

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS SOCIAIS
INSTITUTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS

Larissa Dhyovanna Guimarães Santos

**SEXUALIZAÇÃO E EMPODERAMENTO: JOGOS ELETRÔNICOS E
MERCANTILIZAÇÃO DOS CORPOS FEMININOS**

Uberlândia
2024

Larissa Dhyovanna Guimarães Santos

**SEXUALIZAÇÃO E EMPODERAMENTO: JOGOS ELETRÔNICOS E
MERCANTILIZAÇÃO DOS CORPOS FEMININOS**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais da Universidade Federal de Uberlândia como um dos requisitos para obtenção do título de Mestre em Ciências Sociais.

Área de concentração: Sociologia e Ciência Política

Orientadora: Professora Patrícia Vieira Trópia
- Universidade Federal de Uberlândia (UFU).

Uberlândia

2024

Ficha Catalográfica Online do Sistema de Bibliotecas da UFU
com dados informados pelo(a) próprio(a) autor(a).

S237 2024	<p>Santos, Larissa Dhyovanna Guimarães, 1998- Sexualização e empoderamento [recurso eletrônico] : Jogos eletrônicos e mercantilização dos corpos femininos / Larissa Dhyovanna Guimarães Santos. - 2024.</p> <p>Orientadora: Patrícia Vieira Trópia. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Uberlândia, Pós-graduação em Ciências Sociais. Modo de acesso: Internet. Disponível em: http://doi.org/10.14393/ufu.di.2024.711 Inclui bibliografia.</p> <p>1. Sociologia. I. Trópia, Patrícia Vieira, 1963-, (Orient.). II. Universidade Federal de Uberlândia. Pós- graduação em Ciências Sociais. III. Título.</p> <p>CDU: 316</p>
--------------	---

Bibliotecários responsáveis pela estrutura de acordo com o AACR2:

Gizele Cristine Nunes do Couto - CRB6/2091
Nelson Marcos Ferreira - CRB6/3074



UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
Coordenação do Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais
Av. João Naves de Ávila, 2121, Bloco H, Sala 37 - Bairro Santa Mônica, Uberlândia-MG, CEP 38400-902
Telefone: (34) 3230-9435 - www.ppgcs.incis.ufu.br - ppgcs@incis.ufu.br



ATA DE DEFESA - PÓS-GRADUAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em:	Ciências Sociais				
Defesa de:	Dissertação de Mestrado 10/2024 do PPGCS-UFU				
Data:	30 de agosto de 2024	Hora de início:	09h:00min	Hora de encerramento:	11h:00min
Matrícula do Discente:	12212CSC012				
Nome do Discente:	Larissa Dhyovanna Guimarães Santos				
Título do Trabalho:	Sexualização e empoderamento: Jogos eletrônicos e mercantilização dos corpos femininos				
Área de concentração:	Sociologia e Antropologia				
Linha de pesquisa:	Política, Cultura, Trabalho e Movimentos Sociais				
Projeto de Pesquisa de vinculação:	Entre a objetificação e o feminismo de consumo: um estudo de gênero no universo dos jogos eletrônicos				

Reuniu-se por videoconferência, a Banca Examinadora, designada pelo Colegiado do Programa de Pós-graduação em Ciências Sociais, assim composta: Profa. Dra. Patrícia Vieira Trópia - Orientadora e Presidente da banca (PPGCS/INCIS/UFU), Profa. Dra. Rafaela Cyrino Peralva Dias - Examinadora (PPGCS/INCIS/UFU) e Profa. Dra. Bárbara Geraldo de Castro - Examinadora (IFCH/UNICAMP).

Iniciando os trabalhos, a presidente da mesa, a Profa. Dra. Patrícia Vieira Trópia apresentou a Comissão Examinadora e a candidata, agradeceu a presença do público, e concedeu a discente a palavra para a exposição do seu trabalho. A duração da apresentação da discente e o tempo de arguição e resposta foram conforme as normas do Programa.

A seguir a senhora presidente concedeu a palavra, pela ordem sucessivamente, as examinadoras, que passaram a arguir a candidata. Ultimada a arguição, que se desenvolveu dentro dos termos regimentais, a Banca Examinadora, em sessão secreta, atribuiu o resultado final, considerando a candidata:

APROVADA

Banca Examinadora:

Profa. Dra. Patrícia Vieira Trópia - Orientadora e Presidente da banca (PPGCS/INCIS/UFU)

Prof. Dr. Rafaela Cyrino Peralva Dias - Examinadora (PPGCS/INCIS/UFU)

Profa. Dra. Bárbara Geraldo de Castro - Examinadora (IFCH/UNICAMP)

Esta defesa faz parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Mestre.

O competente diploma será expedido após cumprimento dos demais requisitos, conforme as normas do Programa, a legislação pertinente e a regulamentação interna da UFU.

Nada mais havendo a tratar foram encerrados os trabalhos. Foi lavrada a presente ata que após lida e achada conforme foi assinada pela Banca Examinadora.



Documento assinado eletronicamente por **Patricia Vieira Tropa, Professor(a) do Magistério Superior**, em 30/08/2024, às 11:14, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Bárbara Geraldo de Castro, Usuário Externo**, em 30/08/2024, às 16:30, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Rafaela Cyrino Peralva Dias, Usuário Externo**, em 02/09/2024, às 12:14, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://www.sei.ufu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **5643027** e o código CRC **E265CAAC**.

Referência: Processo nº 23117.055431/2024-87

SEI nº 5643027

Criado por [rennan.araujo](#), versão 4 por [tropia](#) em 30/08/2024 11:13:52.

AGRADECIMENTOS

Acredito que minha caminhada dentro do curso de Ciências Sociais tenha sido marcada por muitos momentos de suor e lágrimas mas, ao mesmo tempo, sou lembrada pelas alegrias que vivi e pelos ensinamentos que obtive ao longo do caminho. Por isso, reconheço que cada momento teve sua importância em minha vida, minha formação como pessoa e pesquisadora. Espero estar à altura de agradecer todos os que fizeram parte dessa jornada.

Em primeiro lugar, gostaria de agradecer a duas professoras especiais para mim ao longo de minha formação como cientista social. Agradeço a professora Rafaela Cyrino, que me ajudou a dar início a pesquisa sobre jogos eletrônicos em que me encontrei da forma mais genuína possível. Agradeço à minha orientadora, Patrícia Trópia. Patrícia, sem você eu não sei o que seria de mim, obrigada por toda a paciência que você teve comigo e por toda a força que você me deu. Sem você, nada disso seria possível.

Agradeço também aqueles que não mediram esforços algum para me ajudar e me incentivar, meus pais José e Márcia. Meu agradecimento especial ao meu amado e companheiro de vida, Rodrigo, por me segurar sempre que eu estava prestes a cair e por me fazer perceber que “nem tudo é o fim do mundo”. Agradeço também aos meus amigos, minha fonte de forças inesgotável para enfrentar a vida.

Além disso, agradeço aos professores do Instituto de Ciências Sociais da Universidade Federal de Uberlândia por todo o conhecimento que me transmitiram, o curso de Ciências Sociais mudou minha forma de ver o mundo e (não exageradamente) minha vida. Neste agradecimento incluo também o Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais da UFU.

Por fim, agradeço a CAPES pelo financiamento desta pesquisa, sem a qual não poderia ter sido realizada.

RESUMO

A inserção da tecnologia, de forma tão recorrente na vida social, é um fenômeno relativamente novo e, por isso, desperta diversas discussões e interesses. A maioria dos debates versa sobre o uso da tecnologia, enquanto outros se atentam ao cunho social e psicológico desses meios de comunicação. Apesar de se tratar de uma forma de convívio social online, os jogos eletrônicos não devem ser considerados como se estivessem descolados da realidade, pois nesse espaço também ocorrem as relações sociais estabelecidas presencialmente. Portanto, o tema desta pesquisa está relacionado às representações da sexualidade e do corpo feminino nos jogos eletrônicos. Nosso objetivo foi a identificação da representação do corpo feminino enquanto um produto vendável na indústria de jogos eletrônicos. A rigor, desenvolve-se uma reflexão acerca das formas como o corpo, o intelecto e o papel social das mulheres são representadas em produtos consumidos, em grande maioria, por jovens: os jogos eletrônicos. Para que a pesquisa pudesse ser desenvolvida, utilizamos como metodologia a análise de conteúdo. A partir disso, desenvolvemos categorias de marcadores de análise para que pudéssemos considerar acerca das personagens exploradas. São elas: anatomia, vestimentas, gênero e sexualidade. Nosso objeto de análise em questão foi a sequência de jogos de *The Last of Us*, principalmente as duas personagens principais do segundo jogo, Ellie e Abby. Em suma, as mulheres passaram a possuir uma representação apoiada no empoderamento apenas após a década de 2010, em que ocorreram casos de misoginia no cenário gamer que obtiveram grande repercussão. Apenas depois de tais acontecimentos, as indústrias desenvolvedoras voltaram sua atenção ao público consumidor feminino, o qual tem aumentado exponencialmente. As mudanças na produção que transforma personagens femininas em supostamente empoderadas, ocorre devido a absorção do capitalismo as pautas de movimentos sociais, transformando-as em produtos. Contudo, tal absorção das pautas sociais não tem como finalidade questionar o sistema patriarcal, mas sim promover o consumo apoiado em uma falsa ideia de empoderamento.

Palavras-chave: jogos eletrônicos; personagens femininas; feminismo de consumo; empoderamento

ABSTRACT

The frequent insertion of technology in social life is a relatively new phenomenon and, therefore, arouses a variety of discussions and concerns. The majority of the debates are about the use of technology, while others focus on the social and psychological aspects of these means of communication. Despite being a form of online social interaction, electronic games should not be considered as if they were disconnected from reality, since in this space, social relationships established in person also happen. Therefore, the theme of this research is related to the representations of sexuality and the female body in electronic games. Our objective was to identify the representation of the female body as a marketable product in the electronic games industry. Strictly speaking, we developed a reflection on the ways in which the woman's bodies, intellect and social role are represented in products consumed, for the most part, by young people: electronic games. In order to develop the research, we used the content analysis as the methodology. Based on this, we developed categories of analysis markers so that we could consider the characters explored. These are: anatomy, clothing, gender and sexuality. Our object of analysis in question was the series of games from The Last of Us, mainly the two main characters of the second game, Ellie and Abby. In short, women began to have a representation based on empowerment only after the 2010s, when cases of misogyny occurred in the gaming scene that generated great repercussions. Only after such events, the development industries did turn their attention to the female consumer audience, which has increased exponentially. The changes in production that transform female characters into supposedly empowered ones occur due to capitalism's absorption of the subjects of social movements, transforming them into products. However, such absorption of social topics is not meant to question the patriarchal system, but rather to promote consumption based on a false idea of empowerment.

Key Words: electronic games; female characters; consumer feminism; empowerment

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: OXO.....	25
Figura 2: Game of Life.....	28
Figura 3: Adventure.....	30
Figura 4: Game Boy.....	33
Figura 5: Pose Jade - Mortal Kombat 9.....	35
Figura 6: Warcraft: Orcs and Humans.....	36
Figura 7: Evolução de Tomb Raider.....	38
Figura 8: Bayonetta.....	40
Figura 10: League of Legends.....	41
Figura 9: Ellie - The Last of Us.....	43
Figura 11: Abby - The Last os Us Part II.....	54
Figura 12: Sarah - The Last of Us.....	64
Figura 13: Metacritic - Horizon Forbidden West: Burning Shores.....	73
Figura 14: Stellar Blade.....	77
Figura 15: Campanha “Play like a girl”.....	89

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Palavras associadas ao gênero.....	68
--	----

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	6
CAPÍTULO 1 - Representações femininas nos jogos eletrônicos: a indústria de jogos e a produção de representações.....	18
1.1 - Introdução.....	18
1.2 - Os jogos eletrônicos em sociedade: entretenimento, indústria e produto da cultura.....	18
1.3 - História dos jogos eletrônico.....	23
CAPÍTULO 2 - O jogo <i>The Last of Us</i>.....	45
2.1 - O grande sucesso da série TLOU.....	45
2.2 - <i>The Last of Us - Part I</i>	46
2.3 - <i>The Last of Us: Part II</i> : o “jogo do ano”.....	52
2.4 - Os estudos sobre TLOU.....	56
2.5 - Polêmicas sobre sexualidade na comunidade <i>gamer</i>	61
2.6 - Análise do jogo <i>The Last of Us: Part II</i>	65
CAPÍTULO 3 - Gênero e jogos eletrônicos - as mulheres como consumidoras e as representações femininas nos jogos eletrônicos.....	71
3.1 - As mulheres em destaque.....	71
3.2 - Mulheres vs. comunidade <i>gamer</i>	71
3.3 - Conceituando o empoderamento.....	79
3.4 - Transformações na forma de produção e consumo.....	84
3.5 - <i>Femvertising</i> e feminismo de consumo.....	88
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	91
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	95

INTRODUÇÃO

Com o avanço tecnológico, celulares e computadores passaram a tomar grande espaço no cotidiano dos indivíduos. A partir deles é possível conversar com familiares e amigos, assistir vídeos, trabalhar, fazer e pagar contas, jogar etc. Eis um universo de funcionalidades na palma da mão. Segundo um estudo publicado no ano de 2021 que reúne dados de duas empresas especializadas em gestão de marcas nas mídias sociais (HootSuite e WeAreSocial), o Brasil é o segundo país em que as pessoas passam mais tempo conectadas à internet¹. Em média, os brasileiros passam dez horas e oito minutos conectados: quatro horas e cinquenta e um minutos de acesso via computador e cinco horas e dezessete minutos via smartphone². Segundo pesquisas da Fundação Getúlio Vargas, o Brasil possui 440 milhões de dispositivos digitais em uso, o que significaria dois dispositivos para cada habitante³.

É importante ressaltar que a tecnologia possui uma ampla definição, mas, para esta pesquisa, nós a compreendemos como sinônimo de tecnologia da informação. Lima e Silva explicam que a tecnologia da informação “são aquelas que permitem o tratamento e a difusão de informação por meios artificiais e que incluem tudo o que esteja relacionado com os computadores” (2012, p. 1). Assim, tomamos por referência os instrumentos como, por exemplo, computadores, celulares e *tablets*, que nos conectam numa ampla rede de comunicação que pode ser utilizada com diversas finalidades, desde o trabalho até o lazer.

O desenvolvimento da tecnologia e a facilidade de acesso cada vez maior à internet permitiram que houvesse a aproximação dos jogos eletrônicos a um público mais amplo. A indústria de jogos eletrônicos é atualmente a maior indústria do ramo do entretenimento, movimentando, em 2020, um valor aproximado de US\$ 60 bilhões⁴. Parte deste crescimento na indústria de jogos se deveu à pandemia de COVID-19. A Pesquisa Game Brasil de 2021 revelou que, durante o período pandêmico, 75,8% dos jogadores (gamers) brasileiros afirmaram ter dedicado mais tempo aos jogos eletrônicos do que o habitual e que 42,2% admitiram ter investido uma quantia maior de dinheiro para adquirir jogos novos durante esse

¹ Digital 2021: Global Overview Report. Disponível em: <https://datareportal.com/reports/digital-2021-global-overview-report>

² Brasil é o segundo país que mais passa tempo na internet e também o 3º que mais usa redes sociais. Disponível em: <https://www.tudocelular.com/seguranca/noticias/n179995/brasil-pais-que-mais-usa-redes-sociais.html>

³ Brasil tem 2 dispositivos digitais por habitante, diz FGV. Disponível em: <https://www.poder360.com.br/tecnologia/brasil-tem-2-dispositivos-digitais-por-habitante-diz-fgv/>

⁴ O mercado de games foi mais lucrativo no 1º semestre de 2021 do que em todo o ano de 2020. Disponível em: <https://www.tudocelular.com/mercado/noticias/n176680/mercado-games-arrecadou-mais-2021-2020.html>

período⁵.

Os *games* possuem uma longa história de desenvolvimento que se iniciou na década de 1940, mas sua popularização ocorreu apenas na década de 1970. A partir deste momento, ocorreu um aumento nos investimentos para o desenvolvimento da produção dos jogos eletrônicos que estariam em constante aprimoramento de jogabilidade, gráficos visuais e enredos. Mais do que uma forma de lazer, os jogos eletrônicos são uma forma de conexão de pessoas de diferentes idades, gêneros, regiões do mundo etc.

Os últimos anos da indústria de jogos eletrônicos têm sido marcados por seu poder econômico e por sua rápida expansão. Apesar das primeiras empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos serem norte-americanas e japonesas e se concentrarem nestes dois países, outras empresas são encontradas em diversos locais do mundo. O site *GameCompanies*⁶ mostra um mapa mundial que descreve onde está localizada a maioria de desenvolvedoras e publicadoras de jogos com um breve perfil sobre cada uma delas. De acordo com o site, os locais de maior concentração de desenvolvedoras estão nos Estados Unidos, seguido pelo Reino Unido e o Japão.

Alguns dados disponibilizados pela SuperData mostram o crescimento da indústria, principalmente a partir do ano de 2018, ano em que a receita foi de US\$108,4 bilhões⁷. No ano seguinte, o crescimento da indústria foi de 3%, com receita de US\$120,1 bilhões⁸ e, em 2020, o crescimento foi de 12% e receita de US\$139,9 bilhões⁹.

O impulso da indústria de jogos eletrônicos durante o ano de 2020 deu-se, em grande parte, à pandemia de COVID-19 e ao isolamento, pois as pessoas buscavam uma nova forma de distração sem que precisassem sair de casa, e os jogos eletrônicos foram uma das opções mais procuradas.

Tomando como referência os números da indústria dos jogos eletrônicos colocados até então, os jogos tornaram-se, segundo Woodcock, “um fenômeno de massa nos dias atuais”

⁵ 75,8% dos gamers brasileiros jogaram mais durante a pandemia. Disponível em:

<https://www.theenemy.com.br/mobile/pgb-2021-gamers-brasileiros-pandemia>

⁶ <https://gamecompanies.com/map?near=10.522428%2C-20.930782%2C1.76z>

⁷ SuperData, 2018 Year in Review. Disponível em:

https://adindex.ru/files2/access/2019_01/230617_SuperData%202018%20Year%20in%20Review.pdf

⁸ Superdata: *Games hit \$120.1 billion in 2019, with Fortnite topping \$1.8 billion*. Disponível em:

<https://venturebeat.com/business/superdata-games-hit-120-1-billion-in-2019-with-fortnite-topping-1-8-billion/>

⁹ SuperData: *Games grew 12% to \$139.9 billion in 2020 amid pandemic*. Disponível em:

<https://venturebeat.com/business/superdata-games-grew-12-to-139-9-billion-in-2020-amid-pandemic/#:~:text=T he%20game%20industry%20grew%2012,only%20grow%20%25%20in%202021.>

(2020, p. 70). É, pois, central pensar nesta indústria como parte da análise da dinâmica capitalista contemporânea que a permeia e como o capitalismo corroborou para a mudança na forma como os jogos são vistos pela sociedade. Não é que não haja mais discussões que liguem (na maioria das vezes negativa) jogos violentos e a agressividade de crianças e jovens ou jogos de tiro com os atentados violentos às escolas americanas ou brasileiras¹⁰, mas a principal discussão atualmente está voltada para o quão lucrativa pode ser a indústria dos jogos eletrônicos.

A indústria de jogos eletrônicos constitui um negócio global que frequentemente funciona além das fronteiras nacionais. Por exemplo, é possível afirmar que um jogo foi produzido no Japão e, ao mesmo tempo, não foi, considerando que seu desenvolvimento está inserido em uma cadeia produtiva global espalhada ao redor do mundo. “Os jogos eletrônicos não podem ser compreendidos sem levar em conta o sistema econômico do capitalismo atual do qual eles emergem e a mudança política, social e o contexto cultural nos quais eles são produzidos e consumidos” (Kerr, apud Woodcock, 2020, p. 83). Os jogos são uma mercadoria, “um objeto externo, uma coisa que, por meio de suas propriedades, satisfaz necessidades humanas de um tipo qualquer. A natureza dessas necessidades - se, por exemplo, elas provêm do estômago ou da imaginação - não altera em nada a questão” (Marx, 2015, p. 140). Se abstrairmos “os caracteres úteis particulares dos produtos do trabalho, *desaparecem o carácter útil dos trabalhos neles contidos e as diversas formas concretas que distinguem as diferentes espécies de trabalho*” (Marx, 2015, p. 140. Grifos nossos).

A questão da tecnologia tem sido tema de estudos e pesquisas em diversas áreas do conhecimento. Por vezes, as pesquisas que tangem a questão da tecnologia estão relacionadas à educação e a necessidade de aproximação da cultura escolar e da cultura da juventude, fazendo com que sistema educacional se reinvente com o intuito de adaptar as tecnologias digitais da informação e comunicação (Serafim, Sousa, 2011). Ademais, não só o uso da tecnologia é colocado em pauta nos espaços pedagógicos, mas também é discutido como fazer com que o uso de elementos de jogos (gamificação) constitua uma alternativa para o engajamento e motivação dos estudantes no processo de aprendizagem (Klock, et. al., 2014). Como afirmam Dymek & Zackariasson, a “gamificação” tomou as organizações, a mídia e as pesquisas acadêmicas de assalto (2016).

Oliveira (2021) realizou uma pesquisa em uma plataforma de busca e encontrou 51

¹⁰ Lula culpa jogos por ataques nas escolas: “não têm game falando de amor”. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/voxel/263039-lula-culpa-jogos-ataques-escolas.htm>

mil resultados sobre o tema da gamificação entre 2002 e 2020. Entre os trabalhos encontrados, a autora destaca as pesquisas de Abílio (2020). Abílio define a gamificação como uma estratégia central na uberização do trabalho e na subordinação algorítmica. Gamificação é uma forma-desafio lançada a quem se arrisca trabalhando, sem garantias de que o trabalhador vá se beneficiar, exceto se conseguir vencer os desafios cujas regras do jogo foram definidas pela empresa. O objetivo mais imediato da gamificação é promover o engajamento de trabalhadores e consumidores por meio de desafios e competições baseados em desempenho e incentivos e, em decorrência disso, obter melhores resultados (Oliveira, 2021). Segundo Deterding, Khaled, Nacke e Dixon (2011), gamificação significa a aplicação de sistemas de jogos (competição, prêmios, quantificação do comportamento do usuário) em distintos domínios, como o trabalho.

Diante dos segmentos midiáticos contemporâneos, os jogos eletrônicos têm ganhado um espaço cada vez maior e atingido um público diversificado. O universo dos jogos eletrônicos não atinge somente os mais jovens, aqueles que foram desde cedo socializados com a tecnologia, mas sim pessoas de diferentes localizações geográficas, idades, gênero e classe social. Os jogos eletrônicos estabeleceram também uma nova forma de convivência em comunidades online, que abrange pessoas com as mais diferentes características. A ideia de comunidade apresentada pelos jogos permite que os jogadores experimentem variadas formas de socialização, de desenvolvimento de relacionamentos e de troca de experiências.

As comunidades online também possuem características sociais semelhantes às aquelas que observamos presencialmente. É possível conviver e manter contato com inúmeras pessoas em comunidades online, que são, segundo Rheingold (1993), “agregações sociais que surgem na Internet quando um certo número de pessoas conduz discussões públicas por um período de tempo longo o suficiente, com certo grau de sentimento humano, para formar redes de relacionamentos pessoais no ciberespaço”. Todavia, as desigualdades e assimetrias sociais persistem nestas comunidades, mesmo se tratando de um espaço virtual. Por isso, um olhar mais atento pode identificar como os conflitos sociais se fazem presentes nesse espaço, como a desigualdade de gênero.

Em um primeiro momento, os jogos eletrônicos foram desenvolvidos com a finalidade de atingir ao público masculino e, de fato, até a década dos anos 2000 os maiores consumidores de jogos eram homens. Entretanto, esse cenário tem se revertido gradativamente e, desde os anos 2010, as mulheres têm ocupado cada vez mais espaço no universo dos jogos eletrônicos, seja enquanto consumidoras, criadoras de conteúdo, jogadoras

profissionais ou desenvolvedoras¹¹.

