, C; SCHRAMM, H; BRYAN, J. **Psychology of entertainment - Parasocial interactions and relationships**, 2006. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?hl=en&lr=&id=AVnhAQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA291#v=onepage&q&f=false>. Acesso em 20 de jun. de 2022.

FORTIM, Ivelise; MONTEIRO, Louise F. **Representações da figura feminina nos videogames**: a visão das jogadoras. Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital – *SBGames*, 2012. São Paulo – SP, 2013. Disponível em: [http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/cultura/Culture-2\\_Short.pdf](http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/cultura/Culture-2_Short.pdf). Acesso em: 20 jun. 2022.

LEGROS, Patrick; MONNEYRON, Frédéric; RENARD, Jean-Bruno; TACUSSEL, Patrick. **Sociologia do Imaginário**. Porto Alegre: Sulina, 2007.

LUISA Fortuna. 3 maio 2010. Imagem. Disponível em: <https://www.rockstargames.com/newswire/article/75o94113a83582/original-red-dead-redemption-artwork-luisa-fortuna-irish.html>. Acesso em: 20 jun. 2022.

MULHERES e games: A participação feminina no mundo dos jogos. **Canaltech**, 19 abr. 2022. Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/mulheres-e-games-a-participacao-feminina-no-mundo-dos-jogos/>. Acesso em: 20 jun. 2022.

MURRAY, J. H. **Hamlet no Holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

NUSSBAUM, Martha C. **Obetification**. Philosophy and Public Affairs; Fall 1995. P. 249-291. Disponível em: [www.mit.edu/~shaslang/mprg/nussbaumO.pdf](http://www.mit.edu/~shaslang/mprg/nussbaumO.pdf). Acesso em 20 de jun. de 2022.

POOLE, Steven. **Trigger Happy**: Videogames and the Entertainment Revolution. New York: Arcade Press, 2000.

SARKEESIAN, Anita. **Gender Breakdown of Games in 2020**. Disponível em: <https://feministfrequency.com/2020/10/15/gender-breakdown-of-games-in-2020/>. Acesso dia 08 de jun. de 2022.

SCOTT, Joan W. **Gênero**: uma categoria útil de análise. In: Educação e Realidade. v. 6 no. 2: Porto Alegre, 1995.

SIGNIFICADO de representatividade. Disponível em:

[www.significados.com.br/representatividade/#:~:text=Representatividade%20significa%20re%20presentar%20politicamente%20os,apresentada%20para%20desempenhar%20tal%20papel](http://www.significados.com.br/representatividade/#:~:text=Representatividade%20significa%20re%20presentar%20politicamente%20os,apresentada%20para%20desempenhar%20tal%20papel). Acesso em: 20 jun. 2022.

STREY, Marlene Neves. **Construções e perspectivas em Gênero**. Editora Unisinos, 2000.

WOLF, Mark J.P. (org.). **The Medium of The Video Game**. Texas: University of Texas Press, 2001.

WOLF, Mark J.P.; PERRON, Bernard (org.). **The Video Game Theory Reader**. London: Routledge, 2003.

ZACKARIASSON, P. and Wolson, T.L. eds. **The Video Game Industry: Formation, Present State, and Future**. New Yorke: Routledge, 2012.

ZELDA Skyward Sword HD Commercial (TV Aired Version) "Soar Into an Epic Adventure". [S. l.: s. n.], 2021. Disponível em: [https://twitter.com/ChronoKatie/status/1410842048350064645?s=20&t=\\_9HtBFxAupFJW8Uqu-A2ZQ](https://twitter.com/ChronoKatie/status/1410842048350064645?s=20&t=_9HtBFxAupFJW8Uqu-A2ZQ). Acesso em: 20 jun. 2022.