Mesmo que o número de mulheres nesse espaço tenha crescido e continue crescendo a cada ano, a ideia segundo a qual que o universo dos jogos eletrônicos é “brinquedo de menino” repercute inclusive em situações de assédio quando mulheres tentam adentrar esse ambiente virtual. Haveria uma espécie de censura e monopólio masculino do videogame cujo fundamento deverá ser por nós explicado nesta dissertação. Quando as mulheres se tornam maioria como jogadoras, passando a ocupar um espaço até então masculinizado, as mesmas passam a sofrer agressões e assédios de forma frequente. Por medo de passar por situações desse tipo, muitas delas procuram esconder sua identidade ou ainda, não utilizar alguns recursos de comunicação dentro dos jogos (como o microfone) para que outros jogadores não as identifiquem enquanto tal. Algumas ainda optam por outros mecanismos que as fazem serem identificadas como homens (Santos, 2021).

Por ser uma forma de entretenimento historicamente voltada ao público masculino, percebe-se que grande parte das personagens femininas passam por um processo de objetificação e hipersexualização, o que as torna mais atrativas ao público masculino. Em pesquisa desenvolvida por nós em 2021 com o público feminino de jogos eletrônicos, a grande maioria afirmou a existência de personagens hipersexualizadas, sendo o jogo *League of Legends* citado como um dos que possuiria uma grande quantidade de personagens hipersexualizados (Santos, 2021). Muitas vezes essa objetificação é usada para chamar atenção de potenciais jogadores. Por sua vez, é a partir da objetificação que é baseada a comunicação publicitária dos jogos, contribuindo para a reprodução de estereótipos e para a mercantilização do corpo das mulheres.

Estudo de Burgess e Stermer (2007) revela que os personagens homens tendem a aparecer com maior frequência nas capas de jogos de videogame, mas as personagens femininas eram mais suscetíveis de serem representadas com traços de sensualidade e, geralmente, objetificadas. Estudo realizado pelo grupo de pesquisa Gemma, vinculado à Universidade Estadual do Rio de Janeiro, apresenta dados bem interessantes sobre o perfil de gênero e raça de personagens de três jogos eletrônicos: World of Warcraft, League of Legends e Dota 2. Explorando dados sobre características físicas, personalidades e papéis narrativos dos personagens, a pesquisa concluiu que há uma sistemática sobrerrepresentação de homens

¹¹ A Pesquisa Game Brasil (PGB) de 2017 identifica, no perfil do *gamer* brasileiro, as mulheres como maioria desde o ano de 2016. Enquanto dados disponibilizados pela Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Games (ABRAGAMES) em 2022, mostram uma crescente participação das mulheres no desenvolvimento de jogos. No ano de 2014 as mulheres faziam parte de 15% dos desenvolvedores brasileiros, em 2018, 20%, e em 2022 elas ocupam 29,8% da indústria.

brancos e sub-representação de mulheres e pessoas não-brancas, reproduzindo os estereótipos de gênero e invisibilização racial. A preponderância masculina é expressão de uma cultura sexista tradicional, marcadamente europeia e branca. Para os autores, “os jogos são concebidos por um olhar masculino, tendo em vista um público masculino, ainda que haja concessões claras ao público feminino na maneira como os personagens são apresentados e representados” (Eurístenes, Feres Júnior e Machado, 2018, p. 22).

Na referida pesquisa os autores também analisaram aspectos anatômicos e figurinos das personagens femininas. Em relação à representação estética dos personagens, foram procurados marcadores de gênero, tais como maquiagem, salto alto e joias/bijuterias. Concluíram que: “Entre as personagens mulheres, 75% possuíam algum desses elementos em seus trajes, sendo a maquiagem no rosto a mais recorrente, como vemos no gráfico abaixo. É interessante ressaltar a presença de personagens com sapatos de salto alto, acessório frequentemente associado à sensualidade feminina, mas totalmente impróprio para um contexto de batalha” (Eurístenes, Feres Júnior e Machado, 2018, p. 12). Entre os homens, os marcadores visuais corporais predominantes eram braços, coxas e peitorais fortes e grandes. Nas mulheres, o destaque eram os seios, coxas e nádegas, “formando corpos curvilíneos e sensuais”. As personagens femininas são mais frequentemente representadas com corpos magros (40%).

Com o aumento da participação de jogadoras, uma nova forma de estratégia de mercado tem sido utilizada pelas empresas desenvolvedoras de jogos e pelas plataformas de vendas. A demanda de mulheres por jogos que possuem protagonistas fortes e empoderadas cresce exponencialmente, por isso, várias empresas desenvolvedoras de jogos passaram a explorar esses aspectos. O mercado que coloca a personagem feminina hiperssexualizada em destaque não sumiu, ele ainda existe com a mesma força, mas agora as grandes empresas de *games* passaram a criar personagens empoderadas e utilizam desse empoderamento como estratégia de venda dos seus jogos. Ou seja, nos jogos eletrônicos a representação da mulher pode assumir duas formas, enquanto mercadoria: pela objetificação e pelo empoderamento.

O debate de gênero nos jogos eletrônicos sob a perspectiva sociológica ainda é relativamente escasso na área das Ciências Sociais e, por isso, a importância de analisar de forma sistemática e metódica as questões de objetificação e de mercantilização do corpo das mulheres em um ambiente contemporâneo. Apesar do debate sobre a objetificação não ser novo, principalmente quando direcionado ao campo das campanhas publicitárias (Belmiro et al., 2015) ou por meio de análises acerca da hiperssexualização dos corpos femininos como produto/material (Costa, 2018), é necessário que tal análise seja feita em outros ambientes

como os jogos eletrônicos, muitas vezes considerados apenas enquanto ferramenta de lazer.

Dentre as demandas dos debates de gênero e das vertentes feministas, a constituição de empoderamento na vida das mulheres é almejado com certa frequência. Entretanto, é necessário observar que o empoderamento tem sido projetado a partir da mercantilização da imagem da mulher ou da ideia de essência feminina. Cornwall (2018) reflete sobre um possível paradoxo no aumento do empoderamento das mulheres à medida que tal é sustentado pelo “caso do empreendedorismo”. Nesta perspectiva, o argumento de “investir em mulheres e meninas” é difundido por meio de atores corporativos, com a finalidade de exaltar as contribuições femininas para o desenvolvimento. O empoderamento passa, portanto, a estar relacionado à “[...] acomodação de mulheres e meninas dentro das ordens sociais e de gênero existentes: em colocá-las para trabalhar pelo desenvolvimento, em vez de fazer com que o desenvolvimento funcione para elas” (Cornwall, 2018, p. 52). Neste sentido, o empoderamento está voltado para o desenvolvimento capitalista e não para a transformação das relações sociais que reproduzem a desigualdade de gênero e o patriarcado.

A mercantilização do empoderamento é identificado como o “feminismo de mercado”, e pode ser observado nas campanhas publicitárias de grandes empresas de cosméticos e vestuário (Januário, 2021). Contudo, esse fenômeno tende a se espalhar para diversos setores ligados ao capital, que buscam vender a imagem da mulher, inclusive nos jogos eletrônicos. Segundo Januário (2021), a preocupação presente no movimento feminista em relação a esse processo está relacionado ao manejo esvaziado das pautas presentes no movimento visando apenas o retorno financeiro.

Ao longo desta pesquisa, nosso objetivo foi investigar os ambientes virtuais e o desenvolvimento dos jogos eletrônicos, buscando identificar em que medida o corpo da mulher é representado como um produto que promove a venda dos jogos neste recorte da indústria do entretenimento, a partir de diferentes abordagens, seja a da sexualização ou da promoção do “empoderamento”, recorrendo a análises sociológicas do processo de objetificação das mulheres e como as características do feminismo de mercado podem ser observadas nesse campo. O feminismo de mercado trata-se da absorção de pautas sociais pelo capitalismo, mais especificamente as demandas do movimento feminista, tornando-as produtos vendáveis.

Para alcançar os objetivos da pesquisa, partimos da discussão bibliográfica sobre jogos eletrônicos, em particular a trajetória histórica da indústria de jogos eletrônicos, as transformações em função da dinâmica política e social.

Além da história dos jogos, discutiremos o tema da representação das mulheres nos jogos eletrônicos. Tomando como referência a bibliografia sobre os temas acima referidos, nossa pesquisa tem como objeto dois jogos eletrônicos definidos, que obtiveram destaque neste universo e trouxeram foco a questões sociais antes não expostas, com a finalidade de mercantilização visto que o público consumidor de jogos tem aumentado gradativamente e seu perfil têm se diversificado.

Os jogos escolhidos para análise nesta pesquisa são *The Last of Us* e *The Last of Us Part II*, produzidos pela desenvolvedora *Naughty Dog* e publicado pela *Sony Interactive Entertainment*. A escolha de tais jogos foi motivada pelas diversas discussões desencadeadas nas comunidades gamers sobre as pautas sociais trazidas na história, principalmente no lançamento do segundo jogo. Além das polêmicas sobre o gênero e sexualidade das personagens principais, *The Last of Us Part II* também foi marcado por ser banido da *PlayStation Store* em países do Oriente Médio por possuir cenas de nudez e conteúdo LGBTQIA+¹², enquanto na Rússia os jogadores que tiverem acesso ao jogo podem receber uma multa de 400 mil Rublos devido à lei russa que visa punir títulos considerados “Propaganda LGBT”¹³.

O primeiro jogo original, intitulado *The Last of Us*, foi lançado em 14 de junho de 2013. O segundo jogo, *The Last of Us Part II*, teve seu lançamento no dia 19 de junho de 2020, sendo um dos jogos mais bem avaliados pela crítica¹⁴ desenvolvido pela *Naughty Dog*. O sucesso dos dois jogos fizeram com que a desenvolvedora também trouxesse para o mercado o jogo *The Last of Us Part I*, que trata-se de um *remaster* do jogo original e foi lançado no dia 2 de setembro de 2022. A remasterização trata-se de um processo que visa a melhoria do jogo anterior com o propósito de modernização e aprimoramento de jogabilidade, controles e gráficos, sem modificações na história do jogo. *The Last of Us Part I* conta a mesma história de *The Last of Us*, mas com gráficos visuais e efeitos sonoros mais atuais. O sucesso se estendeu dos jogos às séries de plataforma *streaming* e em 2023 a HBO MAX produziu seu título mais visto na América Latina, a série também intitulada *The Last of Us*¹⁵.

¹² The Last of Us Part II é banido em quase todos os países do Oriente Médio. Disponível em: <https://gamehall.com.br/the-last-of-us-part-ii-e-banido-em-quase-todos-os-paises-do-orient-medio/>

¹³ The Last of Us e mais títulos geram multas na Rússia por 'propaganda LGBT'. Disponível em: <https://www.techtodo.com.br/noticias/2022/12/the-last-of-us-e-mais-titulos-geram-multas-na-russia-por-propaganda-lgbt.ghml>

¹⁴ *The Last of Us Part II*. Disponível em: <https://opencritic.com/game/8351/the-last-of-us-part-ii>

¹⁵ *The Last of Us* é o título mais visto da história da HBO Max na América Latina. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/hbo-max/the-last-of-us-audiencia-america-latina>

Os jogos da franquia *The Last of Us* são categorizados como jogos de ação-aventura¹⁶. O primeiro jogo se passa no ano de 2033 (20 anos após uma pandemia causada por um fungo) e conta a história de Joel, um homem encarregado de escoltar uma adolescente pelos Estados Unidos em meio a um cenário pós-apocalíptico. Além de Joel, a segunda protagonista, Ellie, é uma adolescente de 14 anos imune ao fungo *Cordyceps* que transforma humanos em criaturas canibalistas. O enredo é focado principalmente nestes personagens e em suas jornadas, desenvolvendo cenários que propõem questões morais como um governo militarizado e um grupo de resistência a tal controle chamado de “Vagalumes”. O segundo jogo mantém seus protagonistas, mas ocorre a inserção de uma antagonista no enredo: Abbie Anderson. Abbie é movida por um sentimento de vingança por acontecimentos ocorridos no primeiro jogo.

Para análise das representações de gênero e sexualidade nos dois jogos, a metodologia utilizada foi a análise de conteúdo. Segundo Laurence Bardin (1977), a organização do método da análise de conteúdo consiste em três fases: 1) a pré-análise; 2) a exploração do material; e 3) o tratamento dos resultados, a interferência e a interpretação. A pré-análise tem como objetivo sistematizar as ideias iniciais e torná-las operacionais. A primeira fase também pode ser dividida em três principais momentos: a escolha dos documentos os quais serão submetidos a análise; a formulação de hipóteses e dos objetivos; e, por fim, a elaboração de indicadores em que a interpretação final será fundamentada. Bardin ressalta que “estes três factores, não se sucedem, obrigatoriamente, segundo uma ordem cronológica, embora se mantenham estritamente ligados uns aos outros” (1977, p. 96).

Inicialmente, partimos da hipótese segundo a qual, em função do sistema patriarcal, não importa a forma que o corpo das mulheres seja representado nos jogos eletrônicos, elas sempre serão representadas como um potencial produto.

Na pré-análise, partimos de nossa experiência como jogadora. O primeiro contato com a série de *The Last of Us* aconteceu no ano de 2020 ao assistir o *streamer* Alanzoka jogar *The Last of Us: Part II* em seu canal na Twitch. Dessa forma, surgiu o interesse nos jogos produzidos pela *Naughty Dog*. Entretanto, o primeiro contato com o jogo enquanto jogadora ocorreu apenas em 2023 quando o jogo que deu início a série foi disponibilizado para computadores pela plataforma *Steam*.

¹⁶ Jogos de ação-aventura são a combinação de duas categorias de jogos. Caracterizados por missões de longo prazo, coleta de itens e ferramentas que futuramente podem ser utilizados em combate. Mantendo o foco na exploração e resolução de enigmas, os jogos de ação-aventura incorporam a ação como um elemento adicional ao entretenimento.

Em termos de *gameplay*, o primeiro jogo ganhou espaço pela jogabilidade impressionante para um jogo lançado em 2013. Os dois jogos da série possuem grande carga emocional, a história foi desenvolvida para que tocasse o jogador pelos mais diversos sentimentos, sejam eles positivos ou negativos.

Enquanto, no primeiro jogo, toda a relação de Joel e Ellie é construída de forma que facilite para que o jogador se apegue aos personagens, no segundo jogo esta relação é destruída, por uma terceira figura, produzindo novos sentimentos ao jogador.

Em minha experiência com os jogos, acredito que *The Last of Us: Part II* tenha sido um dos jogos que mais tocaram meu âmagô e, conseqüentemente, me tirou diversas lágrimas. Primeiro devido a morte de Joel, a única pessoa em que Ellie pode confiar e criar uma relação positiva desde os seus 14 anos. Segundo, pois acreditamos que uma das principais “lições” entregues pelo jogo foi feita de forma sublime.

O jogo buscou mostrar ao jogador como a vingança pode ser autodestrutiva. Ellie tem seu desfecho no jogo sem Joel, sem sua companheira Dina e seu filho e sem conseguir tocar o violão que Joel deu a ela. Enquanto Abby também perde todos aqueles que ela mantinha apreço, se agarrando apenas ao personagem de Lev.

Além de todo o aspecto sentimental, foi possível perceber também como a violência foi intensificada no segundo jogo. Em partes isso ocorre devido a busca por vingança citada, entretanto, as cenas disponibilizadas no jogo não buscaram impor censura às mortes presentes na história.

Um dos aspectos mais importantes que motivou a escolha de *The Last of Us: Part II* como objeto de pesquisa, foi a construção de uma história com duas personagens femininas como protagonistas. Todo o enredo do jogo está apoiado nas histórias de Ellie e Abby, seus relacionamentos, convicções e escolhas. Ademais, as questões de gênero e sexualidade tratadas no jogo também possuem peso nessa escolha, visto que a comunidade *gamer* é conhecida por sua intolerância.

Na exploração do material, segundo momento de nossa metodologia, utilizamos basicamente de duas técnicas: jogamos *The Last of Us: Part II* e assistimos vídeos de *gameplay* do jogo de jogadores e *streamers* disponíveis no Youtube. Nesta fase buscamos relembrar a história do jogo, buscar aspectos que caberiam na análise da pesquisa e separar momentos importantes que contribuíram para consolidar nossa hipótese acerca da

representação de personagens femininas.

Na fase de interpretação, optamos por resgatar os momentos do jogo selecionados anteriormente e descrevê-los. Utilizamos de vídeos disponibilizados no Youtube para que o leitor possa ter contato com o jogo para que pudéssemos, enfim, aprofundar nossa análise acerca das representações femininas no jogo, as mudanças na forma de consumo e como o capitalismo tem consumido as pautas sociais e as transformando em produtos.

Durante esta fase, buscamos definir os marcadores que nortearam a análise dos jogos e as características dos personagens. Neste sentido, optamos por definir as características dos personagens a partir de representações estéticas e narrativas por meio dos seguintes parâmetros:

- a) Anatomia: observamos a proporção dos corpos das personagens, como massa muscular, seios e peitoral, braços e pernas;
- b) Vestimentas: Tal categoria tem como objetivo identificar o nível de ocorrência de hipersexualização além da distinção entre roupas categorizadas como femininas ou masculinas. Nesta categoria, também é possível analisarmos a utilização de adornos como brincos, colares e maquiagem;
- c) Gênero e sexualidade: A classificação foi feita a partir das histórias das personagens desenvolvidas ao longo dos jogos. A análise da categoria de gênero também pode ser analisada a partir da performance imagética dos personagens.

Chegamos a cogitar a utilização de uma técnica em que filmaríamos nossa ação como jogadora para evidenciar aspectos e momentos que nos parecessem elucidativos dos temas analisados, mas tecnicamente esta opção se tornou impraticável por não possuímos equipamento apropriado.

Para analisar as representações das mulheres, tendo como objeto os jogos *The Last of Us*, optamos por dividir essa dissertação em três capítulos principais. No primeiro, buscamos a definição do que são os jogos eletrônicos e consideramos análises sobre a representação dos jogos eletrônicos enquanto elemento da cultura contemporânea. Ademais, abordamos a história da indústria de jogos eletrônicos e como a construção da imagem feminina se deu durante esse período, e a complexidade do trabalho com jogos eletrônicos.

Para o segundo capítulo, pretendemos mostrar como está ocorrendo uma mudança no desenvolvimento dos jogos eletrônicos no que diz respeito às personagens femininas. Para

isso, iremos utilizar como objeto de análise os jogos *The Last of Us* e *The Last of Us Part II*, marcados na história dos jogos como uma das primeiras sequências a trazer à tona questões sociais como as de gênero e sexualidade e como o impacto desses jogos repercutiu na indústria e na comunidade *gamer*.

Por fim, discute-se o conceito de consumo e como, nos últimos anos, tem ocorrido uma mudança na forma de consumir, fazendo com que as empresas se apropriem de pautas socioeconômicas visando atingir um público consumidor cada vez maior. A mudança de estratégia das empresas não ocorre por acaso, mas sim por uma demanda cada vez maior por produtos e serviços que se assemelham a sua visão política e ideológica. Tal modificação atinge também a indústria de jogos eletrônicos, que tem utilizado o empoderamento feminino para o desenvolvimento de novas personagens.

CAPÍTULO 1 -

Representações femininas nos jogos eletrônicos: a indústria de jogos e a produção de representações

1.1 - Introdução

Neste capítulo apresentaremos algumas considerações acerca da concepção dos jogos eletrônicos no contexto da contemporaneidade e no sistema capitalista e a concepção do jogo como um elemento cultural.

O capítulo está dividido em duas partes. Na primeira parte buscamos conceituar o que são jogos eletrônicos, partindo de estudos que buscaram uma definição dos jogos enquanto uma atividade lúdica importante na vida dos indivíduos. Na segunda parte apresentamos a história dos jogos eletrônicos, como se deu seu desenvolvimento e sua popularização, e algumas considerações acerca da representação feminina ao longo desta linha do tempo, que assume inicialmente a forma hiperssexualizada e, em um segundo momento, do empoderamento.

1.2 - Os jogos eletrônicos em sociedade: entretenimento, indústria e produto da cultura

Jogos eletrônicos ou jogos de videogame têm se tornado objeto de pesquisas historiográficas e sociológicas, sob influência, entre outras, da indústria cultural (Mendes e Oliveira, 2013). O que são os jogos eletrônicos, afinal?

Os jogos podem ser definidos de várias formas, como por seus meios técnicos e a utilização de *hardwares*, por exemplo, como diversão, algo lúdico e próprio do lazer ou ainda por sua influência na sociedade. De todo modo, em função de sua presença constante na vida cotidiana dos indivíduos, a pergunta “o que são jogos eletrônicos?” pode parecer um tanto quanto simplista.

No Brasil, a terminologia mais utilizada para se referir a essas formas de entretenimento são “jogos eletrônicos” enquanto os anglicismos usam os termos “*videogame*” e “*game*”. Tais termos são utilizados sem muita distinção entre os três tipos de jogos eletrônicos mais comuns, como proposto por Gallo (2002): aqueles desenvolvidos para consoles; os jogos destinados à computadores; e os *arcades* ou fliperamas.

A distinção se dá em função do suporte utilizado: os jogos para consoles ocorrem em um monitor de televisão a partir de um console próprio (como o Atari, ou o Playstation, por exemplo); os jogos para computadores são jogos que ocorrem no monitor do computador a partir de seu próprio hardware (como no PC ou Mac); e os jogos para arcades - também chamados equivocadamente por alguns de fliperama -, que são grandes máquinas integradas (console – monitor) dispostas em lugares públicos (Gallo, 2002, p. 96).

Ainda segundo Gallo (2002) a não-diferenciação dos termos aos quais se referem os jogos ocorre devido ao princípio de que, seja qual for a plataforma utilizada para jogar, todas elas possuem um desenvolvimento em comum e dependem de “um computador para produzir e processar seus jogos em estruturas hipermidiáticas” (2002, p. 96).

De acordo com Letícia Soares (2016), alguns pesquisadores como Gallo (2002), Galloway (2006) e Alinovi (2011), que dedicaram seus estudos aos jogos eletrônicos, compartilham uma perspectiva em comum: o conceito de “que os games são implementações digitais de atividades lúdicas, sejam elas pré-existentes no mundo “físico” (por exemplo, esportes, jogos de tabuleiro ou brincadeiras infantis) ou criações originais de entretenimento digital, como os jogos de plataforma” (2016, p. 61).

A compreensão da relação existente entre os jogos eletrônicos e as atividades lúdicas sugere uma aproximação às pesquisas tidas como “clássicas” acerca do lúdico, como as desenvolvidas pelo historiador holandês Johan Huizinga, “*Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*” (2000).

Huizinga, em sua teoria, não trata da ligação dos jogos à tecnologia da qual resultam os jogos eletrônicos, e sim de uma categoria geral do que é a essência do jogo. Entretanto, é ressaltada uma característica do jogo que acreditamos ser importante nas mais diversas categorias de jogos, pois é, por meio dele, que as pessoas experienciam a tensão, a alegria e o divertimento.

Segundo o autor, o jogo enquanto elemento da cultura não constitui apenas um fenômeno fisiológico ou reflexo psicológico. Este possui uma função significativa que confere um sentido à ação.

“Todo jogo significa alguma coisa. Não se explica nada chamando "instinto" ao princípio ativo que constitui a essência do jogo; chamar-lhe "espírito" ou "vontade" seria dizer demasiado. Seja qual for a maneira como o considerem, o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência” (Huizinga, 2000, p. 5)

Algumas das teorias citadas por Huizinga consideram que o fundamento do jogo está atrelado à satisfação do instinto de imitação, outras enquanto um impulso inato como o desejo de competir. Outras ainda consideram que o jogo constitui um exercício de autocontrole indispensável ao indivíduo. Apesar de possuírem diferentes classificações para o jogo, há um elemento em comum presente nessas teorias: “todas elas partem do pressuposto de que o jogo se acha ligado a alguma coisa que não seja o próprio jogo, que nele deve haver alguma espécie de finalidade biológica. Todas elas se interrogam sobre o porquê e os objetivos do jogo” (Huizinga, 2000, p. 6).

Quando falamos sobre jogos eletrônicos, o primeiro obstáculo está em sua definição. Nicolas Esposito define que os *videogames* são “um jogo que jogamos graças a um aparelho audiovisual e que pode ser baseado em uma história” (Esposito, 2005, p. 3, tradução nossa). Trata-se de uma definição técnica e abrangente acerca do que são os jogos. De acordo com esta acepção, os jogadores interagem com a história presente no jogo por meio de um aparato audiovisual, seja o console de videogame, o computador, televisão, tablets, celulares etc. Uma das características importantes dos jogos é a jogabilidade, ou seja, a capacidade de interação entre a história do jogo e o jogador. Esse nível de interatividade é um dos fatores que tornaram os jogos eletrônicos um fenômeno de massas tão presente na sociedade contemporânea.

Muitas vezes o jogo também é, em um primeiro momento, associado à infância e, por consequência, torna-se para o adulto uma função que seria facilmente dispensada, algo supérfluo. Mesmo que o jogo seja considerado algo “não sério”, ele pode absorver o jogador com diferentes intensidades e, nesse momento, ele é consumido para um outro universo, sem as preocupações e compromissos do mundo real.

No que diz respeito às características formais do jogo, todos os observadores dão grande ênfase ao fato de ser ele desinteressado. Visto que não pertence à vida "comum", ele se situa fora do mecanismo de satisfação imediata das necessidades e dos desejos e, pelo contrário, interrompe este mecanismo. Ele se insinua como atividade temporária, que tem uma finalidade autônoma e se realiza tendo em vista uma satisfação que consiste nessa própria realização. É pelo menos assim que, em primeira instância, o ele se nos apresenta: como um intervalo em nossa vida cotidiana. Todavia, em sua qualidade de distensão regularmente verificada, ele se torna um acompanhamento, um complemento e, em última análise, uma parte

integrante da vida em geral. Ornamenta a vida, ampliando-a, e nessa medida toma-se uma necessidade tanto para o indivíduo, como função vital, quanto para a sociedade, devido ao sentido que encerra, à sua significação, a seu valor expressivo, a suas associações espirituais e sociais, em resumo, como função cultural (Huizinga, 2000, P. 10 - 11).

O significado de jogar, e principalmente de jogar jogos eletrônicos, na sociedade capitalista é algo mais complexo e exige uma análise sociológica que seja capaz de apreender seus significados em diferentes contextos históricos, em particular no atual contexto neoliberal.

Apesar de sua concordância com Huizinga em alguns aspectos sobre os jogos como, por exemplo, sua importância significativa no desenvolvimento civilizatório, Caillois (1990) tece críticas à teoria de Huizinga e apresenta uma outra perspectiva. Segundo Caillois, o ato de jogar videogame parece ir contra as “virtudes do trabalho” e da necessidade de especialização para o trabalho, na medida em que o jogar é visto como perda de tempo, tempo este que poderia ser usado para o desenvolvimento do “capital humano”. Caillois considera que o jogo não cria riqueza e nem valores, o que seria uma das características que lhe distancia do trabalho e da arte.

Por outro lado, opõe-se ao trabalho, tal qual o tempo perdido se opõe ao tempo bem empregue. Com efeito, o jogo não produz nada — nem bens, nem obras. É essencialmente estéril. A cada novo lance, e mesmo que estivessem a jogar toda a sua vida, os jogadores voltam a estar a zero e nas mesmas condições do início. Os jogos a dinheiro, apostar ou loterias não são exceção. Não criam riqueza, movimentam-na (Caillois, 1990, p. 9).

Caillois entende que, para o jogador, há a escolha “livre” de jogar; em um ambiente “separado”, seja ele por meio de diversos consoles ou por um computador; há ainda a “incerteza” de como o jogo irá prosseguir; do ponto de vista da estrutura capitalista trata-se de uma atividade “improdutiva”; os jogos são “geridos por regras”, mesmo que implícitas ao jogador; e, por fim, é um “fazer acreditar”, o que significa que carrega diferenças e antagonismos da vida real.

Segundo a perspectiva de Kristensen e Wilhelmsson (2017) sobre os trabalhos de Caillois, o autor acreditava que “para o jogador ser espontaneamente liberto por um jogo como um meio para uma sociedade livre, o jogo tem de criar um sistema de crenças que está além de uma realidade conhecida” (Kristensen, Wilhelmsson, 2017, p. 388). Se a lógica de

Caillois for utilizada sob a ótica marxista, o conceito de jogar pode se assemelhar a uma realidade separada dos meios de produção, um momento em que o trabalhador se liberta dos meios de produção capitalista por um período limitado de tempo. Quando pensamos nos jogos eletrônicos não é difícil enxergar tal cenário. Os jogos são uma forma de distração após um dia de trabalho cheio para milhares de pessoas no mundo.

Além de ser considerado um momento de divertimento, os jogos eletrônicos não se restringem apenas a uma forma de alívio e distração da estrutura capitalista, eles são um espaço de experimentação, descobertas, função de aprendizado e desenvolvimento dos estímulos cognitivos e, principalmente, eles carregam os reflexos das relações sociais dentro do espaço cibernético.

Embora muitas vezes os jogos eletrônicos sejam concebidos como uma atividade improdutiva, da perspectiva do capital, o jogo é uma mercadoria como outra qualquer. Não apenas a indústria de jogos eletrônicos movimenta milhões em todo o mundo como envolve o trabalho de um amplo espectro de trabalhadores manuais - envolvidos na produção de hardware - e trabalhadores não manuais - envolvidos em tarefas de criação, produção, treinamento de jogadores, jornalistas especializados em jogos e profissionalização dos jogadores, como veremos mais à frente.

Além desta etapa de produção da indústria dos jogos eletrônicos, também tem ocorrido com mais frequência a profissionalização de jogadores e a criação de conteúdos sobre jogos as quais podem ser monetizadas. Como, por exemplo, o *League of Legends World Championship*, campeonato que acontece anualmente desde o ano de 2011. O campeonato é organizado pela *Riot Games* e, no ano de 2023, contou com um prêmio de US\$ 450 mil para o time que conquistou o primeiro lugar¹⁷.

Os jogos também possuem laços estreitos com o jornalismo. Segundo Alan Thomas, “Desde o final dos anos 80, passou a existir um jornalismo voltado especificamente para jogos” (2017, p. 17). Esta área de especialização do jornalismo tem evoluído para acompanhar a tecnologia dos jogos, buscando avançar para diversas partes da mídia digital.

¹⁷ Final do Worlds 2023 opõe Weibo e T1; conheça trajetórias. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/2023/11/19/final-do-worlds-2023-opoe-weibo-e-t1-conheca-trajetorias.g.html>

Por fim, um dos mercados de jogos eletrônicos que permitem com que as pessoas ganhem dinheiro com jogos, mas sem se tornar um jogador profissional ou adentrar o ramo do jornalismo, é por meio das lives em plataformas online. Sites como a *Twitch* e o *Facebook*, permitem com que qualquer pessoa consiga compartilhar sua jogatina com o público. Quando o *streamer* consegue números suficientes (estes definidos no contrato de cada plataforma) para que ocorra a monetização, o valor é dividido entre a plataforma e o jogador. A Twitch, por exemplo, adotou desde 2022 a padronização de divisão dos lucros em 50/50¹⁸.

1.3 - História dos jogos eletrônicos

Apesar da indústria dos jogos eletrônicos e mesmo os próprios jogos não serem uma novidade, sua história e origem são pouco conhecidas. O National Museum of Play, localizado em Rochester nos Estados Unidos, possui uma linha do tempo dos jogos eletrônicos¹⁹ que será utilizada neste capítulo como fonte de informação histórica sobre a indústria dos jogos.

Segundo essa linha do tempo, o primeiro jogo eletrônico foi desenvolvido no ano de 1940 e disponibilizado em uma máquina eletromecânica chamada Nimatron que continha o jogo Nim. Em Nim, os jogadores deveriam evitar pegar o último fósforo. Na prática, não usar o último fósforo significava não apagar a luz e, simbolicamente, aludia à esperança. O contexto é o da segunda guerra e os EUA, embora entrem oficialmente na Guerra apenas em 1941, desde o início do conflito enviavam munição e navios de guerra para a Inglaterra (Fonseca, 2019). Neste contexto, e com o avanço das tropas nazistas sobre a Polônia, em 1939, a forma como a guerra se desenrolava passou a ser tema central da imprensa norte-americana. Ao analisar a revista *Reader's Digest*, Fonseca (2019, p. 520) afirma que os artigos representam os lados em disputa de forma parcial: “O avanço alemão era visto como um possível problema à democracia e liberdade defendidas pela nação norte-americana, ainda que existissem simpatizantes nazistas no país”. As disputas internas sobre a participação ou não do país no conflito adiaram a entrada até 1941, quando se constituiu o projeto político do esforço de guerra que convocava tanto as mulheres norte-americanas para o trabalho na

¹⁸ Twitch altera divisão de receita da parte mais bem paga de streamers, e eles não estão felizes com isso.

Disponível em:

<https://br.ign.com/twitch/102635/news/twitch-altera-divisao-de-receita-da-parte-mais-bem-paga-de-streamers-e-eles-nao-estao-felizes-com-is>

¹⁹ “Video Game History Timeline”, National Museum of Play. Disponível em:

<https://www.museumofplay.org/video-game-history-timeline/>

indústria, quanto defendia que os homens fossem para as frentes de batalha. As mulheres norte-americanas passam a ter um papel central neste projeto dos Aliados, então liderados pelos Estados Unidos, seja no trabalho ou na organização doméstica.

No ano de 1947, foi criado o “dispositivo de diversão de tubo de raios catódicos” (Woodcock, 2020, p. 46), pois o jogo utilizava tubos de raios catódicos conectados a uma tela de osciloscópio. A proposta era que os jogadores atirassem em um alvo com uma arma, muito provavelmente antecipando um dos temas de jogos eletrônicos mais recorrentes nas décadas seguintes: as guerras. Em 1950, Claude Shannon publicou um artigo com instruções sobre como desenvolver um programa de computador para jogar xadrez. O artigo de início foi utilizado com interesse teórico. Todavia, no mesmo ano, Shannon e Alan Turning desenvolveram separadamente programas que eram capazes de jogar xadrez. Entretanto, os jogos de xadrez eletrônicos consistiam muito mais em experimentos iniciais e curiosidades do que na difusão do xadrez eletrônico.

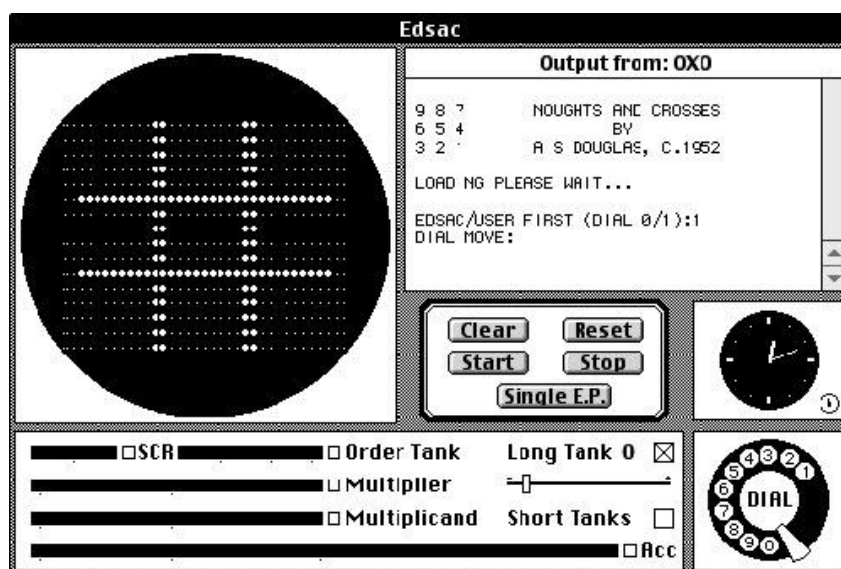
Como mostram Santos, Coelho e Bezerra (2023), nas décadas de 1960, 1970 e 1980, os jogos eletrônicos estavam impregnados pela circularidade cultural da corrida armamentista e espacial da Guerra Fria (1947-1991). Carvalho (2019) mostra que as relações entre noções de movimentações geopolíticas no globo terrestre e o planejamento da produção de games tinham como referência os temas debatidos por militares e diplomatas durante a Guerra Fria. Se os temas são armas e guerras, a base tecnológica é a militar.

O desenvolvimento da base tecnológica dos primeiros jogos eletrônicos está estritamente relacionada aos militares norte-americanos. Durante esse período, o complexo industrial-militar dos EUA buscava listar pessoas designadas para o trabalho intelectual, com alta qualificação técnico-científica com o intuito de se prepararem para uma possível guerra contra a União Soviética. Neste sentido, com o custeio dos fundos militares norte-americanos, o objetivo foi criar centros acadêmicos de pesquisa e desenvolver um sistema de defesa, envolvendo também grandes empresas de informática como a International Business Machines Corporation (IBM).

Em 1952, o professor britânico Alexander Shafto Douglas criou o OXO ou *Noughts and Crosses* (figura 1), o conhecido “jogo da velha” por meio do computador EDSAC em Cambridge. Cerca de dois anos depois, alguns programadores do laboratório de Alamos (muito conhecido pelo Projeto Manhattan, projeto de pesquisa o qual produziu as primeiras

bombas atômicas durante a Segunda Guerra Mundial) desenvolveram o primeiro jogo de *blackjack*, um jogo de cartas, em um computador IBM 701.

Figura 1: OXO



Fonte: History-Computer²⁰

O desenvolvimento dos dois últimos jogos citados está ligado ao complexo industrial-militar norte-americano. Contudo, a consolidação dessa relação entre o desenvolvimento de jogos e tecnologias militares aconteceu em 1955 com a implementação do jogo militar de guerra chamado *Hutspiel*, o qual simulava uma guerra entre a Otan e a União Soviética²¹.

Em 1956, o cientista da computação Arthur Samuel apresentou um jogo de damas, criado em um IBM 701, em rede nacional dos Estados Unidos e, seis anos depois, o jogo de Samuel derrotaria um grande mestre do jogo de damas da época. Em 1957, Alex Bernstein utilizou um IBM 704 para desenvolver um programa completo de xadrez que na época podia

²⁰ Disponível em: <https://history-computer.com/oxo-game-guide/>

²¹ Embora não seja o objetivo desta dissertação, vale mencionar que desde fevereiro de 2022 que a Rússia entrou em guerra com a Ucrânia devido à retomada das negociações para que a Ucrânia passasse a fazer parte da Otan. A função política dos jogos também pode ser observada a partir dos jogos que retratam cenários de guerra inspirados nos contextos reais, além de estarem carregados de valores e símbolos. Após o início da guerra entre Rússia e Ucrânia diversas desenvolvedoras reverteram parte do lucro de determinados jogos como doação para a Ucrânia, suspenderam a venda de seus jogos na Rússia e até mesmo baniram times russos de campeonatos de eSports como do jogo de tiro em primeira pessoa Counter Strike: Global Offensive.

calcular quatro movimentos adiante. No ano seguinte, William Higinbotham desenvolveu um jogo de tênis que utilizava um computador analógico e um osciloscópio para ser jogado. Mesmo sendo abandonado dois anos mais tarde, o jogo de Higinbotham criou as bases para o jogo *Pong*, com a temática de tênis de mesa. Em 1959, alunos do Massachusetts Institute of Technology (MIT) criaram, em um computador TX-O, o jogo *Mouse in the Maze*. Em sua versão original há um camundongo que busca por pedaços de queijo em um labirinto, mas o jogo foi posteriormente modificado e passou a mostrar um camundongo que buscava por martinis para beber neste mesmo espaço.

No início da década de 1960, John Burgeson desenvolveu um simulador de beisebol. Em 1961, a empresa de equipamentos eletrônicos para uso militar, Raytheon Company, desenvolveu um simulador de Guerra Fria para as forças armadas dos Estados Unidos. A primeira versão deste simulador era complexo para aqueles que não estavam familiarizados com o uso de computadores, por isso a Raytheon criou uma segunda versão chamada “*Grand Strategy*”. Dois eventos ocorreram no ano de 1962, um dos quais deu início à história dos jogos eletrônicos, tal como nós os conhecemos atualmente. O evento diz respeito à Crise dos Mísseis em Cuba, quando, durante a tensão entre Estados Unidos e União Soviética, o Departamento de Defesa dos Estados Unidos lançou um jogo de guerra de computador chamado *Stage (Simulation of Total Atomic Global Exchange)*. No entanto, na simulação, a previsão era de que os Estados Unidos derrotariam a União Soviética em uma guerra termonuclear. Até esse momento da história o desenvolvimento de jogos eletrônicos estavam intimamente relacionados ao cenário da Guerra Fria, por isso grande parte dos jogos desenvolvidos até então se encaixam na categoria dos “jogos de guerra”.

Ainda no ano de 1962, um estudante do MIT, Steve Russell, criou o jogo Spacewar!²², buscando uma finalidade diferente dos jogos desenvolvidos até então. O Spacewar! foi criado com o objetivo, supostamente despretensioso, de brincar. Todavia, o contexto político é o da corrida armamentista que, segundo, Santos, Coelho e Bezerra (2023), é a base histórica de muitos jogos que tematizam invasões com naves e guerras nas estrelas.

Nesse momento podem ser identificadas duas “ameaças comunistas” presentes na ligação entre jogos eletrônicos e o complexo industrial-militar.

²² O uso comercial deste jogo se deve ao engenheiro americano Nolan Bushnell, que lançou a Atari em 27 de junho de 1972. Em novembro do mesmo ano, o jogo Pong foi lançado no formato de arcade, movido a moedas nos bares de São Francisco, Califórnia (Santos, Coelho e Bezerra, 2023).

O primeiro temor é a tensão entre Estados Unidos e União Soviética, até então o motor do desenvolvimento de jogos. Em sua dissertação, intitulada *A guerra em jogo: a Segunda Guerra Mundial em Call of Duty, 2003-2008*, Fornaciari (2016), analisa as representações de soldados de diversas nacionalidades no conflito, destacando as representações “vilanescas” dos soviéticos no jogo *Call of Duty*. O jogo apresenta tradicionais clichês relacionados à Segunda Guerra, “o foco no teatro de operações europeu, eventos como o Dia D e a Batalha das Ardenas” (Leal, 2017), mas também inova com a inclusão de uma personagem feminina, membro da resistência francesa.

O segundo temor está relacionado à combinação da contracultura *hacker* e a Nova Esquerda, movimento político que surgiu em meados da década de 60.

Esses tipos de fuga se tornaram possíveis, nas palavras de Dyer-Witheford e de Peuter, “porque os militares davam bastante liberdade a estes trabalhadores intelectuais”. Ao contrário dos usuários das simulações militares de Raytheon, esses trabalhadores sabiam como programar os computadores. Dessa maneira, “transgredir o procedimento padrão, brincar com computadores, era ao menos tolerado porque este era o jeito de descobrir novos usos e opções. Tais transgressões incluíam fazer jogos” (Woodcock, 2020, p. 50).

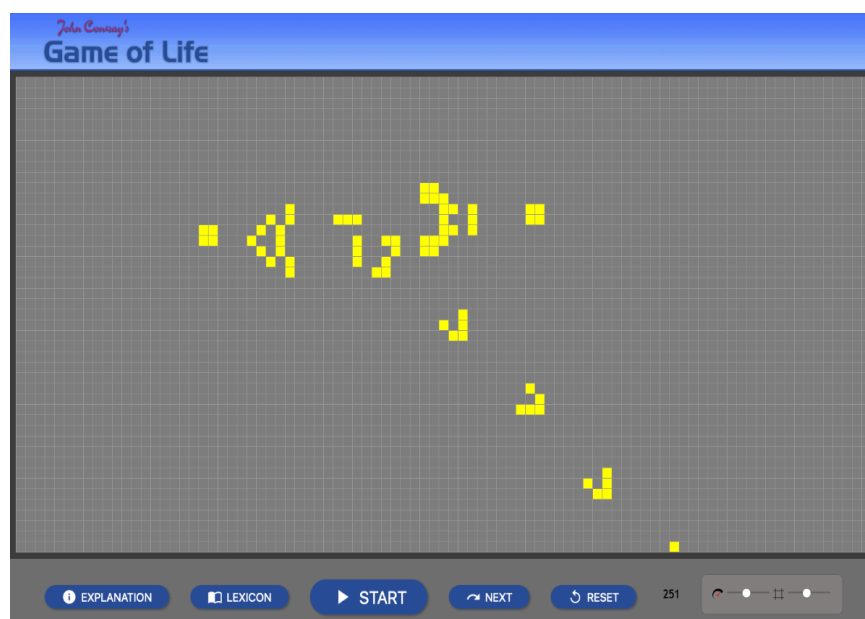
A partir da propagação dos meios para terem acesso aos computadores, até o momento chamado de “*hacking*”, foram criados novos experimentos no universo dos jogos eletrônicos. John Kemeny, que era um dos cientistas da computação envolvidos no Projeto Manhattan, criou uma linguagem de programação chamada *Basic*. Essa linguagem facilitou que os estudantes do Dartmouth College tivessem acesso a um *hardware* para criar, testar e jogar diferentes jogos. Kemeny ainda difundiu a ideia segundo a qual qualquer pessoa poderia ser um programador.

Ralph Baer, em 1966, fez sucesso com a ideia de que seria possível jogar jogos eletrônicos por meio de uma televisão. No ano seguinte ele desenvolveu um console chamado *Brown Box*. A patente criada por Baer em 1968 deu início à era dos videogames jogados em casa. Quatro anos depois a Magnavox lançou o console *Odyssey*, o primeiro videogame doméstico da história.

Ainda no crescimento de jogos dentro da linha *hacker*, em 1970 foram publicadas pela revista de divulgação científica dos Estados Unidos, *Scientific American*, as regras do *Game of life*. O jogo que não precisa de um jogador consiste em uma grade de células que, com base em algumas regras matemáticas, podem viver, morrer ou se multiplicar. Dependendo das

condições iniciais, as células formam vários padrões ao longo do jogo²³. No ano seguinte, estudantes do Carleton College, em Northfield, Minnesota, desenvolveram o jogo chamado *The Oregon Trail*. O jogo foi distribuído nacionalmente e ficou popular entre alunos das escolas primárias dos Estados Unidos, já que simulava a vida de um colono no século XIX no *Oregon Trail*²⁴. O jogo ainda carrega o sucesso que fez nos anos 1970 e recentemente, em 2022, ganhou uma nova versão disponibilizada pela *Steam*²⁵.

Figura 2: *Game of Life*



Fonte: Play John Conway's Game of Life²⁶

Em 1972 a empresa de produtos eletrônicos Atari lançou uma máquina de fliperama com o jogo *Pong*, um simulador de tênis de mesa. Uma de suas versões-teste, instalada em Sunnyvale, Califórnia, fazia tanto sucesso entre os jogadores que quebrou devido ao excesso de moedas colocadas na máquina. O sucesso fez com que a Atari lançasse uma versão de console doméstica do mesmo jogo chamada *Home Pong* três anos mais tarde. Naquela época, Nolan Bushnell, fundador da Atari, não vendeu o *Home Pong* em loja de brinquedos, em vez

²³ *Game of life*. <https://playgameoflife.com/>

²⁴ *Oregon Trail* ou Itinerário de Oregon foi o itinerário histórico com cerca de 3.200 km de comprimento que segue a direção leste-oeste que liga o rio Missouri aos vales do Oregon e locais intermédios, utilizado por pioneiros americanos com o intuito de migrar para o oeste.

²⁵ *The Oregon Trail*. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/2013360/The_Oregon_Trail/

²⁶ Disponível em: <https://playgameoflife.com/>

disso, o jogo podia ser encontrado em departamentos esportivos da Sears²⁷, considerando o jogo uma versão alternativa de tênis. Com o aumento de sua popularidade, os jogos eletrônicos estavam em busca de seu espaço, e os obstáculos na venda do *Home Pong* mostravam que sempre houve dificuldade de definição do que são os jogos eletrônicos. Apesar disso, a Atari se tornou uma das empresas que fizeram grande sucesso no campo dos jogos eletrônicos, em parte porque ela integrou o movimento de “recusa ao trabalho” que seguia os movimentos estudantis em 1968. Essa recusa estava relacionada à rejeição de jovens trabalhadores a empregos com condições restritivas nas indústrias ou de escritórios fordistas. A Atari prometia a inovação cultural no local de trabalho, a ideia de “jogar como forma de trabalhar”. Entretanto, alguns anos depois a empresa foi vendida para a *Warner Communications*, “uma empresa claramente convencional” (Woodcock, 2020, p. 53).

Em 1973, David Ahl publicou o livro *Basic Computer Games*, que continha o código de diversos jogos, inclusive de Nim, citado anteriormente. Isso fez com que jogadores que tivessem um computador com capacidade de leitura desses códigos pudessem jogá-los em suas casas.

O conceito de jogos em primeira pessoa (em que o jogador tem o ponto de vista do personagem jogável) foi criado em *Maze Wars*, em 1974. Foi o primeiro jogo de tiro em primeira pessoa. A tendência dos *First-Person Shooters* (FPS) permanece até hoje, com franquias de grande sucesso como a *Call of Duty*, já mencionado, que teve seu primeiro jogo lançado em 2003 e o mais recente em 2022, totalizando 43 jogos em 19 anos para diferentes plataformas²⁸.

Outra categoria de jogos eletrônicos criada nessa época, mais precisamente em 1976, são os *Role Playing Games* (RPG), ou seja, os jogos com interpretações de papéis. *Adventure* foi criado por William Crowther e modificado por Don Woods. Ganhou inspiração em jogos de tabuleiros como *Dungeons & Dragons* e formou as bases para os milhares de jogos de RPG que seriam criados posteriormente. No jogo, o jogador entra em um mundo com cavernas, dragões e tesouros, com o objetivo de encontrar o cálice encantado e devolvê-lo ao castelo dourado.

²⁷ Sears é uma empresa comercial proprietária de uma rede de lojas de departamentos americana sediada na cidade de Chicago, no estado americano de Illinois. As lojas de departamento Sears chegaram ao Brasil em 1949. Em 1983 a holandesa Malzoni e a Vendex adquiriram o controle acionário das 11 lojas da Sears no Brasil. Na década de 1990 as lojas passaram a se chamar Mappin.

²⁸ Call of Duty (série). Disponível em: [https://callofduty.fandom.com/pt-br/wiki/Call_of_Duty_\(s%C3%A9rie\)](https://callofduty.fandom.com/pt-br/wiki/Call_of_Duty_(s%C3%A9rie))

Figura 3: *Adventure*

```
.RUN ADV11

WELCOME TO ADVENTURE!!  WOULD YOU LIKE INSTRUCTIONS?

YES
SOMEWHERE NEARBY IS COLOSSAL CAVE, WHERE OTHERS HAVE FOUND
FORTUNES IN TREASURE AND GOLD, THOUGH IT IS RUMORED
THAT SOME WHO ENTER ARE NEVER SEEN AGAIN. MAGIC IS SAID
TO WORK IN THE CAVE.  I WILL BE YOUR EYES AND HANDS.  DIRECT
ME WITH COMMANDS OF 1 OR 2 WORDS.
(ERRORS, SUGGESTIONS, COMPLAINTS TO CROWTHER)
(IF STUCK TYPE HELP FOR SOME HINTS)

YOU ARE STANDING AT THE END OF A ROAD BEFORE A SMALL BRICK
BUILDING . AROUND YOU IS A FOREST. A SMALL
STREAM FLOWS OUT OF THE BUILDING AND DOWN A GULLY.
```

Fonte: *Digital Writing & Research Lab*²⁹

O final da década de 70 foi marcado pelo lançamento de consoles. Em 1977 a Atari lançou o Atari 2600, um console que contava com um *joystick* (aparelho de entrada que controla o movimento do cursor de um dispositivo)³⁰ e cartuchos de jogos desenvolvidos pela empresa, dando início a uma das marcas da formação da indústria capitalista dos jogos eletrônicos: os jogos exclusivos, os quais irei definir melhor adiante. Em 1978, Carol Shaw se tornou a primeira mulher a participar do desenvolvimento de um jogo. O jogo *River Raid* foi lançado oficialmente em 1982. *River Raid* foi um dos jogos mais famosos da história desenvolvido para o console Atari 2600 e vendeu mais de um milhão de cópias³¹.

Shaw era graduada em engenharia elétrica e ciências da computação e sua primeira atuação na área foi pela empresa *Tandem Computers*. Logo a desenvolvedora conquistou o cargo de engenheira de *softwares* na Atari. Durante sua contratação na Atari, Shaw desenvolveu seus dois primeiros jogos (Polo e *3-D Tic-Tac-Toe*), ambos para o console Atari 2600. Após sua passagem pela Atari, Shaw trabalhou na *Activision*, onde lançou o jogo *River Raid*, considerado um dos jogos mais populares da época.

Em *River Raid* era possível que dois jogadores (em turnos alternados) controlassem um avião sobrevoando um rio. Apesar de jogos de tiros nessa temática serem comuns na

²⁹ Disponível em: <https://www.dwrl.utexas.edu/2016/03/11/why-historicizing-games-matters/>

³⁰ O que é um joystick? - o que é techpedia. Disponível em: <https://pt.theastrologypage.com/joystick>

³¹ Mulheres são maioria nos games, mas por que não somos protagonistas? Disponível em: <https://br.ign.com/games/97015/feature/mulheres-sao-maioria-nos-games-mas-por-que-nao-somos-protagonistas>

época, *River Raid* inovou com mecânicas como a introdução de um tanque de combustível limitado, o que fazia com que o jogador se atentasse não só aos inimigos, mas também ao estoque de combustível e seu planejamento de jogadas até o próximo ponto de abastecimento, tema que emerge no rasto das crises do petróleo dos anos de 1970 e de emergência do neoliberalismo, em que a economia energética se torna uma política central para as empresas, sobretudo norte americanas.

Shaw permaneceu na *Activision* até 1984 e participou como desenvolvedora e designer de games de jogos em *Video Checkers* (1980), *Othello* (1980), *Super Breakout* (1981) e *Happy Trails* (1983). Em 1990, Shaw retornou a empresa *Tandem* onde permaneceu até sua aposentadoria antecipada, se dedicando ao ramo da programação como cientista da computação.

Apesar de nunca ter se posicionado enquanto feminista ou não ter como uma de suas lutas a igualdade de gênero, Shaw passou a ser vista como inspiração por muitas mulheres que buscam adentrar o ambiente das ciências da computação, o qual é majoritariamente ocupado por homens. Alguns relatos de Shaw demonstram sua dificuldade dentro do ambiente de trabalho, como visto na entrevista publicada pela *Vintage Computing and Gaming*³²: “Uma vez eu estava trabalhando no laboratório e o presidente da Atari, Ray Kassar, estava em visita. Ele me disse: ‘Ah, enfim uma mulher designer de jogos. Ela pode fazer correspondência de cores e decoração de interior nos cartuchos’. Esses eram dois temas dos quais eu não gostava”

Se até este momento os Estados Unidos ganharam destaque na história dos jogos eletrônicos, a década de 1980 foi marcada pelos bem sucedidos jogos, desenvolvidos pelo Japão. Alguns anos antes, a febre dos jogos eletrônicos já despontava no país. Ainda em 1978 o Japão chegou a sofrer uma crise de escassez de moedas de 100 ienes devido ao sucesso do fliperama *Space Invaders*, já que eram usadas pelos jogadores para terem acesso à máquina com o jogo. E, em 1979, a fabricante de brinquedos Mattel lançou o console *Intellivision*, que seguia o modelo do Atari 2600 mas contava com visuais gráficos melhores e controles mais sofisticados.

Em 1980 a desenvolvedora *Namco* colocou à venda o famoso jogo *Pac-Man*. No ano seguinte foi a vez da desenvolvedora japonesa *Nintendo* lançar o jogo *Donkey Kong*, que apresentou para os fãs de videogame um dos personagens mais famosos desse universo:

³² VC&G Interview: Carol Shaw, Atari's First Female Video Game Developer. Disponível em: <http://www.vintagecomputing.com/index.php/archives/800>

Jumpman, que posteriormente recebeu o nome de Mario. A série de Super Mario conta, atualmente, com 49 jogos de séries e gêneros diferentes³³. Dois anos após o lançamento de *Pac-Man*, a *General Computer Corporation* lançou o jogo *Ms. Pac-Man*, que trazia uma personagem parecida ao *Pac-Man* original, mas com um laço vermelho na cabeça para simbolizar uma personagem feminina.

Em 1983 os Estados Unidos passaram por uma crise na indústria dos jogos eletrônicos, resultado da combinação de alguns fatores: trabalhadores descontentes, a crise de superprodução de jogos e a explosão da pirataria, posto que até aquele momento não havia o que chamamos hoje de “gestão de direitos digitais”.

A Atari, uma das empresas que ascenderam rapidamente no mercado de jogos, diminuiu o valor de suas ações e ficou abaixo do lucro dos últimos anos e, em crise, entrou em um processo de falência. A primeira crise da indústria dos jogos eletrônicos foi instaurada. “Enquanto as receitas atingiram cerca de 3,2 bilhões de dólares em 1983, elas caíram para apenas 100 milhões em 1985, uma queda vertiginosa de 97%” (Woodcock, 2020, p. 58). O momento de crise fez com que a Atari enterrasse cerca de 700 mil cartuchos de videogame no Novo México. A Atari e Warner Communication haviam fechado um acordo para o desenvolvimento de um jogo baseado no filme “E.T. o extraterrestre”, mas o jogo deveria ser desenvolvido em apenas cinco semanas para que pudesse ser distribuído a tempo para as festas de fim de ano. Com pouco tempo para o desenvolvimento, o resultado foi um jogo de péssima qualidade que não foi bem recebido pelo público. A Atari produziu 5 milhões de cartuchos do jogo e apenas 1,5 milhões foram vendidos. Diante desse cenário, a artimanha utilizada pelas duas empresas foi encher caminhões de cargas com uma parte dos cartuchos, levá-los a um aterro e enterrá-los. Ao longo dos anos a história desse momento de crise da Atari foi aumentada e modificada e motivou o documentário chamado “*Atari: Game Over*”, de 2014.

Este momento da história dos jogos eletrônicos pode ser descrito como uma crise de superprodução (Marx, 2011). Com o surgimento do modo de produção capitalista é possível identificar um novo fenômeno em que, mesmo que haja forças produtivas em condições de manter a produção ativa, não há motivos para tal, já que as mercadorias se amontoam nas prateleiras sem que existam consumidores para comprá-las. A predisposição à crise capitalista está apoiada na contradição entre o impulso de expansão ilimitada das forças produtivas e a

³³ Super Mario (series). Disponível em: [https://www.mariowiki.com/Super_Mario_\(series\)](https://www.mariowiki.com/Super_Mario_(series))

base em que encontram-se as relações de consumo. Em suma, os efeitos gerados por essas crises baseiam-se na redução da atividade econômica, desemprego e, em algumas situações, na destruição de mercadorias, como ocorreu com a empresa *Atari*.

Após esse episódio, pouco se acreditava em uma nova ascensão da indústria de jogos norte-americana. Enquanto isso, a indústria japonesa de jogos continuava a crescer. Nos anos de 1980, o embate pelo mercado japonês entre a Nintendo e a Sega persistiu até os anos de 1990 com dois personagens conhecidos até os dias de hoje, especialmente Mario e Sonic. Alguns anos depois, entraria na disputa uma empresa ainda maior, a Sony. A Nintendo, em 1985, foi uma das principais responsáveis por reviver a indústria dos jogos eletrônicos nos Estados Unidos com o console nomeado como Nintendo Entertainment System, que vendeu aproximadamente 62 milhões de unidades³⁴.

Ainda em seu auge e com a evolução dos jogos de RPG, a Nintendo lançou *The Legend of Zelda* em 1987, que atualmente conta com 20 jogos, sendo o mais recente lançado em 2022³⁵. Em 1989, a Nintendo também lançou o videogame portátil que se popularizou e vendeu um total de 64 milhões de unidades, o *Game Boy*.

Figura 4: *Game Boy*



Fonte: Portal da Folha³⁶

³⁴ Nintendo, “Historical Data: Consolidated Sales Transitions by Region”. Disponível em: http://web.archive.org/web/20171026163943/https://www.nintendo.co.jp/ir/finance/historical_data/xls/consolidated_sales_e1703.xlsx

³⁵ A linha do tempo dos jogos da franquia *The Legend Of Zelda*. Disponível em: <https://tecnoblog.net/responde/a-linha-do-tempo-dos-jogos-da-franquia-the-legend-of-zelda/#h-20-the-legend-of-zelda-breath-of-the-wild-2>

³⁶ Disponível em: <https://portaldafolha.com.br/2023/01/30/conheca-a-historia-do-game-boy-o-console-portatil-mais-bem-sucedido-da-historia/>

Em 1990, a Microsoft lançou o famoso jogo de cartas *Solitaire*, ou como conhecemos no Brasil, o *Paciência*. Presente na maioria dos computadores com *softwares* da Microsoft, *Solitaire* se tornou um dos jogos mais populares no mundo. Em 1991, a empresa Sega apresentou Sonic como o principal herói da empresa. Disponibilizado pelo console “Mega Drive” da Sega, Sonic é um ouriço que corre em velocidade supersônica. O primeiro jogo da franquia foi intitulado “*Sonic the Hedgehog*” e foi muito bem recebido pela crítica com avaliação de 90,14% no Game Rankings³⁷. Em 1992, os jogos de estratégia em tempo real³⁸ começam a alcançar espaço entre o público *gamer* com o jogo *Dune II*, da *Westwood Studios*.

A preocupação em relação aos jogos tidos como violentos tornou-se uma questão pública pela primeira vez, em 1993, quando o jogo *Mortal Kombat* foi levado ao Senado dos Estados Unidos devido à preocupação com a violência e o derramamento de sangue nos jogos. A discussão levou à criação de um sistema de classificação dos jogos eletrônicos com a indicação de faixa etária.

“Joe Biden, entre outros, iniciaram uma cruzada contra os jogos eletrônicos, fazendo deles o bode expiatório da violência na sociedade estadunidense (curiosamente, a cruzada ignorou a conexão entre jogos eletrônicos e o complexo industrial-militar dos Estados Unidos, preferindo focar na representação de violência dentro deles)” (WOODCOCK, 2020, p. 62).

Mortal Kombat é uma das franquias com maior longevidade na indústria de jogos. O primeiro jogo é datado de 1992 e o último de 2023, contando com 21 títulos jogos³⁹, 4 filmes e 3 séries⁴⁰. Além das discussões sobre seu teor violento, *Mortal Kombat* também foi um dos jogos marcados pela hiperssexualização de suas personagens femininas. As personagens sempre foram marcadas por roupas justas e corpos magros e definidos. Além de roupas curtas e apertadas, as personagens femininas na franquia de *Mortal Kombat* também ficaram conhecidas por seus comportamentos e poses sensuais e submissas. Um exemplo desse aspecto é a personagem Jade, que luta com um bastão. Quando a personagem ganhava as lutas no jogo *Mortal Kombat 9* (2011) a personagem fazia uma pose sensual insinuando que seu bastão é uma barra de *pole dance*, destacando ainda mais seu *collant* justo e decotado, além das botas de salto alto.

³⁷ Sonic the Hedgehog (1991). Disponível em: [https://sonic.fandom.com/wiki/Sonic_the_Hedgehog_\(1991\)](https://sonic.fandom.com/wiki/Sonic_the_Hedgehog_(1991)).

³⁸ Jogos em tempo real são um subgênero dos jogos de estratégia em que o jogador precisa elaborar táticas e tomar decisões simultaneamente aos acontecimentos do jogo.

³⁹ Conheça todos os jogos da franquia Mortal Kombat. Disponível em: <https://naoseinada.com.br/2020/11/05/conheca-todos-jogos-da-franquia-mortal-kombat/>

⁴⁰ Mortal Kombat além dos jogos; 7 filmes e animações para assistir. Disponível em: <https://tecnoblog.net/responde/mortal-kombat-alem-dos-jogos-7-filmes-e-animacoes-para-assistir/>

Figura 5: Pose Jade - *Mortal Kombat 9*



Fonte: Reddit⁴¹

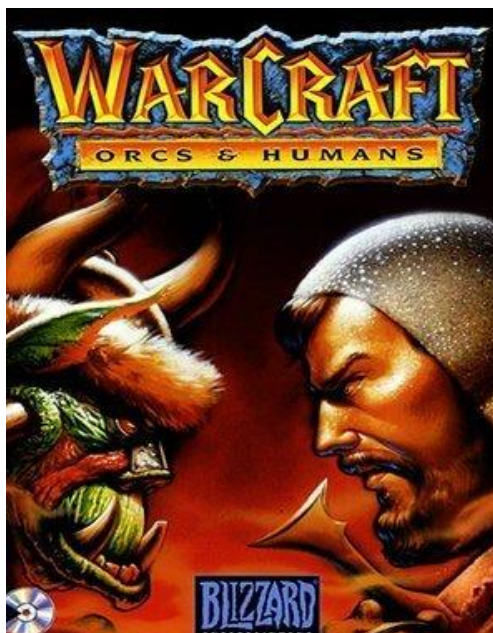
Em 2019 a franquia lançou o jogo *Mortal Kombat 11* e pela primeira vez as personagens femininas não estiveram tão marcadas pela hipersexualização, o que fez com que alguns fãs da franquia se revoltassem e postassem comentários na rede social Twitter como o do user “@OneAngryGamerHD”: “Todos estão rindo das mulheres feias em #MK11. Se as decisões de design no #MK11 são para alcançar algo, então espere por personagens femininas no modo ‘#BatalhaDeBurca’ no #MK12, assim você não precisa se preocupar em ver suas caras feias⁴²” (tradução nossa).

Em 1994 a empresa norte-americana *Activision Blizzard* criou um dos jogos de maior sucesso da desenvolvedora, o *Warcraft: Orcs and Humans*. A *Blizzard* ainda foi a desenvolvedora de outros jogos que ficaram populares na comunidade *gamer* como *Overwatch*, *Diablo* e *StarCraft*.

⁴¹ MK9 - Jade's "Pole Dancing" victory pose (ALL COSTUMES). Disponível em: https://www.reddit.com/r/MortalKombat/comments/137xqzv/mk9_jades_pole_dancing_victory_pose_all_costumes/

⁴² Tweet @OneAngryGamerHD. Disponível em: <https://twitter.com/OneAngryGamerHD/status/1118821829374877696>

Figura 6: *Warcraft: Orcs and Humans*



Fonte: *Play Classics*⁴³

Entretanto, em julho de 2021 foi aberto pelo governo da Califórnia um processo contra a desenvolvedora em que foram apresentados documentos legais contendo acusações de assédio sexual e moral em especial com as mulheres que faziam parte da empresa. A *Blizzard* já havia se envolvido anteriormente em escândalos semelhantes. As denúncias eram feitas em sua grande maioria pelas jogadoras, mas a revolta na comunidade começou quando foram divulgados casos de assédio dentro da empresa. Funcionárias antigas e em atividade compartilharam suas experiências na desenvolvedora que incluíram casos como o de uma das trabalhadoras que foi rebaixada após acusar o assédio no ambiente de trabalho. Outro caso foi de uma família que denunciou que o assédio sexual sofrido pela filha, então funcionária da *Blizzard*, fora um fator relevante para que a mesma cometesse suicídio⁴⁴. Após as denúncias, processos e protestos, a *Blizzard* entrou em um processo de falência. No início de 2022 a *Microsoft* anunciou o início do processo de compra da *Blizzard* no valor de US\$68,7 bilhões, uma das maiores negociações na história dos jogos eletrônicos.

⁴³ Disponível em:

<https://playclassic.games/games/real-time-strategy-dos-games-online/play-warcraft-orcs-humans-online/>

⁴⁴ *Activision Blizzard CEO denies culture of harassment and blames unions for company problem*. Disponível em: <https://www.theverge.com/2023/6/1/23744109/activision-blizzard-bobby-kotick-denies-harassment-variety>

Ainda na linha do tempo da indústria de *games*, em 1995 a Sony lançou o seu primeiro console doméstico, o *Playstation*. A segunda versão do console, o *Playstation 2*, foi lançada no ano 2000 e dominou o mercado de consoles, fazendo com que a Sega desistisse do mercado de hardware para produzir apenas novos jogos.

Em 1996 a desenvolvedora *Eidos* lançou o primeiro jogo da franquia de *Tomb Raider*, estrelando a personagem Lara Croft. As opiniões acerca do jogo foram diversas, parte do público recebeu o jogo muito bem e parte dele tecia críticas com relação ao sexismo presente no jogo. Lara Croft é uma das primeiras personagens femininas a assumir um papel de protagonista. Durante muitos anos de produção da série *Tomb Raider*, a personagem passou pelo processo de hipersexualização com a finalidade de tornar-se agradável aos olhos da maioria do público consumidor, os homens. Apenas no ano de 2013 a personagem passou por uma reformulação, passando a ser apresentada de forma menos sexualizada, com roupas que condizem com sua profissão de arqueóloga.

A sexualização de Lara Croft também foi reforçada nos cinemas quando Angelina Jolie interpretou a personagem do jogo em *Lara Croft: Tomb Raider* (2001) e *Lara Croft - Tomb Raider: A origem da vida* (2003). Assim como nos jogos, no filme a personagem passava por aventuras em busca de artefatos trajando short, blusa colada e mantinha seu cabelo intacto. Durante anos as desenvolvedoras de jogos eletrônicos tomaram Lara Croft como referência de imagem de mulher e heroína, tornando-a uma das personagens mais “icônicas” dos jogos⁴⁵.

⁴⁵ BAFTA elege Lara Croft como personagem mais icônica dos games. Disponível em: <https://www.adrenaline.com.br/games/bafta-elege-lara-croft-como-personagem-mais-iconica-dos-games/>

Figura 7: Evolução de Tomb Raider



Fonte: *The Gamer*⁴⁶

O final dos anos 1990 foi marcado pelos jogos *Legend of Zelda: Ocarina of time*, da Nintendo, e *Everquest*, da Sony. O jogo *Everquest* foi importante para a difusão dos jogos online, já que se tratava de um RPG em que milhares de jogadores se encontravam em modo cooperativo e competitivo.

Os jogos de simulação de vida real são o destaque dos anos 2000, principalmente o jogo *The Sims*, desenvolvido pela *Maxis* e distribuídos pela *Electronic Arts* (EA). *The Sims* foi um dos jogos mais vendidos, e sua quarta versão conta com 70 milhões de jogadores ao redor do mundo⁴⁷. Em 2001 a *Microsoft* entrou no mercado dos consoles com o Xbox e, quatro anos depois, o Xbox 360 vendeu 85,73 milhões de unidades ao redor do mundo⁴⁸. Em 2002 o exército dos EUA lançou o jogo *America's Army* com o intuito de se comunicar com as novas gerações e ajudar a recrutar cada vez mais jovens para o serviço militar. A aproximação entre serviço militar e os jovens é uma estratégia que é continuamente usada pelas forças armadas. Em 2020, o Reino Unido pagou £ 300.000 para a empresa de *software* *SimCentric* para desenvolver e testar um simulador de treinamento em realidade virtual para as Forças

⁴⁶ *Can We Please Stop Fighting About Tomb Raider Designs We Haven't Even Seen Yet*. Disponível em: <https://www.thegamer.com/fighting-tomb-raider-designs-unseen-unreleased/>

⁴⁷ *The Sims 4* é o título mais jogado da franquia, com mais de 70 milhões de jogadores. Disponível em: <https://www.adrenaline.com.br/games/the-sims-4-e-o-titulo-mais-jogado-da-franquia-com-mais-de-70-milhoes-de-jogadores/>

⁴⁸ *Platform Totals*. Disponível em: https://www.vgchartz.com/charts/platform_totals/Hardware.php/

Armadas⁴⁹. No ano de 2003 surge a maior plataforma digital de jogos, a *Steam*. A *Steam* é atualmente a plataforma mais utilizada entre os jogadores de computador. Durante a pandemia, seu número de usuários aumentou drasticamente e, em 2021, a plataforma passou a contar com 132 milhões de usuários ativos⁵⁰.

Em 2004 a Nintendo dominava o mercado de consoles portáteis com o Nintendo DS e, em 2006, a empresa desenvolveu o Nintendo Wii, com jogos dinâmicos que faziam com que seus jogadores se movimentassem com a ajuda de controles remotos sensíveis ao movimento. O jogo *World of Warcraft* (2004 -) teve, em 2008, mais de 10 milhões de assinantes, o que o tornou o jogo de *Massively Multiplayer Online* (MMORPG)⁵¹ de maior popularidade de todos os tempos. Até então a maior parte dos jogadores de videogame era encontrada nos computadores ou consoles, mas em 2009 jogos como *Angry Birds* e *Farmville* se tornaram cada vez mais populares, fazendo com que as pessoas se conectassem por mais tempo a plataformas como o Facebook e aumentassem o número de downloads de jogos para celular.

No ano de 2009 surgiu o primeiro título da franquia “*Bayonetta*”, jogo definido como *hack and slash*⁵² que conta com três jogos, o último lançado em 2022. A personagem principal que leva o nome do jogo é alvo de opiniões controversas, já que trata-se de um exemplo nítido da hiperssexualização das personagens femininas. *Bayonetta* foi criada com o discurso de empoderamento das mulheres por serem donas de sua sexualidade quando, na verdade, a sexualidade da personagem foi criada para agradar o público heterossexual masculino.

A roupa da personagem é feita pelo seu cabelo, que também é uma arma utilizada para combater inimigos. Ou seja, em determinados momentos do jogo, quando *Bayonetta* enfrenta seus inimigos, a protagonista aparece seminua, já que seu cabelo está sendo usado no combate. Além disso, ataques finalizadores executados pelos demônios invocados por *Bayonetta*, em sua grande maioria, fazem alusões sexuais. Formatos fálicos, sadomasoquismo e movimentos de penetração são alguns exemplos das formas utilizadas para punir seus inimigos.

⁴⁹ Gaming Technology for New Military Training Systems. Disponível em:

<https://defense.info/defense-systems/gaming-technology-for-new-military-training-systems/>

⁵⁰ Steam atinge marca de 10 milhões de jogadores ativos pela primeira vez. Disponível em:

<https://www.techtudo.com.br/noticias/2023/01/steam-atinge-marca-de-10-milhoes-de-jogadores-ativos-pela-prim-eira-vez.ghml>

⁵¹ *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* são jogos em que é necessário jogar com centenas de pessoas ao mesmo tempo, todos conectados à internet, e cada jogador assume o papel de seu personagem no ambiente virtual..

⁵² Gênero de jogos eletrônicos que enfatizam a ação e o combate corpo-a-corpo em que o jogador enfrenta “ondas” de inimigos.

Figura 8: Bayonetta



Fonte: Eurogamer.pt⁵³

Os jogos indie⁵⁴, ou jogos independentes, começaram a consolidar seu lugar na indústria dos jogos eletrônicos em 2010, com o jogo *Minecraft* criado pelo sueco Markus Persson. *Minecraft* é um jogo de sobrevivência que não possui objetivos específicos a serem alcançados, permitindo que o jogador explore livremente o jogo. Nele os jogadores exploram o mundo aberto com gráficos pixelados e em blocos, podendo descobrir ferramentas, construir estruturas e extrair matérias-primas. Em 2018, o jogo atingiu seu recorde histórico de 144 milhões de cópias vendidas, além de uma média de 74 milhões de jogadores mensais. Observa-se neste momento algumas iniciativas de produtoras independentes e pequenas de se tornarem competitivas.

Apesar de ter se desenvolvido de forma independente, os direitos de *Minecraft* foram comprados pela Microsoft em 2014 pelo valor de 2,5 bilhões de dólares⁵⁵. Em 2012, o site *Kickstarter* possibilitou uma nova forma de desenvolvedores levantarem fundos para o desenvolvimento de jogos por meio de *crowdfunding*. O *crowdfunding* é o financiamento de uma iniciativa a partir da colaboração da comunidade. Ou seja, pessoas fazem “doações” para

⁵³ Bayonetta 2 na Switch é um port da Wii U turbinado. Disponível em:

<https://www.eurogamer.pt/bayonetta-2-na-switch-e-um-port-com-turbo-da-wii-u>

⁵⁴ Jogos indie são também chamados de “jogos independentes”, estes são desenvolvidos de maneira autônoma e sem o financiamento de empresas externas.

⁵⁵ Minecraft Sales Reach 144 Million Across All Platforms; 74 Million Monthly Players. Disponível em: <https://wccftech.com/minecraft-sales-144-million/>

os desenvolvedores de jogos, e quando o jogo passa a ser comercializado elas ganham recompensas a partir do valor de suas doações, seja o acesso ao jogo, agradecimentos especiais ou contato com os desenvolvedores, entre outros⁵⁶.

A partir do ano de 2013, surge um número crescente de jogos com temáticas complexas e que buscam abordar questões éticas em que o jogador é levado a fazer escolhas muitas vezes emocionais, como os jogos *The Last of Us*, *Gone Home* e *Papers, Please*. Atualmente muitos desses jogos também são lançados com DLC's (*downloadable content*), ou conteúdos baixáveis. Assim, os jogadores pagam pelo chamado “jogo base” e caso queiram ter acesso a novas missões, locais ou personagens novos, é cobrado um valor à parte pelas DLC's.

Além do formato de jogos pagos, em 2014 surgiu a onda dos jogos “*free-to-play*”, jogos que podem ser baixados de graça mas que dentro do jogo os jogadores podem fazer microtransações para a compra de itens, *skins* ou experiência. Jogos deste modelo fazem sucesso em massa e possuem receitas enormes como, por exemplo, o jogo *League of Legends*, que, em 2020, atingiu uma receita de US\$1,75 bilhão por meio de microtransações⁵⁷.

Figura 10: *League of Legends*



Fonte: *Epic Games*⁵⁸

⁵⁶ No Brasil, o site mais utilizado para esse tipo de iniciativas é o *Catarse*.

⁵⁷ *League of Legends* faturou US\$1,75 bilhão em 2020. Disponível em: <https://www.mktesportivo.com/2021/01/league-of-legends-faturou-us-1-75-bilhao-em-2020/>

⁵⁸ Disponível em: <https://store.epicgames.com/pt-BR/p/league-of-legends>

Além do aumento dos jogos *free-to-play*, houve também um crescimento no desenvolvimento dos esportes eletrônicos (*eSports*) e no público interessado tanto em jogos competitivos quanto em assistir a outras pessoas jogarem. Ainda em 2014, a *Amazon* comprou, por pouco menos de US\$1 bilhão, a plataforma *Twitch*, que permite que milhares de pessoas possam assistir e transmitir seus jogos ao vivo.

É difícil definir até que momento é possível a delimitação da linha do tempo da indústria de jogos eletrônicos, visto que se trata de uma indústria que cresce a cada ano e conquista público de forma tão rápida quanto cresce. Por isso, opto por ressaltar um dos grandes números mais recentes dos jogos eletrônicos. Entre 2018 e 2019, o jogo *Fortnite* (também categorizado como *free-to-play*), faturou mais de US\$9 bilhões de acordo com documentos judiciais apresentados pela plataforma distribuidora do jogo para PC, a *Epic Store*⁵⁹.

Assim como na indústria cinematográfica e musical, desde 2014 ocorre uma premiação anual de jogos eletrônicos chamada *The Game Awards*. Em 2017, os jogos “*Hellblade: Senua Sacrifice*” e “*Horizon Zero Dawn*” ganharam destaque por suas indicações e prêmios conquistados dentro das categorias previstas no evento. Ambos os jogos trazem como protagonistas duas mulheres (Senua e Aloy, respectivamente) que trouxeram visibilidade à questão do empoderamento das mulheres nos jogos eletrônicos sem que tal empoderamento seja feito com a sexualidade como pano de fundo.

Ganha destaque, no formato dos jogos pagos, o icônico jogo *The Last of Us*. Ao contrário da tendência dominante na história dos jogos, a protagonista do jogo *The Last of Us* (TLOU), Ellie, é uma das primeiras protagonistas femininas que não passaram pelo processo de sexualização. No jogo, o jogador acompanha o crescimento de Ellie em um mundo pós-apocalíptico após a contaminação de milhares de pessoas por um fungo chamado *Cordyceps* que as transformava em uma espécie de zumbis. Assim, no primeiro jogo acompanhamos Ellie em sua infância/adolescência e no segundo em sua juventude.

⁵⁹ Fornite: Entre 2018 e 2019, o battle royale gerou mais de US\$9 bilhões de receita. Disponível em: https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/8580635/fornite-entre-2018-e-2019-o-battle-royale-gerou-mais-de-us-9-bilhoes-de-receita

Figura 9: Ellie - *The Last of Us*



Fonte: O Mistral⁶⁰

Produzido pela *Naughty Dog*, *The Last of Us: Part II*, lançado em 2020, é, todavia, um dos mais polêmicos no que diz respeito à representação das mulheres. O jogo recebeu críticas extremamente polêmicas, em parte por causa do corpo da antagonista, Abby Anderson, em parte por causa das funções dela no jogo (Tomkinson, 2022). Muitos jogadores ficaram indignados com seu corpo musculoso e "masculino", considerando-o impreciso para uma mulher que vive em um cenário pós-apocalíptico. No artigo intitulado “*Naughty Dog made female characters less feminine to be trans friendly*”, as mudanças na forma como são representadas as personagens mulheres no segundo jogo são interpretadas como estratégicas para que elas parecessem mais andróginas, supostamente menos ofensivas às mulheres trans⁶¹.

TLOU 2 rompe, segundo nossa hipótese, com uma representação feminina que, até então, esteve intimamente apoiada na ideia de “essência feminina”. TLOU 2 não foi o primeiro jogo a propor tal ruptura, entretanto, seu lugar de destaque como um jogo AAA, fez

⁶⁰ A história de “*The Last of Us Part II*”. Disponível em: <https://www.omistral.com.br/post/a-hist%C3%B3ria-de-the-last-of-us-part-2>

⁶¹ *Naughty Dog made female characters less feminine to be trans friendly*. Disponível em: <https://poptopic.com.au/entertainment/games/naughty-dog-made-female-characters-less-feminine-to-be-trans-friendly/>

com que o conteúdo do jogo chegasse a um público muito mais extenso. Por consequência, o jogo dividiu opiniões dentro e fora da comunidade *gamer*.

O tema do próximo capítulo é o jogo *The Last of Us Part II*.

CAPÍTULO 2 - O jogo *The Last of Us*

2.1 - O grande sucesso da série de jogos TLOU

O objeto desta pesquisa é o jogo *The Last of Us: Part II* (TLOU 2). Trata-se de uma sequência do jogo *The Last of Us*. *The Last of Us* (TLOU) foi produzido em 2013 e sua sequência em 2020. Ele foi escolhido devido à repercussão controversa que teve e pelos tópicos abordados diretamente ao longo da história, como de gênero e sexualidade dos personagens que participam do desenrolar da trama.

TLOU 2 rompe, segundo nossa hipótese, com uma representação feminina que, até então, esteve intimamente apoiada na ideia de “essência feminina”. TLOU 2 não foi o primeiro jogo a propor tal ruptura, entretanto, seu lugar de destaque como um jogo AAA, fez com que o conteúdo do jogo chegasse a um público muito mais extenso. Por consequência, o jogo dividiu opiniões dentro e fora da comunidade *gamer*.

Assim, este capítulo destina-se à análise da sequência de jogos “*The Last of Us*” e como as questões abordadas na história dos jogos foram recebidas pelo público. Entretanto, para que possamos entender a motivação por trás dos atos dos personagens no segundo jogo, é necessário que saibamos quem são as personagens e que acontecimentos se desenvolvem durante a primeira e a segunda parte do jogo.

Optamos por uma questão metodológica por fazer a descrição sucinta do primeiro jogo para que seja possível, enfim, analisarmos o objeto de pesquisa proposto.

The Last of Us e *The Last of Us Part II* foram produzidos pela desenvolvedora *Naughty Dog* e publicado pela *Sony Interactive Entertainment*. *The Last of Us* (2013) vendeu mais de 37 milhões de cópias no mundo todo até o final do ano de 2022⁶². Até esse momento o jogo era disponibilizado apenas para os consoles da Playstation, por tratar-se de um jogo exclusivo da *Sony*. Em março de 2023 o jogo passou a ser comercializado na plataforma de jogos para computadores “*Steam*” e registrou o número de 368 mil unidades vendidas, com a receita de US\$15 milhões⁶³.

⁶² Franquia de *The Last of Us* ultrapassa 37 milhões de cópias vendidas. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/noticias/games/the-last-of-us-37-milhoes-de-copias-vendidas>

⁶³ *The Last of Us Part I* para PC vendeu quase 400 mil cópias em um mês. Disponível em: <https://meups.com.br/noticias/the-last-of-us-part-i-para-pc-vendas/>

O sucesso da série de jogos não se limitou apenas às telas de computadores ou videogames. Além de ser considerada uma das séries mais assistidas na América Latina produzidas pela HBO⁶⁴, durante seu lançamento semanal, o presidente-executivo da *Sony* afirmou que a série impulsionou dramaticamente a quantidade de cópias vendidas do jogo⁶⁵. A série também foi bem avaliada pela crítica, tanto por seus aspectos cinematográficos quanto pelo desenvolvimento do enredo. Em sua análise, o editor da IGN Simon Cardy afirmou que a série fez uma recontagem de uma das histórias mais amadas dos videogames.

The Last of Us, da HBO, é uma adaptação de tirar o fôlego de uma das histórias mais impactantes contadas em videogames e traz de forma brilhante a jornada de Joel e Ellie para um público totalmente novo. Tomando a essência do que tornou o conto original tão duradouro, ele constroi o mundo do jogo enquanto também muda alguns aspectos para um efeito quase totalmente impressionante. Ancorado por duas excelentes atuações principais de Bella Ramsey e Pedro Pascal, a série oferece um show enriquecedor para os fãs do sucesso do PlayStation, ao mesmo tempo em que consegue ser emocionante para os recém-chegados⁶⁶.

O sucesso da série fez com que o jogo (já conhecido no mundo *gamer*) ganhasse ainda mais visibilidade. Durante sua disponibilização na plataforma de *streaming*, algumas discussões atravessaram a comunidade *gamer*. Entretanto, para que possamos compreender tais discussões, antes é necessário que conheçamos a história do jogo. Por isso, a partir de agora iremos nos dedicar a história do jogo e em determinados momentos que são importantes para a pesquisa.

2.2 - *The Last of Us - Part I*

Nas primeiras cenas que introduzem o jogador à história do jogo, vemos uma garota loira dormindo no sofá e um homem chegando em casa e conversando ao telefone, aparentemente um pouco frustrado. Os personagens apresentados nesse momento são Sarah Miller e Joel Miller, pai e filha. Nos primeiros segundos da cena, é possível ouvir sirenes de polícia ao fundo. Logo após, Sarah entrega a seu pai um presente de aniversário e ela adormece novamente, quando seu pai a leva para a cama.

⁶⁴ The Last of Us é título mais visto da história da HBO Max na América Latina. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/hbo-max/the-last-of-us-audiencia-america-latina>

⁶⁵ A Sony tem muito a ganhar com a série “The Last of Us”; entenda. Disponível em: <https://www.infomoney.com.br/negocios/a-sony-tem-muito-a-ganhar-com-a-serie-the-last-of-us-entenda/#:~:text=O%20game%20já%20vendeu%20quase,receita%20de%20US%24%2015%20milhões.>

⁶⁶ The Last os Us (Série) - Review. Disponível em: <https://br.ign.com/the-last-of-us-the-series/105418/review/review-the-last-of-us-temporada-1>

Logo após esse momento, o telefone da casa toca e Sarah o atende. Quem liga é Tommy Miller, irmão mais novo de Joel. Tommy está com a fala apressada e angustiada e diz a Sarah que precisa falar com Joel, mas a ligação é encerrada abruptamente. Sarah comenta que o telefone “pifou”.

A partir daí, Sarah se torna um personagem jogável, em que o jogador pode explorar seu quarto e procurar por Joel. Ao chegar no banheiro é possível que o jogador leia um jornal chamado *Texas Herald* em que a manchete trata do aumento de internações no hospital local devido a uma infecção altamente contagiosa. A notícia também informa que investigações estavam sendo realizadas com produtos alimentícios sobre a contaminação com mofo. A notícia seguinte é a de que uma mulher “enlouquecida”, chamada Sandra Rivers, havia matado o marido e mais três pessoas.

Quando Sarah chega ao quarto de Joel ele não está lá; entretanto, a TV está ligada em um noticiário local. A jornalista da TV relata que as vítimas contagiadas apresentam sinais de agressão, até que uma confusão começa a acontecer no local em que a reportagem está sendo feita. Pela TV Sarah vê uma explosão acontecer e, ao olhar pela janela do quarto do pai, ela observa a mesma explosão relatada no noticiário.

Sarah busca por Joel no primeiro andar da casa enquanto sons de sirene e latidos de cachorro enchem o ambiente. Quando os barulhos cessam, Joel entra correndo em casa pela porta de entrada de um quintal e pergunta à filha se está tudo bem e se alguém teria entrado na casa. Enquanto mexe em uma mala, aparentemente buscando uma arma, Joel conta para Sarah que os Copper, seus vizinhos, parecem estar doentes.

Neste momento, um homem ensanguentado chamado Jimmy começa a bater com seu corpo na porta de vidro da casa e consegue quebrá-la. Para se protegerem do homem, Joel atira nele e o mata. Logo depois Joel explica a Sarah que algo estranho está acontecendo na cidade e eles precisam sair de casa. Ao chegarem na porta eles encontram Tommy, que também está a par dos acontecimentos.

Dentro do carro Tommy relata que metade das pessoas enlouqueceram e que a causa parece ser uma espécie de parasita. Tommy ainda conta que muitas estradas estão bloqueadas e que muitas pessoas morreram, pois ele encontrará uma família desfigurada. Ainda buscando um caminho para saírem da cidade, Tommy comenta que o fungo (até então desconhecido) tem se alastrado por vários lugares nos Estados Unidos.

Durante o trajeto é possível observar pessoas esvaziando suas casas, carros acidentados e fazendas em chamas. Sarah questiona ao pai e ao tio se eles estão doentes e ambos dizem que não estão, pois as notícias comentam que os afetados eram aqueles que moravam ou trabalhavam na cidade.

Ao chegarem na estrada que leva aos limites da cidade, os três personagens conseguem ver uma imensa fila de carros e pessoas contaminadas pelo fungo atacando esses carros. Quando tentam buscar outro caminho e sair daquele lugar, eles se envolvem num acidente de carro e precisam seguir andando. Sarah diz ao pai que sua perna está doendo depois do acidente e que não consegue andar. Joel entrega a Tommy a arma que estava carregando e coloca Sarah no colo.

Nesse momento o jogador pode comandar Joel e correr buscando um lugar seguro em meio ao caos e histeria, explosões, propriedades em chamas e acidentes de carro. Para que o trajeto fique mais claro, Tommy está guiando o jogador.

Depois de serem encurralados por infectados, Tommy pede para Joel fugir com Sarah e diz que irá encontrá-lo na rodovia. Logo após, Joel sai pelos fundos de um restaurante em direção a um local semelhante a uma mata, carregando Sarah.

Ao subirem o morro do local, os personagens são seguidos por infectados e, ao chegarem perto do topo, um homem com roupas militares atira nos NPC'S⁶⁷. Quando se inicia a cena de diálogo, Joel tenta conversar com o militar que os mantém distantes e sob a mira de sua arma. O militar entra em contato com o seu comandante por um meio de rádio para questionar o que fazer em relação às duas pessoas que acabara de encontrar.

Quando Joel percebe as intenções do militar, o personagem tenta correr mas é baleado e cai no chão, deixando Sarah cair também. O militar se aproxima de Joel para matá-lo e é morto logo em seguida, por Tommy. Os dois irmãos ouvem os gemidos de Sarah e quando chegam até a garota percebem que ela foi atingida na barriga. Poucos segundos se passam até que a menina não resista e morra trazendo ao jogador uma das cenas da série de jogos com mais carga emocional: Joel chora e implora a Deus que não faça isso com ele enquanto abraça Sarah, já morta.

Na abertura do jogo o áudio narra como se fossem títulos de matérias jornalísticas sobre o vírus que se espalhou. Dentre elas, o jogador recebe informações como a de que o

⁶⁷ “Non-playable character” ou personagem não jogável.

governo dos EUA declarou estado de emergência; noutra é citado um relatório da Organização Mundial da Saúde alegando que os últimos testes de vacina falharam; um entrevistado qualquer afirma que sem os burocratas no poder seria o momento de adotar medidas necessárias para proteger os cidadãos; Los Angeles entra em lei marcial; é narrado um chamado para que todos os residentes não infectados se apresentem às zonas de quarentena; rebeliões constantes e baixo nível de rações para alimentar a população são informadas; o aparecimento de um grupo de resistência chamado “Vaga-lumes” que pede o retorno de todos os ramos do governo e a chamada do grupo de resistência que diz “Você ainda pode se rebelar conosco. Lembre-se, quando estiver perdido na escuridão... Procure a luz. Acredite nos Vaga-lumes”.

As notícias narradas reportam sobre a pandemia, as mudanças no poder político dos EUA, uma espécie de guerra civil, com o aparecimento de um grupo de resistência, chamado “Vaga-lumes” que ora pede retorno dos membros do governo, que teriam aparentemente abandonado seus postos, ora conclama os cidadãos a se rebelar.

Após as primeiras cenas do jogo, que retratam os aspectos do passado de Joel e o início da pandemia, o jogo avança em 20 anos. Na sequência, descobrimos que Joel é um contrabandista e possui uma parceira, chamada Tess. Ambos procuram um homem chamado Robert que roubou deles uma carga de armas contrabandeadas. Ao encontrá-lo, Joel e Tess descobrem que Robert pagou uma dívida entregando as armas ao grupo de resistência dos Vaga-lumes.

Quando decide buscar sua carga com os Vaga-lumes, o casal se encontra com a líder da resistência, Marlene. Marlene condiciona a devolução das armas roubadas por Robert ao cumprimento de uma espécie de missão. Ela pede que eles levem uma carga até o Congresso (local não especificado) e promete, caso consigam, devolver as armas.

Neste momento, a personagem Ellie é inserida na história. Ellie é uma garota de 14 anos cujos pais morreram durante a pandemia e pouco se sabe sobre o seu passado até então. Ela precisa ser levada até o Congresso, entretanto, nem Joel e nem Tess têm ciência dessa necessidade de deslocamento da garota.

Logo no início da jornada, após os personagens saírem de dentro da zona de quarentena, soldados da FEDRA (força militar do universo de *The Last of Us*) os encontram. Na cena em questão, os soldados colocam um aparelho no pescoço dos três personagens, uma

espécie de *scanner* que mostra os infectados. Quando se aproximam de Ellie, a garota resiste e Tess e Joel matam os dois soldados.

Entretanto, ao verem o *scanner* os dois contrabandistas percebem que Ellie está infectada e ambos pensam que Marlene estaria armando algo para matá-los. Ellie então explica que há três semanas ela havia sido mordida por um infectado mas que não ocorreu transformação alguma (as transformações dos infectados em monstros ou zumbis ocorrem em até dois dias). Segundo Ellie, os Vaga-lumes possuem uma área de quarentena própria com médicos que ainda tentam produzir a cura da pandemia e ela seria a chave para encontrá-la.

A partir deste momento, o objetivo de Joel e Tess no jogo é levar Ellie ao encontro dos Vaga-Lumes para que eles possam utilizar o sangue da menina com a finalidade de produzir uma cura para a infestação do fungo. O cenário do jogo mostra um mundo pós apocalíptico com duas divisões claras: as zonas de quarentena que estão sob comando de forças militares e o lado de fora dessas zonas, onde as cidades foram bombardeadas e esquecidas, a vegetação se alastrou fora e dentro de diversos prédios e de todos os outros bens deixados após o fungo ter se espalhado.

Ao chegarem no Congresso, os três personagens percebem que todos os Vaga-lumes que estavam no local estão mortos e que não há mais ninguém aguardando por Ellie. Tess e Joel têm uma discussão sobre o que fazer e Tess pede a Joel que leve Ellie a Tommy, que ele poderá ajudá-los e diz que, para ela, essa é a última parada.

Quando Ellie e Joel percebem que Tess foi infectada com uma mordida no ombro, soldados da FEDRA chegam no Congresso. Tess pede para que os dois saiam correndo do lugar e garante que irá atrasar os soldados. Pouco depois é possível ouvir tiros e, ao guiar Joel para o segundo andar, o jogador consegue ver Tess morta no saguão principal da estrutura.

Joel decide levar Ellie até seu irmão, Tommy. Entretanto o caminho para chegar até Tommy é longo e eles não conseguiriam chegar até o destino andando, como fizeram até o Congresso. Assim, Joel decide ir atrás de um homem chamado Bill que lhe deve um favor.

Bill vive em uma pequena cidade chamada *Lincoln* onde criou sua fortaleza particular contra os infectados. Durante todo o perímetro da cidade até encontrá-lo, o jogador se depara com inúmeras armadilhas e infectados na área. Ao encontrá-lo, Joel pede a Bill que lhe dê um carro para que ele possa chegar até Tommy, no oeste, e parte do desafio do jogador nesse momento é buscar uma bateria para o carro dentro da pequena cidade.

Nos poucos momentos em que fala sobre seus sentimentos, o personagem Bill comenta rapidamente que tinha um parceiro do qual gostava muito, mas percebeu que gostar de alguém poderia levá-lo à morte. Em determinado momento, o jogador encontra o companheiro que Bill havia comentado morto. O nome dele era Frank. Frank havia sido mordido por infectados e por isso decidiu se suicidar. Frank também havia deixado uma mensagem para Bill em que dizia que queria mais da vida do que ficar preso naquela cidade fortaleza e que odiava Bill por tê-lo mantido naquele lugar por tanto tempo.

No jogo, pouco é descrito sobre a natureza da relação de Bill e Frank. O que se sabe é que os dois eram parceiros e brigaram por quererem seguir caminhos diferentes.

Durante todo o período de *gameplay*, o jogo não concede ao jogador uma marcação de tempo exata. Entretanto, a aventura de Joel e Ellie é iniciada no verão, como indicada no início da jogatina, e finalizada na primavera. Durante todo o percurso, os dois personagens conhecem outros que agregam fatores à história do jogo, e na mesma medida os perdem, seja por seguirem caminhos diferentes ou por mortes em meio ao universo pandêmico do jogo. Devido ao tempo que dividem juntos, Ellie e Joel também desenvolvem seu relacionamento, criando entre eles um sentimento de companheirismo, amizade e até mesmo um sentimento paterno em meio ao compartilhamento de momentos do presente e as histórias do passado de cada um.

Quando os dois protagonistas encontram o irmão de Joel, Tommy, este o indica onde encontrar os vagalumes que desenvolvem pesquisas sobre a cura para o fungo. Após chegarem ao *Saint Mary's Hospital* em *Salt Lake City*, Marlene revela a Joel que Ellie está em uma sala de cirurgia pois, para desenvolverem a vacina, é necessário extrair o fungo do corpo da menina, que cresce no cérebro dos infectados.

Logo, Joel percebe que, caso a cirurgia ocorra, o destino de Ellie é a morte. Assim, o protagonista parte em busca de Ellie para salvá-la. Quando entra na sala de cirurgia em que Ellie está, Joel mata um único médico presente no ambiente. Essa morte será a ponte para o segundo jogo, pois o personagem morto por Joel é o pai de Abbie, a antagonista do segundo jogo, que irá dar movimento à história.

Nas cenas finais Ellie pergunta a Joel o que aconteceu, uma vez que ela estava anestesiada quando Joel a resgatou. O personagem responde que os Vaga-lumes pararam de procurar a cura. O jogo é finalizado com uma cena em que Joel jura a Ellie que tudo o que ele

contou sobre os Vaga-lumes é verdade, enquanto ambos voltam à cidade em que Tommy está morando.

2.3 - *The Last of Us: Part II*: o “jogo do ano”

O segundo jogo da franquia de *The Last of Us* se inicia com Joel contando a Tommy que salvou Ellie de sua morte iminente pois o plano dos Vaga-lumes era pesquisar a cura utilizando o fungo *Cordyceps* alojado no cérebro da garota. Logo depois o jogo indica ao jogador que se passaram quatro anos desde que Joel e Ellie voltaram à comunidade em que Tommy vivia e decidiram residir no lugar. Ellie agora é uma jovem de 19 anos e a principal personagem jogável.

Ellie então tem um diálogo com Jesse (morador da comunidade e seu companheiro de patrulha) e, por meio deste diálogo, o jogador passa a saber sobre a sexualidade da personagem. Ellie fica desconfortável ao contar a Jesse que Dina (ex-namorada de Jesse) a beijou na festa que ocorreu na noite anterior. Ambos ainda comentam sobre uma briga que Ellie teve com um personagem chamado Seth no mesmo dia em que ela e Dina se beijaram e que, mais tarde, será apresentado para o jogador a motivação da discussão.

Logo no início do jogo, já é possível observarmos um comportamento desviante. Nos primeiros minutos que aparece, Ellie já é colocada enquanto uma personagem que se relaciona com outras mulheres. O tópico da sexualidade nos jogos eletrônicos, durante muito tempo, foi apoiado na representação de personagens heterossexuais. Este fato é ressaltado a partir da discussão entre Seth e Ellie.

De acordo com o enredo do jogo, Seth tenta se desculpar com Ellie enquanto ela conta a Maria (par romântico de Tommy e a principal liderança do vilarejo) que não quer ouvir nada “daquele preconceituoso”, deixando ao entendimento do jogador que a discussão entre Seth e Ellie ocorreu por preconceito de Seth ao ver Dina e Ellie se beijando. Nos momentos finais do jogo, cenas da festa em que Ellie e Dina se beijam é mostrada ao jogador. Após o beijo das duas personagens, Seth causa confusão na festa ao dizer a ambas que aquele seria um “ambiente de família” e chama Dina de “sapatão”, e assim Ellie e Joel partem em defesa de Dina.

Logo após o pedido de desculpa de Seth, Dina é introduzida no enredo do jogo, a garota parece ter idade aproximada à de Ellie. As duas personagens saem para a patrulha no perímetro da comunidade com a finalidade de registrar como está a área e matar os infectados que invadirem o local.

Durante o trajeto, ambas as personagens possuem um diálogo que chama atenção para as roupas de Ellie. Dina comenta que Ellie faz as patrulhas calçando “tênis de lona”, enquanto a segunda responde que naquele dia em questão ela estava de botas. Ao analisarmos as roupas que Ellie usa ao longo do jogo, é possível identificar que as vestimentas da personagem não possuem marcadores de gênero evidentes. Entretanto, o uso de vestimentas largas, com cores neutras ou escuras, além do uso de botas ou tênis, podem ser relacionados ao universo masculino, visto que não há marcadores de feminilidade como a cor rosa e salto alto. Ellie, durante o jogo, faz uso de calças mais largas, camisetas, moletoms, tênis e bota.

No momento seguinte, Abby é inserida no contexto do jogo. A personagem tem um corpo musculoso, cabelos loiros sempre presos por uma trança e o rosto tem um maxilar marcado. Neste momento, o jogador passa a controlar Abby por um período do jogo. Ao desenrolar da história, é descoberto que Abby está à procura de Joel e fará o que for necessário para chegar até ele. Quando um de seus companheiros, Owen, pensa em desistir do plano de ir atrás de Joel, Abby parte sozinha para um posto avançado próximo à comunidade.

Durante os primeiros momentos em que Abby é apresentada no jogo, o jogador consegue perceber que a jovem possui o papel de liderança que mobilizou um grupo a ir em busca de Joel. Tal comportamento de liderança e determinação também trata-se de um comportamento desviante, visto que, são raras as ocasiões em que personagens femininas são descritas como determinadas e sinônimos de liderança ou estratégia.

Apesar de todos os sentimentos negativos que a personagem de Abby oferece ao jogador neste primeiro momento, ela pode ser caracterizada enquanto uma personagem empoderada, já que a jovem carrega consigo a ideia de “poder” que será desenvolvida no capítulo seguinte.

Figura 11: Abby - *The Last os Us Part II*



Fonte: IGN Brasil⁶⁸

De volta ao jogo, o jogador volta a controlar Ellie em sua patrulha com Dina. As duas encontram um porão frequentado por Eugene, um antigo companheiro de patrulha de Dina. O porão era utilizado como uma estufa de várias plantas de maconha. A cena seguinte mostra Dina e Ellie conversando enquanto fumam um cigarro de maconha e acontece a primeira relação sexual das duas personagens.

Enquanto isso ocorre, Abby está fugindo de uma multidão de infectados quando encontra Tommy e Joel em sua patrulha. Eles a ajudam a fugir e Abby conta que possui amigos abrigados em uma casa abandonada próximo ao local e levam os dois ao local. Ellie, Dina e Jesse se encontram e partem em busca de Joel e Tommy. Ao se separarem para a busca de Joel, Ellie encontra a casa abandonada em que Abby e seu grupo estão. Assim que ela entra na casa é cercada, assim como Joel e Tommy foram ao chegarem no local. Deitada no chão, Ellie assiste ao momento de violência brutal em que Abby assassina Joel batendo com um taco de golfe.

Optamos por colocar vídeos dos momentos mais importantes que servirão de análise para o trabalho. Por isso, disponibilizamos o vídeo da [morte de Joel](#), que será discutido mais à frente.

Todo o desenrolar da história após a morte de Joel está apoiado na busca por vingança de Ellie. Seu principal objetivo é encontrar Abby, entender o que a motivou a matar Joel e a

⁶⁸ *The Last of Us 2*: Quem é Abby. Disponível em: <https://br.ign.com/the-last-of-us-2/82604/feature/the-last-of-us-2-quem-e-abby>

matar pela morte de sua figura paterna. Tommy parte em busca de Abby primeiro e logo depois Dina acompanha Ellie em sua caçada por Abby e no meio da aventura a personagem conta a Ellie que está grávida o que faz com que Ellie parta sozinha em sua jornada e encontre com Jesse, que saiu do vilarejo com o objetivo de ajudá-las.

Durante o jogo, Ellie tem recordações dos momentos que passou com Joel, quando ele a ensinou a nadar, a tocar violão e as conversas que tiveram, fazendo com que os jogadores sintam afeto pelos dois personagens e o caminho pelo que percorreram.

Enquanto busca por Abby, Ellie encontra os outros integrantes do grupo que encurralaram Joel e Tommy. [Todas as mortes](#) ocorrem de forma muito violenta, tanto as que Ellie provocou quanto as que foram causadas de outras formas. Outros amigos de Ellie também morrem durante o caminho, como Jesse.

A violência realizada tanto por Abby quanto por Ellie, também trata-se de um comportamento desviante do que é esperado de personagens femininas em jogos. Não é comum que haja a necessidade de que mulheres recorram à violência brutal com tamanha facilidade.

Após a morte de Jesse, o jogador passa a controlar Abby, por sua juventude. Assim, conhecemos partes da história de Abby, os momentos que ela passou com seu pai e o momento em que ele insinua um relacionamento amoroso entre Abby e Owen. As cenas mostram que o pai de Abby insistiu com Marlene para que fosse realizada a cirurgia em Ellie quando eles chegassem no hospital *Sant Mary*. O jogador também é introduzido à cena em que Abby encontra seu pai morto.

A *Naughty Dog* passa a mostrar “o outro lado da moeda” e apresenta Abby enquanto um personagem que também possui anseios, preocupações e amizades, que também participa de uma comunidade e se preocupa com aqueles que convive. O jogo ainda mostra como a vida de Abby tem sido conturbada já que a personagem faz parte do Washington Liberation Front (WLF), um grupo paramilitar que derrubou a autoridade da FEDRA na cidade de *Seattle*. Após a derrubada da FEDRA, há uma insurgência de um grupo de cultistas denominados “cicatrices” que entram em confronto constantemente com a WLF em busca do controle político de *Seattle*.

Em determinado momento de sua história, Abby é capturada por cicatrizes e colocada em uma forca. Outros dois personagens são introduzidos na história, criando uma ligação

forte com Abby: Yara e Lev, um casal de irmãos que fazem parte dos cicatrizes mas foram forçados ao exílio. Principalmente o personagem Lev se torna uma conexão para Abby.

Quando Abby e Lev entram em um prédio em busca de suprimentos médicos para Yara, o segundo conta que ele e sua irmã foram exilados pois Lev raspou a cabeça, e isso é proibido no grupo cultista. Eles então se encontram com cicatrizes que chamam Lev pelo nome de Lily. Após o confronto, Lev conta a Abby que não quer falar sobre o assunto.

No diálogo entre Abby e Yara, após a recuperação da irmã de Lev, ela conta a Abby que Lev havia lhe confidenciado como se sentia em relação ao seu gênero. Yara conta que antes de Lev raspar o cabelo, ele havia recebido a notícia de qual seria sua função na comunidade cultista. O desejo do garoto era ser soldado, como sua irmã, mas decidiram que ele seria a “esposa” de um dos anciãos. E esses acontecimentos fizeram com que Lev raspasse a cabeça e fosse exilado pelos cicatrizes.

Na história do jogo, Lev ainda passa por um drama familiar em que sua mãe não o aceita e, quando se encontram, ela tenta matá-lo. Para resgatar Lev, Abby acaba se rebelando contra a WLF após os lobos (como são chamados os membros da WLF) matarem Yara.

Todo o desenrolar da história de Abby, sua amizade com Lev e Yara, o romance com Owen e sua reação ao vê-lo morto mostra ao jogador a forma mais profunda da personalidade de Abby.

Após encontros e confrontos, tanto Ellie quanto Abby continuam vivas, mas ambas com em seus constantes vazios particulares e suas perdas irreparáveis que o sentimento de vinganças lhes causaram.

2.4 - Os estudos sobre TLOU

A sequência do primeiro jogo, lançada em 19 de Junho de 2020, tornou-se um dos exclusivos mais bem sucedidos da Playstation arrecadando quase US\$ 60 bilhões⁶⁹. Também

⁶⁹ ‘The Last of Us Part II’ se torna terceiro exclusivo mais bem-sucedido do Playstation. Disponível em: <https://ovicio.com.br/the-last-of-us-part-ii-se-torna-terceiro-exclusivo-mais-bem-sucedido-do-playstation/#:~:text=Início%20»%20Games-,%27The%20Last%20of%20Us%20Part%20II%27%20se%20torna%20terceiro%20exclusivo,mais%20bem-sucedido%20do%20PlayStation&text=Compartilhe%3A,II%27%20também%20acumulou%20marcas%20impressionantes.>

desenvolvido pela *Naughty Dog* e publicado pela *Sony*, o jogo causou polêmicas e comoção após o seu lançamento⁷⁰.

No meio acadêmico foram encontrados poucos estudos sobre a sequência de TLOU e acreditamos que esse fato se dá por dois motivos principais. O primeiro está relacionado a contemporaneidade dos estudos dos jogos eletrônicos. Quando buscamos pela palavra-chave “jogos eletrônicos” em meios de busca de publicações acadêmicas, a maioria dos títulos encontrados têm data posterior aos anos 2000. O segundo motivo é o fato de TLOU ser uma série de jogos novos, sendo que o primeiro jogo possui 11 anos e o segundo apenas quatro até o momento de análise desta pesquisa.

Dentre os trabalhos desenvolvidos sobre TLOU, Caio Mendonça (2023) se ateve às questões de acessibilidade presentes na área tecnológica dos jogos digitais, mas principalmente no segundo jogo da sequência. Os jogos digitais têm criado uma nova forma de conexão entre tal forma de lazer e a sociedade. Tais conexões também ocorrem à medida que há a inclusão e representação de minorias sociais tanto nos personagens e enredos quanto no desenvolvimento de recursos que visam à inclusão de pessoas com deficiências ou limitações. Na pesquisa desenvolvida por Mendonça, o autor utilizou da ferramenta de planejamento para o desenvolvimento de recursos acessíveis em jogos digitais chamada *Game Accessibility Guidelines* (GAG). Por meio da ferramenta e da análise do jogo, foram encontradas 60 ferramentas de acessibilidade desenvolvidas pela *Naughty Dog*, tanto para pessoas com deficiências quanto para limitações mais comuns como enjôo.

O pesquisador Sina Torabi (2024) baseou sua tese na análise de jogos narrativos, principalmente TLOU 2, a partir de uma abordagem filosófica de Aristóteles. Segundo Torabi, Aristóteles define a tragédia em suas origens gregas como uma peça (ação) que tende a provocar uma sequência de emoções desagradáveis ao público que assiste. Desse modo, um personagem, que muitas vezes não merece a severidade de suas punições, é capaz de provocar no público o prazer ao assistir a eventos angustiantes e acarretar sentimentos de medo e/ou piedade que resultam na catarse como uma forma de “esclarecimento, purgação e limpeza” da vida humana.

Em TLOU 2, a ótica de tragédia aristotélica aplica-se no momento em que o jogo apresenta ao jogador a história e ligação de Ellie e Joel e, logo no prólogo do jogo, introduz o

⁷⁰ Por que The Last of Us Part II (PS4) ainda incomoda tanto? Disponível em: <https://www.gameblast.com.br/2021/02/the-last-of-us-part-ii-discussao-incomodos.html>.

assassinato de Joel pelas mãos de Abby, provocando nos jogadores o reconhecimento e a consolidação do sentimento de vingança que move Ellie à busca incansável por Abby. Em outro momento, a *Naughty Dog* ainda proporciona ao jogador alguns *flashbacks* jogáveis controlando Abby e, conseqüentemente, retirando os jogadores do sentimento de ódio e animosidade criados pela personagem após a morte de Joel, para enfim a compreensão e até a compaixão colocando em perspectiva a história de Abby, suas motivações e as pessoas que ela perdeu ao longo de sua história.

Apesar da tentativa da *Naughty Dog* de promover outra perspectiva aos jogadores, as reações dos fãs foram um tanto quanto polarizadas. Enquanto parte da comunidade *gamer* recebeu bem a vivência da personagem antagonista, alguns jogadores mantiveram o ódio por Abby, o que resultou, inclusive, em ameaças de morte à atriz que deu vida a personagem. No documentário sobre os bastidores da produção do jogo lançado pela *Naughty Dog* chamado “*Grounded II: Making The Last of Us Part II*”, a atriz Laura Bailey concedeu uma entrevista em que aparece chorando ao contar das ameaças de morte que ela e seu filho receberam após o lançamento do jogo⁷¹.

Ginting, Zein e Perangin-Angin (2022) desenvolveram um estudo acerca da semiótica de TLOU 2. Os autores analisam os valores de masculinidade feminina, apoiando-se nas bases teóricas de Jack Halberstam. Nesse sentido, as autoras se propuseram a analisar elementos visuais e de linguagem para salientar que as masculinidades podem existir mesmo sem os homens.

Lésbicas e mulheres heterossexuais também podem se constituir em desacordo com os códigos e expectativas de feminilidade sem necessariamente desejarem mudar de sexo ou terem uma sensação profunda de pertencimento a um gênero distinto do assignado no nascimento (Braga, Ribeiro, Caetano, p. 2)

Assim Ginting, Zein e Perangin-Angin desenvolvem uma análise a partir de Ellie e Abby, e na percepção de seus corpos e ações dentro do jogo. Ambas as personagens são marcadas por roupas, diálogos e ações que refletem a masculinidade.

⁷¹ “Ameaçaram meu filho”: Em lágrimas, atriz que interpretou Abby em The Last of Us Parte 2 relembra hate no lançamento do jogo. Disponível em: <https://br.ign.com/the-last-of-us-2/119462/news/ameacaram-meu-filho-em-lagrimas-atriz-que-interpretou-abby-e-m-the-last-of-us-parte-2-relembra-hate-n>

A recepção do jogo também é o tema do estudo de Tomkinson (2022). Tomkinson buscou compreender porque os jogadores ficaram tão indignados com o corpo musculoso e “masculino” de Abby. Historicamente, os videogames foram, em sua maioria, conceituados, desenvolvidos e comercializados para homens (Kline et al., 2003). O incremento de personagens mulheres e das minorias nos jogos passou a ser tão polêmico que levou ao Gamergate em 2014 (Tomkinson, 2019).

Tomkinson (2022) analisa as críticas recebidas por TLOU 2 envolvendo a personagem Abby. As críticas analisadas por Tomkinson foram categorizadas em três perspectivas colocadas pelos jogadores: a primeira de que seria impossível que Abby desenvolvesse um corpo tão musculoso em meio a um apocalipse zumbi; a segunda está relacionada a crença de que é biologicamente impossível que as mulheres tenham um corpo tão musculoso como o de Abby; e, por fim, que o tipo físico de Abby seria uma resposta às demandas e críticas ao politicamente correto.

A primeira questão acerca da estrutura corporal de Abby em um mundo pós-apocalíptico foi apoiada na discussão entre jogadores de que, em um mundo repleto de zumbis, não haveria proteína o suficiente disponível para que os sobreviventes pudessem sustentar uma massa muscular tão significativa.

Há cenas no jogo em que Abby caminha pelo acampamento em que vive e é mostrado ao jogador as hortas, animais de fazenda e locais de pesca de salmão. Além disso, Abby é um soldado de um grupo paramilitar, portanto, é suposto que a personagem se exercite constantemente.

Tomkinson (2022) também busca analisar como o conceito de realismo é seletivo para os jogadores. Um exemplo de tal seletividade é o fato de que os personagens jogáveis são alvos de vários tiros e ainda assim são capazes de revidar, ou que apenas a animação de enrolar uma bandagem no braço seja o suficiente para que seja curada boa parte da vida do personagem. Em jogos eletrônicos, quando os personagens possuem a possibilidade de curar sua vida, na maioria das vezes são acompanhados de pequenas animações como enrolar bandagens em alguma parte do corpo ou beber líquidos de um frasco, por exemplo. Assim, certos elementos inverossímeis são aceitos, enquanto a imagem de uma mulher musculosa não seria crível, por supostamente não fazer parte da realidade do jogador.

A segunda questão levantada pelos jogadores - e tratada por Tomkinson (2022) - está intimamente ligada ao tópico anterior e versa sobre a ideia de que — biologicamente — mulheres não teriam corpos tão musculosos como o de Abby. A personagem Abby foi desenvolvida a partir de três mulheres. Laura Bailey, dubladora e diretora de dublagem, foi quem deu vida à voz de Abby em inglês e aos movimentos da personagem dentro do jogo. O rosto de Abby foi inspirado na artista digital Jocelyn Mettler. Por fim, o corpo da personagem, amplamente criticado, foi inspirado na atleta profissional de *crossfit* Colleen Fotsch⁷².

Antes do lançamento do jogo, foram lançadas imagens de divulgação e alguns *trailers* do jogo em que a personagem de Abby foi mostrada ao público. A partir deste momento, os jogadores começaram a supor que Abby seria uma mulher transgênero, iniciando uma onda de rejeição à personagem pela comunidade.

Segundo Tomkinson (2022), novamente a posição dos jogadores em relação ao corpo de Abby está relacionada à suas realidades, crenças ou experiências individuais. Nesse sentido, a concepção de que mulheres musculosas não existem e, caso existam, são transgênero, está arraigado nos estereótipos de gênero.

A terceira e última particularidade identificada por Tomkinson (2022) é a aversão do público à personagem de Abby, que só teria sido inserida no jogo por “questões políticas”. Tomkinson afirmou que, em fóruns de discussões sobre o jogo, jogadores especularam que Abby, em um primeiro momento, teria sido desenvolvida como um personagem masculino cisgênero, mas que a desenvolvedora do jogo optou por dar à personagem uma suposta imagem de “guerreira da justiça social” transformando-a em uma mulher. Neste sentido, a politização do jogo, por meio da inserção da pauta “identitária” e de “justiça social”, teria incomodado profundamente a conservadora comunidade *gamer*.

A resistência dos jogadores à inclusão de tópicos políticos pode ser compreendida a partir da perspectiva de Huizinga (2000). Segundo o autor, os jogos são uma espécie de “círculo mágico”. Os jogadores são condicionados a esperar que o mundo virtual seja um local apolítico, diferente do mundo real. Consequentemente, a quebra desse círculo mágico provoca reações negativas e repletas de hostilidade.

⁷² Quem são as mulheres que ajudaram a dar vida à Abby em The Last of Us Part II. Disponível em: <https://thelastofus.com.br/noticias/quem-sao-as-mulheres-que-ajudaram-a-dar-vida-a-abby-em-the-last-of-us-part-ii/>

A crítica ao corpo musculoso de Abby está relacionada a questões culturais mais amplas que envolvem o policiamento dos corpos das mulheres, a implicação é que as mulheres devem ter uma determinada aparência para serem vistas como mulheres “legítimas” e que qualquer desvio da “norma” (na verdade, a construção da feminilidade) é uma aberração (Tomkinson, 2022, p. 2, tradução nossa).

Vejamos com mais detalhes alguns aspectos dessa polêmica.

2.5 - Polêmicas sobre sexualidade na comunidade *gamer*

Após seu lançamento, TLOU 2 foi tema de diversas polêmicas nas redes sociais e nas matérias voltadas aos jogos digitais⁷³. A sexualidade e a aparência dos personagens tomou um grande espaço nas discussões da comunidade *gamer*⁷⁴.

A *Naughty Dog* entregou à comunidade *gamer* - uma das comunidades mais conservadoras⁷⁵ e preconceituosas em relação às diferenças (Kowert, Martel, Swann, 2022) - personagens homossexuais, bissexuais, transexuais e mulheres que não performam feminilidade. A primeira reação da comunidade foi bombardear o jogo de avaliações negativas. O site *Metacritic* possui avaliações de jogos feitos pela crítica especializada e pelos jogadores. Enquanto TLOU 2 conta com 93/100 pontos de avaliação feitos pela crítica, a comunidade *gamer* avaliou o jogo em 5.8/10.

Dentre as avaliações negativas encontramos comentários escritos pelos usuários, como o user *@T56_DIGNAIIITANK*:

“Parece que foi escrito por IA. Uma história estúpida que é como um delírio coletivo de jogos AAA. Além disso, um prego no caixão foi a incursão *woke* de uma personagem lésbica. Tipo, você não deveria estar se reproduzindo para não morrer depois ou durante um apocalipse zumbi ou algo assim? Não, prefiro fazer tudo o que as mulheres fazem para ter intimidade uma com as outras e espalhar DSTs! Ótimo!”⁷⁶ (2024, tradução nossa).

⁷³ Entre outras matérias, ver: <https://www.youtube.com/watch?v=AM59j9qcL7Q>

⁷⁴ Entre outras matérias, ver: <https://www.theguardian.com/games/2020/jun/27/the-last-of-us-part-ii-the-blockbuster-game-breaking-lgbtq-barriers>

⁷⁵ Ver: <https://www.vice.com/en/article/epzq8z/gamer-identity-study-extremism/>

⁷⁶ Do original: It's pretty much AI writing before it came out. Stupid plot that's just an AAA soulless hive mind blurtout. Also, a nail in the coffin is the woke addition to make HER lesbian. Like, aren't you supposed to be reproducing in order to not die out after or during a zombie apocalypse or something? Nah I'd rather just do whatever women do to have intimacy with each other and spread Stds! Great!. Disponível em:

A autora feminista Monique Wittig (1992) buscou compreender como a categoria de sexo está ligada à política, que estabelece a sociedade como heterossexual. Portanto, a categoria de sexo trata a relação heterossexual (na qual a sociedade se baseia) como natural e submete as mulheres a permanência na economia heterossexual e à “heterossexualização”. A categoria do sexo é o que cria a obrigação das mulheres de serem responsáveis pela reprodução da sociedade heterossexual.

Nesse sentido, a reprodução é o ponto de partida para a construção do sistema de exploração em que a heterossexualidade está apoiada economicamente. A teoria de Wittig pode ser observada com clareza no comentário do usuário selecionado acima, em como torna-se uma obrigação das mulheres se reproduzirem para que a sociedade continue se expandindo.

A insatisfação da comunidade *gamer* foi tão grande que resultou na criação de uma petição à *Naughty Dog* para que a desenvolvedora fizesse um *reboot* do jogo, mudando seu enredo. Segundo os usuários que moveram a petição, os fãs da série, que aguardavam sete anos pela sequência, mereciam uma “boa história” para o jogo.

The Last of us Part 2 apresentou excelente jogabilidade, ótimos gráficos, mecânica e tiroteios fenomenais. No entanto, o enredo foi uma bagunça absoluta. - Eles mataram nosso personagem favorito e nos forçaram a usar o personagem que matou Joel e deveríamos nos conectar com Abbey durante metade do jogo e o personagem principal nem é Ellie. Queremos que a NaughtyDog refaça o jogo com as cenas que eles forneceram em cada trailer com Joel e não troque rudemente o modelo de flashbacks, precisamos de um remake para a história ou pelo menos um DLC com um final diferente. Este foi um enorme desrespeito para todos os fãs da franquia The Last of Us que tiveram que esperar 7 anos inteiros pela sequência. Merecemos mais do que isso, pagamos 60\$ e temos o direito de fazer uma mudança.⁷⁷


A petição contou com 55.171 apoiadores. Entretanto, a *Naughty Dog* manteve a versão da história de TLOU 2.

A insatisfação da comunidade *gamer* com as mudanças nas personagens femininas tem aumentado a cada ano. No início de 2024, o canal no Youtube intitulado “Lofailou” postou um vídeo chamado “NINGUÉM pediu por isso”⁷⁸, que conta hoje com mais de 19 mil *likes*. No vídeo, o dono do canal reflete sobre uma “necessidade quase que incontrolável de tornar personagens femininas mais feias, ou até mesmo masculinizadas”. Segundo ele, as críticas em

<https://www.metacritic.com/game/the-last-of-us-part-ii/user-reviews/?platform=playstation-4&filter=Negative%20Reviews>

⁷⁷ Remake the storyline of The Last Of Us Part II. Disponível em:

<https://www.change.org/p/sony-remake-the-storyline-of-the-last-of-us-part-ii>

⁷⁸ NINGUÉM pediu por isso. Disponível em:  NINGUÉM pediu por isso

relação aos corpos das mulheres nos jogos é feito por uma minoria “barulhenta”, mas que é apenas uma minoria que causa a impressão de ser maior do que realmente é.

Ainda segundo a opinião de “Lofailou”, essa minoria possui os “holofotes da mídia” e que o problema não existe apenas na internet “porque esse tipo de pensamento ideológico e viesado representado por pessoas traumatizadas e estúpidas, já faz parte da maioria das empresas atuais internamente, de dentro da empresa”.

As polêmicas e críticas sobre a série TLOU não ficaram restritas apenas ao jogo. A série produzida pela HBO também recebeu críticas dos fãs por supostamente não ser fiel aos jogos originais. A primeira crítica foi direcionada à Sarah e sua adaptação às telas. No jogo a personagem de Sarah é uma garota branca, loira e de olhos azuis, enquanto na série a atriz escolhida para representá-la foi a inglesa Nico Parker, uma atriz negra. Em redes sociais como o *Facebook*, é possível encontrar diversas postagens feitas durante o período de divulgação da série que mostram a comparação entre o jogo e a adaptação. Ao observarmos os comentários é possível encontrar usuários que enviaram críticas indiretas, tais como “Ainda bem que cancelei meu HBO essa semana”, enquanto outros cobram uma suposta fidelidade aos personagens do jogo⁷⁹.

O discurso racista escamoteado presente na ideia de fidelidade a personagens de jogos ou de diferentes adaptações no mundo *pop* não é um caso isolado. Adaptações como “A pequena sereia” e “Percy Jackson e os olímpianos” receberam as mesmas críticas do público ao colocarem atrizes negras como personagens importantes em suas produções desenvolvidas pela Disney⁸⁰.

⁷⁹ Caracterização da Nico Parker como Sarah no primeiro episódio de The Last of Us HBO. Isso aqui é cinema. Disponível em:

<https://www.facebook.com/Issoaquiecinema/posts/caracterização-da-nico-parker-como-sarah-no-primeiro-episódio-de-the-last-of-us-/229066189458167/>

⁸⁰ O que acontece quando a cor da sua pele deixa de ser um passe livre? Disponível em:

<https://www.ecult.com.br/artes-visuais/cinema/o-que-acontece-quando-a-cor-da-sua-pele-deixa-de-ser-um-passe-livre>

Figura 12: Sarah - *The Last of Us*



Fonte: Reddit⁸¹

Os personagens Frank e Bill também foram alvo das críticas da comunidade *gamer*. Na série desenvolvida pela HBO, os dois personagens são representados como um casal. O episódio dedicado ao casal na série mostra o momento em que se conheceram e os anos em que passaram juntos, até que Frank descobre uma doença incurável e pede a Bill que o ajude a cometer suicídio, ingerindo uma grande quantidade de comprimidos. Bill percebe que não consegue viver sem Frank e decide morrer com seu parceiro.

As mudanças feitas no roteiro não agradaram a todos da comunidade *gamer*. Durante a semana de lançamento do episódio, redes sociais como o Twitter foram tomadas por comentários e opiniões dos jogadores e consumidores da série. Em grande parte, foi possível observar duas formas de crítica mais recorrentes ao episódio. A primeira crítica é velada pois escamoteia o preconceito. Neste caso, o público afirma não ter gostado do episódio pois a mudança de roteiro deixou de lado a história do jogo. A segunda crítica é explícita à sexualidade dos personagens e traz comentários que afirmam que o episódio se tratou de “lactação”: “Se já não bastasse o Homem Feminista (sic) Nell Drickmann diretor do jogo, encher o The Last of us de lactação. Agora vão colocar o Bill e o Frank como casal gay. Caraiii tá foda pqp (sic)”.⁸²

⁸¹ Caracterização da Nico Parker como Sarah no primeiro episódio do The Last of Us da HBO. Disponível em: https://www.reddit.com/r/gamesEcultura/comments/104yvbu/caracterização_da_nico_parker_como_sarah_no/

⁸² Twitter: <https://x.com/rodrigokaffeh/status/1612823814035103745>

Apesar das críticas, Craig Mazin (co-criador da série) defendeu a importância das mudanças que transformaram Bill e Frank em um casal homoafetivo e o objetivo do episódio de mostrar que o amor é o cerne da vida⁸³. Um dos pontos mais elogiados do episódio nomeado “*Long, Long Time*” foi a sensibilidade para relatar a história de Bill e Frank. Por isso, apesar de todas as críticas negativas, o episódio ainda foi avaliado, em sites de crítica de cinema e televisão, como o IMDb e *Rotten Tomatoes*, com nota de 8,1/10 e 98% positivas, respectivamente.

2.6 - Análise do jogo *The Last of Us Part 2*

TLOU 2 é, sem dúvidas, um jogo polêmico na comunidade *gamer*, seja por sua narrativa considerada, por alguns, simples e previsível, seja pelas temáticas que o jogo aborda. A *Naughty Dog* assumiu os riscos de entregar ao seu público (e principalmente aos fãs de TLOU 1) um jogo denso e com personagens LGBTQIA+ em espaços de protagonismo.

Protagonista do jogo, Ellie tem sua sexualidade revelada, logo nos primeiros minutos de jogo, quando sua personagem conta para Jesse que beijou Dina. Durante sua patrulha com Dina, enquanto as duas personagens conversam, Ellie também revela sobre um relacionamento antigo com outra garota. A protagonista está sempre vestida com roupas masculinas e largas, sem roupas provocantes que marcam seu corpo, tênis ou bota e, na maior parte do jogo, seu cabelo curto está preso. O estereótipo feminino cai por terra logo de partida.

Por sua vez, assumindo o papel de antagonista, observamos a personagem de Abby. Abby é uma mulher musculosa, com traços masculinos perceptíveis, que também não utiliza roupas que a deixem provocante e que, devido ao seu longo e conturbado relacionamento com Owen, é mostrada como uma mulher heterossexual. A antagonista também não é fisicamente estereotipada como uma mulher heterossexual.

A mudança que a *Naughty Dog* provoca é, em primeiro lugar, na representação de feminilidade nas personagens de jogos eletrônicos, pois seu corpo, seu figurino e sua sexualidade estão fora do padrão patriarcal e rompem com uma suposta “essência feminina”.

⁸³ Roteirista de *The Last Of Us* fala sobre polêmica com episódio gay: "Não receberam bem". Disponível em: <https://maxima.uol.com.br/noticias/na-tv/roteirista-de-last-us-fala-sobre-polemica-com-episodio-gay-nao-receber-am-bem.phtml>

A ideia de “essência feminina” tem sido alvo de críticas de diversas teóricas feministas, em especial de Simone de Beauvoir (1980). Beauvoir teceu sua crítica à ideia de “essência feminina” principalmente quando ancorada no campo biológico. Segundo a autora, a ideia de uma essência inerente às mulheres é socialmente construída e cria uma série de limitações sociais e políticas a elas. Beauvoir não nega as diferenças biológicas entre homens e mulheres. Entretanto, a autora defende que tais diferenças não são o suficiente para justificar a subordinação das mulheres, sua clausura na vida privada e ao fato de que existem circunstâncias que impedem que as mulheres transcendam tal qual os homens.

Beauvoir, partindo da psicanálise, analisa os discursos de Freud e Adler sobre as mulheres. Beauvoir contesta aspectos destas teorias e chama a atenção para o fato de que “estas teses foram escritas por homens em um dado contexto histórico buscando entender as mulheres” (Santos, 2021, p. 14). Uma sociedade androcêntrica tem como referência os atributos associados aos homens, como a virilidade, enquanto os valores associados às mulheres, como a feminilidade, são depreciados. Santos (2021) afirma que a psicanálise considerava, a partir da biologia, que as mulheres possuíam um destino pré-estabelecido, em conformidade com o qual elas estavam condicionadas a deveriam se comportar. A psicanálise, segundo a autora, desconsiderou o social e biologizou as mulheres, ou seja reforçou o essencialismo e a hierarquia entre os sexos.

Colette Guillaumin (2014) afirma que a base material do essencialismo é a apropriação das mulheres. A apropriação da individualidade das mulheres é nomeada por Guillaumin como “sexagem”. A apropriação das mulheres é legitimada pela “ideologia da natureza”. Guillaumin afirma que as mulheres não são a referência social; elas são invariavelmente tratadas como “o outro”. Neste processo, os homens, já proprietários de si mesmos, adquirem a individualidade material das mulheres, tornando-as sua propriedade. A apropriação acontece desde gestos até hábitos verbais, mesmo que possa variar conforme características específicas como a idade e nível de renda. A mulher é reduzida ao estado de objeto a partir da apropriação, e a naturalização se encarrega da forma ideológica que essa relação assume.

Guillaumin considera homens e mulheres como classes sexuais. Isto é, os homens (classe dominante) se apropriam do tempo, da sexualidade, do trabalho, da classe das mulheres (dominada). A partir desta definição os homens e mulheres são tratados como grupos sociais com interesses antagônicos. Há vários meios de apropriação nas relações de

sexo: do tempo, dos produtos do corpo, obrigação sexual e ocupação física dos membros inválidos do grupo, que se materializa por meio do cuidado.

O essencialismo de gênero afirma que tal essência feminina está relacionada tanto à aparência quanto a aspectos comportamentais. No sistema patriarcal, o esperado (ou praticamente exigido) das mulheres é que elas manifestem traços considerados femininos, que sejam vaidosas, simpáticas, delicadas, gentis, dentre tantas outras características tidas como essencialmente femininas.

Quando nos deparamos com TLOU 2 há uma ruptura da imagem da mulher apoiada na essência feminina que, até então, sempre foi reforçada nos jogos eletrônicos. A imagem feminina nos jogos foi marcada por personagens como, por exemplo, Lara Croft, uma heroína reconhecida por sua feminilidade, que mantinha sempre o cabelo impecável e que viveu suas aventuras com roupas curtas e coladas ao corpo. Tanto Ellie quanto Abby não são consideradas um sinônimo de feminilidade. A representação de seus corpos, as roupas que utilizam e seus comportamentos contrariam o jogador que esteve acostumado com a objetificação feminina há um longo tempo.

Ambas as personagens utilizam roupas masculinas durante toda a trama do jogo. Abbie, principalmente, possui roupas que deixam os músculos de seu braço à mostra. Para além das roupas, Ellie e Abby se mostram capazes de cometer atos excessivamente agressivos para alcançarem seus objetivos - o que contrasta com as qualidades atribuídas às mulheres no patriarcado.

Na pesquisa desenvolvida por nós sobre a objetificação feminina nos jogos (Santos, 2021), em setembro de 2020 foi disponibilizado um formulário online que contou com 144 respostas de jogadoras sobre o universo dos jogos eletrônicos. Dentre uma das questões, foi perguntado às jogadoras se existem diferenças nos jogos “feitos para meninas” e aqueles “feitos para meninos”. Comentários das jogadoras reforçaram que jogos de ação, por exemplo, são pensados para o público masculino, enquanto os jogos para o público feminino são jogos de culinária, maquiagem, namoro, entre outros tópicos sexistas.

A partir das respostas, elaboramos um quadro de palavras codificadas e associadas ao gênero.

Quadro 1: Palavras associadas ao gênero

Feminino	Masculino
Moda, estilo, rosa, maquiagem, culinária, namoro, bebês, bonecas, amor, casuais, Barbie, emocionais, manicure, salão, administrar, princesas, decoração, beleza, infantis, romance	Violência, virilidade, sexualização, força, batalha, aventura, tiro, competitivo, ação, futebol, militar, corrida, estratégia, líder, agressivo, lutas

Fonte: Elaboração própria (2020)

Por meio daquela pesquisa, foi possível perceber como os jogos produzidos para o público masculino carregam características como agressividade, violência e estratégia, estimulando a coragem e a competitividade, enquanto os jogos femininos são voltados à vida privada e à maternidade (administração, namoro, bebês, etc), ou seja à reprodução da vida.

Os comportamentos das principais personagens em TLOU 2 contrariam essa lógica de representação dos papéis nas relações sociais de sexo. A primeira morte no jogo, por exemplo, ocorre pelas mãos de Abby, quando a personagem mata Joel com um taco de golfe de forma brutal. Quando Ellie parte em busca de sua vingança, a personagem não mede esforços para conseguir o que quer, mesmo que isso signifique matar e torturar outros personagens em troca de informações. Representações de mulheres como guerreiras, viris, fortes, que desejam o poder e usam do poder, por meio da força, contrastam e confrontam o patriarcado.

Paola Tabet (2014) argumenta que o acesso das mulheres a determinados trabalhos é marcado pela disponibilização ou não de instrumentos de trabalho para a sua realização. Entre os instrumentos mais inacessíveis estariam as armas, que dão acesso e são condição do poder. Tabet mostra que há historicamente formas de controle masculinas sobre os instrumentos de produção e que às mulheres são acessíveis os instrumentos menos complexos em termos técnicos e mais rudimentares. Ela afirma que “As possibilidades de ir além das próprias forças físicas, da capacidade de suas mãos e de prolongar o corpo e os braços por meio de instrumentos complexos que aumentam o poder sobre a natureza são constantemente negadas às mulheres” (Tabet, 2014, p. 159). Tabet argumenta que as mulheres “não podem fabricar seus próprios instrumentos” e que, até nisso, dependem dos homens. Assim, a divisão sexual do trabalho expressa a racionalidade na relação política entre os sexos: trata-se do controle das técnicas e matérias-primas sem as quais não se pode fabricar nem armas, nem utensílios.

O acesso a armas e controle das mesmas está intimamente relacionado ao controle e poder, por parte dos homens, enquanto condição necessária para dominação masculina sobre as mulheres, dominação esta baseada na violência. O acesso sem limitações a armas, parece ser uma característica de jogos tidos como masculinos e que, em grande maioria, os personagens jogáveis são homens, como *Call of Duty* e *Counter-Strike*. Tais jogos, caracterizados como jogos de tiro em primeira pessoa (FPS) são marcados pela grande presença de jogadores homens⁸⁴.

TLOU 2 também provoca uma ruptura acerca deste aspecto, visto que as personagens possuem acesso a diversos tipos de armas, bem como a possibilidade de utilizá-las da forma que julgarem necessário, além de produzirem melhorias a elas.

O movimento de mudança nas representações de personagens femininas tem ganhado cada vez mais espaço entre as desenvolvedoras. A empresa *Microsoft* alertou seus desenvolvedores para que eles evitem criar personagens com proporções corporais exageradas⁸⁵. No site da empresa⁸⁶, foi criada uma área intitulada “Ação de inclusão de produtos: ajude os clientes a serem vistos”. Na área “Perguntas a considerar”, a *Microsoft* incluiu questões para orientar os desenvolvedores, dentre elas: Você está reforçando algum estereótipo negativo de gênero?; Está introduzindo desnecessariamente gênero e barreiras de gênero em seu código ou design?; Está criando personagens femininas jogáveis que sejam iguais em habilidade e capacidade aos seus pares masculinos?; Suas personagens femininas estão equipadas com roupas e armaduras adequadas às suas tarefas?; Elas têm proporções corporais exageradas?; Quando a história permite, você mostra personagens masculinos que exibem uma ampla gama de emoções, incluindo alegria, tristeza e vulnerabilidade?

Mudanças nas representações femininas nos jogos eletrônicos têm ocorrido gradualmente. Entretanto, o que as motiva? Que movimentos concretos têm levado a mudanças nas representações femininas produção de jogos eletrônicos? Nossa hipótese é que

⁸⁴ Pesquisa: homens jogam mais MMO e FPS; mulheres preferem RPG e mobile. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/pesquisa/65078-pesquisa-homens-jogam-mmo-fps-mulheres-preferem-rpg-mobile.htm#:~:text=FPS%20-%2034%25%20de%20mulheres%2C,%2C%2046%2C5%25%20de%20homens>

⁸⁵ Microsoft alerta aos desenvolvedores para evitarem criar personagens com proporções corporais exageradas. Disponível em:

<https://www.gamevicio.com/noticias/2024/03/microsoft-personagens-com-proporcoes-corporais-exageradas-nos-jogos/>

⁸⁶ PRODUCT INCLUSION ACTION: Help Customers Feel Seen. Disponível em:

<https://developer.microsoft.com/en-us/games/resources/productinclusion/product-inclusion-actions/help-customers-feel-seen/>

as comunidades marginalizadas só são percebidas e se tornam personagens, protagonistas, “empoderadas”, quando se tornam consumidores em potencial de determinados produtos.

CAPÍTULO 3

Gênero e jogos eletrônicos - as mulheres como consumidoras e as representações femininas nos jogos eletrônicos

3.1 - As mulheres em destaque

No terceiro capítulo, nos dedicamos a desenvolver algumas questões relacionadas às dificuldades das mulheres em serem inseridas no universo dos jogos eletrônicos e como tal dificuldade se reflete na comunidade *gamer*. Também buscamos analisar como tem ocorrido as mudanças na forma de consumo. Além disso, buscamos desenvolver o conceito de empoderamento que é de suma importância para o desenvolvimento da pesquisa.

Em um primeiro momento identificamos quando as mulheres passaram a ser maioria como público consumidor de jogos eletrônicos e citamos o caso do “GamerGate”, movimento que iniciou-se para combater a corrupção da mídia de jogos eletrônicos mas se transformou em uma série de ataques misóginos e ameaças a *influencers* de jogos eletrônicos.

A partir do ano de 2013, o mercado recebe jogos com protagonistas menos sexualizadas e com histórias e personalidades bem desenvolvidas. A partir do momento em que as mulheres adquirem um maior poder de compra, ocorre o fenômeno do *femvertising* e grandes empresas mudam sua publicidade para incluir as mulheres como público, trazendo pautas como o empoderamento como uma de suas formas de comunicação com o possível público consumidor feminino. Esse fenômeno não se limita apenas a indústrias de roupas, cosméticos, etc., a cada ano os jogos eletrônicos também tendem a adotar esta estratégia.

A questão a ser desenvolvida no capítulo está relacionada ao aumento das mulheres enquanto público consumidor e a identificação deste por parte das empresas desenvolvedoras.

3.2 - Mulheres vs. comunidade gamer

Em pesquisas direcionadas ao perfil dos gamers brasileiros é possível observar uma presença cada vez maior das mulheres como jogadoras. Mesmo assim, ainda é comum que os jogos eletrônicos sejam associados ao universo masculino e as mulheres sejam consideradas jogadoras casuais. Segundo a Pesquisa Game Brasil (PGB) de 2023, o ano de 2016 foi o

primeiro em que as mulheres foram identificadas como maioria do público gamer. No ano de 2022, a PGB identificou que 51% da comunidade gamer era composta por mulheres. Apesar do relatório de 2023 ter evidenciado que essa porcentagem caiu para 46,2%, a proporção de mulheres jogadoras e sobretudo as polêmicas em torno das representações das mulheres nos jogos justificam esta pesquisa.

A necessidade de representação/identificação e empoderamento é uma demanda vinda de parte da comunidade gamer composta por mulheres há algum tempo. Em pesquisa que realizamos (Santos, 2021), identificamos que 47,9% das jogadoras preferem jogar com personagens femininos. Dentre as 69 respostas sobre as motivações que as fazem escolher mulheres para lhes representar nos jogos, o sentimento de representatividade foi citado em 34% das respostas, 24% citaram a identificação e o empoderamento apareceu em 8% das respostas.

As motivações das mulheres que participam da comunidade *gamer*, segundo nossa análise, são um reflexo de uma luta em busca de ressignificação no universo dos jogos eletrônicos, de uma representação menos sexualizada e por personagens femininas que não existam apenas como uma espécie de “instrumento”, que é usado e só existe na presença de um personagem masculino.

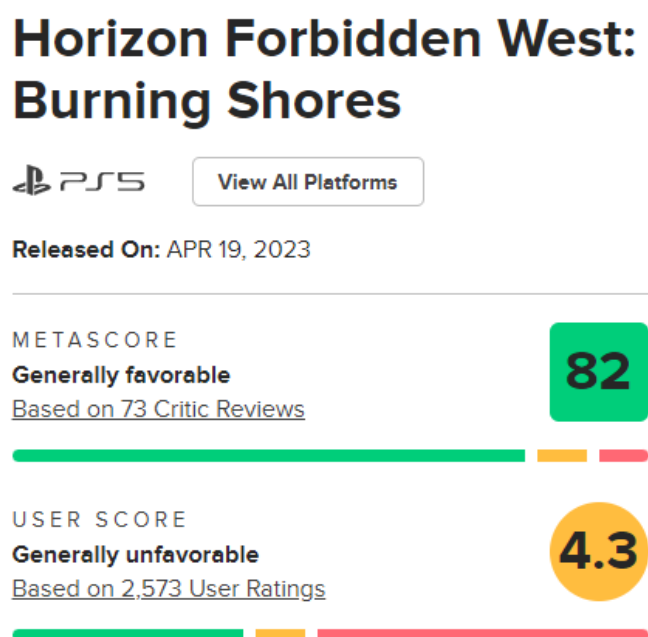
Como afirmamos acima, a representação de personagens femininas em videogames é controvertida. O GamerGate, movimento iniciado no ano de 2014, teve como objetivo inicial debater a suposta corrupção na imprensa de videogames. O caso teve início quando o jogo *Depression Quest*, de Zoe Quinn, recebeu a aprovação unânime da imprensa internacional apesar de se tratar de um jogo simples e independente. O ex namorado de Quinn, Eron Gnoji, publicou um post em que afirmava que a desenvolvedora estaria tendo um relacionamento com um jornalista de jogos eletrônicos. Logo foi associado que Quinn teria “comprado” a opinião do jornalista com relações sexuais. O GamerGate passou a tomar espaço nos fóruns da internet com argumentos machistas e ofensivos às mulheres. A blogueira e crítica de mídia Anita Sarkeesian, muito conhecida por suas críticas à hiperssexualização de personagens, recebeu diversas ameaças de morte durante esse período⁸⁷. O GamerGate revelava, por sua vez, o conservadorismo entranhado no imaginário social segundo o qual uma mulher desenvolvedora só faria sucesso por prestar favores sexuais e não por sua capacidade.

⁸⁷ O que é o GamerGate e por que você se importaria com ele. Disponível em: <https://tecnoblog.net/especiais/o-que-e-gamergate-estudio-pax-east/>

Após a repercussão negativa do GamerGate, produções independentes e Triple A, classificação utilizada para identificar os jogos com maior produção e investimento, passaram a anunciar jogos com representações mais variadas de mulheres.

Apesar da tentativa das desenvolvedoras de criarem personagens com diferentes representações, a comunidade *gamer* não mudou tão radicalmente. Uma das polêmicas recentes ocorreu na DLC do jogo *Horizon Forbidden West*, chamada *Burning Shores*. O fato do jogador poder escolher se a protagonista, Aloy, desenvolve (ou não) um romance com uma outra personagem feminina parece ter deixado grande parte dos *gamers* incomodados. Um dos principais sites de avaliação e críticas de mídias recebeu um bombardeio de notas ruins pelos jogadores de *Burning Shores*. A discordância fica ainda mais acirrada quando observamos a nota dos críticos de jogos eletrônicos na DLC que foi de 82 pontos, para a nota dos jogadores, que foi de 4.3.

Figura 13: Metacritic - Horizon Forbidden West: Burning Shores



Fonte: Metacritic⁸⁸

Uma das avaliações contendo nota 0 inclui o seguinte comentário⁸⁹:

O primeiro jogo foi uma obra-prima. No segundo jogo você já tinha visto o mundo então não era novidade e a escrita começou a focar no poder das mulheres. Os

⁸⁸Disponível em: <https://www.metacritic.com/game/horizon-forbidden-west-burning-shores/>

⁸⁹ Disponível em:

<https://www.metacritic.com/game/horizon-forbidden-west-burning-shores/user-reviews/?platform=playstation-5>

homens são idiotas, incapazes ou maus. Todos os homens da história são deficientes, idiotas, “soy boy⁹⁰” ou maus. As mulheres são as verdadeiras guerreiras perfeitas. Agora vem a DLC e, caramba, eles aumentaram ainda mais. Aloy é obviamente ****. Aposto que no próximo jogo ela será um unicórnio fluido de gênero não-binário. Isso é o que acontece quando você deixa os “wokeness⁹¹” invadirem sua empresa. Esta série de jogos está morta e nunca comprarei outro jogo deles. A mesma coisa aconteceu com TLOU2 (tradução nossa).

A demanda acerca da representatividade feminina passa a ser objeto de interesse das empresas desenvolvedoras de jogos a partir do ano de 2013, em um contexto de ampliação de jogos em que a história faz com que o jogador esbarre em questões éticas e sociais no enredo.

De certa forma, é possível afirmar que o desenvolvimento de jogos tem seguido as mudanças em diversos âmbitos sociais.

Parte dos estudos desenvolvidos sobre a relação das mulheres com os jogos eletrônicos buscam compreender os fatores que fazem com que elas não tenham reconhecimento e representatividade no cenário de jogos eletrônicos (Bristot; Pozzebon; Frigo, 2017). A questão da violência contra as mulheres nos jogos online (Pupo; Ávila, 2018) também possui destaque nas discussões, visto que esta violência e o assédio por parte dos jogadores ocorre sem objetivo específico e de maneira esporádica, apenas devido à condição de ser mulher. Além da violência, Lima e Furlan (2023) analisam os preconceitos e discriminações sofridas pelas mulheres nos esportes eletrônicos (eSports).

O mercado global de jogos eletrônicos tende a crescer a cada ano. No ano de 2021, o faturamento da indústria global foi de US\$ 1 bilhão e crescimento de 14,5% em comparação ao ano anterior⁹². Atualmente, o maior evento de eSports é o *League of Legends World Championship*, organizado pela *Riot Games*⁹³. Apesar do crescimento dos eSports, as

⁹⁰ “Soy boy” é uma gíria utilizada nos meios digitais para adjetivar uma pessoa de forma pejorativa. Diz-se de homens que não possuem características masculinas.

⁹¹ “Wokeness” é uma gíria utilizada para referir-se aos que não tem consciência ou conhecimento em relação a problemas sociais, de gênero e étnicos. Woke é um adjetivo derivado do inglês vernacular afro-americano (AAVE) que significa alerta para o preconceito e a discriminação racial. A partir da década de 2010, passou a abranger uma consciência mais ampla das desigualdades sociais, como o sexismo e os direitos LGBT. Woke também tem sido usado como abreviação de algumas ideias da esquerda americana envolvendo política de identidade e justiça social, como privilégio branco e reparações de escravidão para afro-americanos

⁹² Mercado de eSports: faturamento, audiência e o cenário no Brasil. Disponível em: <https://ge.globo.com/sc/noticia/o-mercado-de-esports-faturamento-audiencia-e-o-cenario-no-brasil.ghtml>

⁹³ 5 campeonatos de eSports mais importantes do mundo. Disponível em: <https://pop.proddigital.com.br/listas/listas-de-jogos/campeonatos-de-esports-mais-importantes-do-mundo#:~:text=O%20League%20of%20Legends%20World,campeonato%20de%20eSports%20do%20mundo.>

mulheres têm dificuldades em se profissionalizar na área, sendo necessário a criação de coletivos que lutam pela inclusão das mulheres, como o Sakuras eSports e Projeto Valkírias⁹⁴.

Além da participação das mulheres enquanto jogadoras ou profissionais, Rodrigues (2014) se propõe a explorar as representações de gênero da indústria gráfica dos jogos eletrônicos contemporâneos, buscando explorar os tipos de feminilidade encontradas no jogo *League of Legends*.

Diferentes abordagens são utilizadas nos estudos dedicados à compreensão da relação das mulheres com os jogos eletrônicos. Para a presente pesquisa a questão que nos interessa é a mercantilização das bandeiras feministas, visto que existe uma demanda crescente do público consumidor e uma expectativa de que as representações das mulheres rompam com a hiperssexualização e objetificação.

A socióloga francesa Colette Guillaumin (2014) afirma que as mulheres passam por um processo de apropriação legitimado pela ideologia da Natureza, a qual a autora denominou de “sexagem”. Neste processo, os homens (já proprietários de si mesmos) tornam as mulheres suas propriedades adquirindo a individualidade material delas. “A mulher é reduzida ao estado de objeto a partir da apropriação, e a naturalização se encarrega da forma ideológica que essa relação assume.” (Santos, 2021).

O discurso da Natureza é fundamentado na ideia de que as mulheres são seres naturais, imersas e conduzidas pela Natureza. Tornando, portanto, as mulheres como seres que possuem uma natureza particular naturalmente específica, e não socialmente. Além de conter uma visão um tanto quanto utilitarista de que um objeto (neste caso, as mulheres) estão sempre disponíveis a desempenhar a função as quais foram destinadas.

Neste sentido, as mulheres, enquanto classe dominada, não são termos de referência em nenhum aspecto, elas são “mais” ou “menos” referente a outro sujeito. Segundo Guillaumin:

Se as mulheres são dominadas, é porque elas “não são semelhantes”, é porque elas são diferentes, delicadas, bonitas, intuitivas, não razoáveis, maternais, é porque não têm músculos, porque não têm temperamento organizador, porque são um pouco fúteis e porque não veem nada além do próprio nariz. E tudo isso acontece porque elas têm evidentemente o cérebro menor, o impulso nervoso mais lento, hormônios

⁹⁴ Mulheres nos eSports: coletivos e ações que lutam por inclusão. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/noticia/mulheres-nos-esports-coletivos-e-acoes-que-lutam-por-inclusao.ghtml>

diferentes que causam instabilidades, porque pesam menos, têm menos ácido úrico e mais gordura, porque correm mais devagar e dormem mais. (GUILLAUMIN, 2014, p. 79).

As duas principais dimensões de apropriação da individualidade das mulheres proposto por Guillaumin são a sexualidade e a inteligência. Na apropriação por meio da sexualidade, o grupo dominante (os homens) concede às mulheres a função sexual como função central. A representação da sexualidade das mulheres é tida de duas formas: ou elas são o próprio sexo ou não possuem sexualidade alguma.

De acordo com a concepção naturalista criticada por Guillaumin, as mulheres como o próprio sexo são o sexo mas não o possuem, ao contrário dos homens. Assim, elas são pensadas apenas na categoria sexual. Ao sinal de qualquer autonomia do funcionamento sexual, essas mulheres são tratadas como uma ameaça, como o “sexo devorador”.

Como colocado por Wittig (1992), estabelece a heterossexualidade como parâmetro de normalidade. Quaisquer comportamentos desviantes são tidos como anormais na sociedade patriarcal. Neste sentido, quando colocamos TLOU 2 em questão, as respostas do público e até mesmo momentos da história (como a briga entre Seth e Ellie) reforçam este aspecto.

Também em análise a TLOU 2, colocamos em questão como a sexualidade feminina não é bem aceita se a mulher não performar feminilidade. Em determinado momento do jogo, Abby e Owen discutem dentro do barco em que Owen vive. A discussão dos dois personagens acaba em uma cena de sexo um tanto quanto explícita, diferente do que foi retratado entre Ellie e Dina. O público de TLOU 2 teceu diversas críticas a cena em questão, como parecia fora de contexto e como traumatizou “uma geração inteira”⁹⁵.

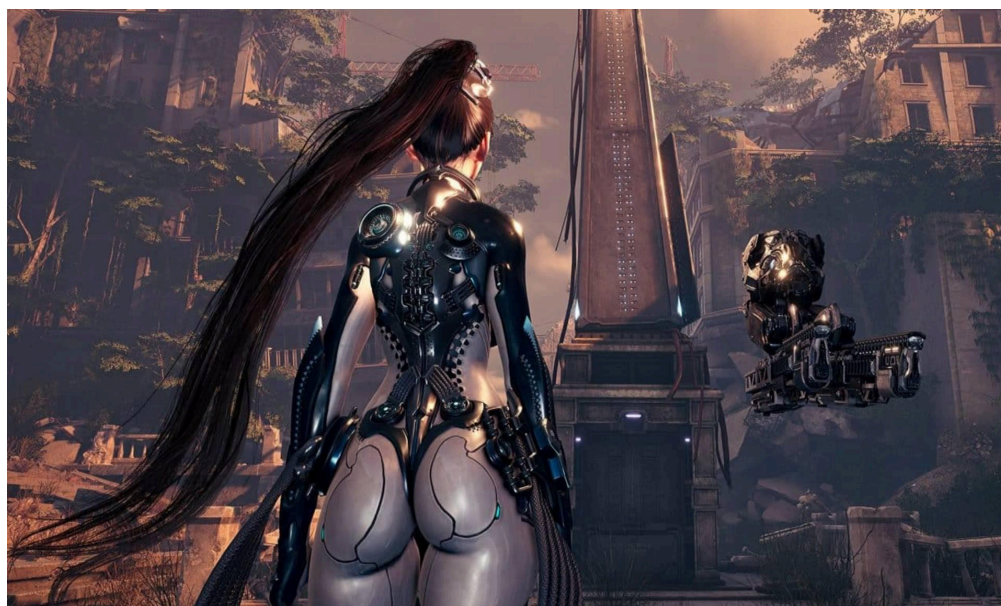
Em complemento, Wittig (1992) argumenta que a categoria do sexo coloca parte da população em seres à disposição da sexualidade dos homens. Nesse sentido as mulheres são vistas como sexualmente disponíveis aos homens. Não importa onde estejam, seus corpos devem estar sempre visíveis. Apesar de serem vistas como seres sexuais, as mulheres são invisíveis enquanto seres sociais.

A apropriação da sexualidade das mulheres no sentido colocado até então, pode ser facilmente observada nos jogos eletrônicos. Em 2024 a desenvolvedora *Shift Up* publicou seu jogo chamado *Stellar Blade*. Apesar das críticas positivas quanto à jogabilidade, a empresa foi

⁹⁵Disponível em: <https://x.com/lwurencohan/status/1782434097911959642>

bastante criticada pela hiperssexualização da personagem. Principalmente corpo da protagonista Eve (quanto das demais personagens femininas presentes no jogo) é colocado em frequente destaque. A câmera do jogo tende a mostrar a personagem sempre de costas com roupas coladas, além da física dos seios exagerada. Algumas matérias sobre o jogo contam com títulos como: “*Stellar Blade* vai além da bunda da protagonista? Primeiras impressões com a demo”⁹⁶.

Figura 14: *Stellar Blade*



Fonte: Voxel⁹⁷

A segunda forma de apropriação das mulheres tende a colocar as mulheres como seres sem sexualidade, sem desejos sexuais. Um relato de uma das entrevistadas em nossa pesquisa realizada em 2021 corrobora com a teoria de Guillaumin já que “ou a mulher é tratada como uma deusa ou uma vadia.” (Santos, 2021, p. 53).

O outro domínio de apropriação das mulheres é no discurso sobre a particularidade da inteligência feminina. De acordo com a ideologia da Natureza as mulheres possuem uma inteligência “prática”. Elas possuem uma inteligência específica, por isso elas não são autoras do controle do próprio sexo e não é reconhecido nelas o senso de lógica.

Quando aplicado ao universo dos jogos eletrônicos, a apropriação da inteligência das

⁹⁶ *Stellar Blade* vai além da bunda da protagonista? Primeiras impressões com a demo. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/voxel/281359-stellar-blade-bunda-da-protagonista-primeiras-impressoes-demo.htm#:~:text=Desde%20que%20foi%20anunciado%2C%20o,em%20algumas%20partes%20do%20corpo.>

⁹⁷ Idem

mulheres ocorre quando as mulheres são subjugadas como incapazes de ocupar algumas posições. Por exemplo, o cenário competitivo de jogos possui uma baixa adesão feminina, isso ocorre devido ao fato de que os homens, enquanto classe dominante no cenário, reforçam a ideia de que as mulheres não possuem as mesmas capacidades cognitivas que um homem para tornar-se uma jogadora profissional.

É importante ressaltarmos também alguns aspectos importantes diante da pesquisa acerca dos conceitos de estereótipo, hipersexualização e objetificação. O estereótipo em personagens femininas ocorre quando as mesmas são marcadas por elementos que remetem ao “universo feminino”, como laços, vestidos e saias, roupas rosas, salto alto, etc.

A hipersexualização constitui o aspecto mais corriqueiro nos jogos. Nele, as personagens são colocadas como sexualmente disponíveis, usam roupas curtas, decotes, fazem poses sensuais e seus corpos são desenvolvidos para chamar atenção do público masculino. A hipersexualização é o meio de apropriação das mulheres mais visíveis nos jogos eletrônicos.

Por fim, a objetificação ocorre quando a aparência de uma personagem torna-se mais relevante do que os aspectos que a definem como indivíduo, tornando-a um objeto que pode facilmente ser descartado da narrativa (Santos, 2021).

De acordo com Bristot, Pozzebon e Frigo (2017), existem cinco características para a identificação da objetificação das mulheres nos jogos eletrônicos. A primeira é a “instrumentalidade”, em que a personagem é usada como instrumento por outro personagem e só existe na presença de um personagem masculino. A segunda forma de objetificação identificada é a “mercantilização”, em que a personagem feminina é tratada como objeto e serve como moeda de troca ou mercadoria. A “permutabilidade” ocorre quando a personagem pode ser trocada por outra ou por outro objeto e essa ação não causa nenhum tipo de alteração ou gere perda da narrativa. A “violabilidade” trata-se de quando o jogo permite que o jogador viole e/ou abuse sexualmente de uma personagem, por vezes gerando até mesmo algum tipo de recompensa. Por fim, a “descartabilidade” faz referência a quando as personagens podem ser facilmente descartadas, estando presentes apenas para satisfazer o desejo dos jogadores.

3.3 - Conceituando o empoderamento

Para que seja possível dar continuidade aos conceitos aqui apresentados, precisamos também tratar da definição do que é o “empoderamento”, muito utilizado nos discursos feministas mas que, com grande frequência, vem sendo incorporado pelo discurso economicista.

No cotidiano e nas mais diversas pautas presentes na luta feminista, uma das necessidades colocadas pelas mulheres é a do empoderamento, mas pouco é discutido sobre suas bases ou qual o real objetivo do processo de empoderamento. Segundo Sardenberg (2006), tal conceito tem sua origem da “práxis” para a “teoria”, sendo utilizado primeiramente por movimentos feministas e de base para, posteriormente, tornar-se um tópico de teorização. A autora ainda analisa como o conceito de empoderamento avançou por dois caminhos distintos:

[...]a problematização dessa práxis seguiu dois caminhos bastante distintos. Por um lado, o conceito foi levado para a academia, ganhando espaço nas perspectivas feministas sobre “poder” (ALLEN, 2005), enquanto, por outro, foi apropriado nos discursos sobre “desenvolvimento”, perdendo, nesse processo, muito das suas conotações mais radicais e, assim, sendo visto com desconfiança por feministas não familiarizadas com suas origens radicais (Sardenberg, 2006, p. 1).

Nos últimos anos o discurso do empoderamento tem sido usado de forma imoderada e, a partir de cada interlocutor, pode adquirir novos significados nesse processo. Ao que interessa a esta pesquisa, é de grande importância que ocorra a distinção do conceito de empoderamento utilizado pelo movimento feminista e aquele utilizado pela lógica mercantil, para que possamos identificar as diferenças e propostas presentes em ambos os discursos.

Sardenberg (2006) e Moraes (2022) colocam que a internacionalização do conceito de empoderamento ocorreu após a articulação da rede DAWN (Development Alternatives with Women for a New Era [Alternativas para o Desenvolvimento com as Mulheres para uma Nova Era]), em 1984, “a partir de uma reunião de trabalho de cientistas sociais do terceiro mundo para preparar o Congresso Internacional da ONU sobre mulheres em Nairobi, no Quênia, a se realizar no ano posterior” (Moraes, 2022, p. 319).

O manifesto DAWN (Sen; Grown, 1987) buscou conectar a experiência do local de trabalho de mulheres desse lugar a uma análise da economia pautada em uma crítica social. Além disso, o livro ainda indicava que o empoderamento das mulheres dependeria de uma

transformação das estruturas de subordinação por meio de mudanças radicais na legislação, direitos de propriedade e demais instituições que reforçam e reproduzem a dominação masculina.

Nos anos de 1990, o termo “empoderamento” já havia sido amplamente difundido mas com uma conotação meramente mercantil, despolitizado, sendo dominante o “empoderamento liberal”.

Sardenberg (2006) considera que a definição de empoderamento absorvida pelos discursos de desenvolvimento, coloca o empoderamento feminino enquanto um instrumento para o desenvolvimento. “Não é um fim em si próprio”, afirma Sardenberg (2006, p. 2). Além disso, nesses discursos há uma ênfase no processo de empoderamento enquanto um movimento individual. Ou seja, a perspectiva de um empoderamento sob a ótica individual, utilizando do discurso de “ter sucesso sem a ajuda do outro, por si próprio”, coloca os indivíduos como sujeitos independentes e autônomos, com o objetivo de mascarar as relações de poder existentes na vida em sociedade, além de desassociar as pessoas do contexto sócio-político.

Enquanto no movimento feminista, o empoderamento está relacionado à conquista da autonomia, ao questionamento, à desestabilização e ao fim da ordem patriarcal que ampara a opressão de gênero, a perspectiva liberal de empoderamento visa ao mercado, ao consumo, sem alterar as relações de exploração e apropriação das mulheres, nem a ideologia (neo)liberal dominante. Assim, da perspectiva do movimento feminista, é importante salientar a necessidade de organização e mobilização das mulheres em busca da conquista de seus interesses, manifestando que as lutas revolucionárias feministas são resultantes da ação coletiva.

Além disso, uma característica fundamental da definição de empoderamento está em sua relação com o conceito de poder em quatro formas distintas. A primeira definição de poder relaciona-se à ideia de “poder sobre”, a qual se refere à dominação e à subordinação; a segunda definição diz respeito ao “poder de dentro”, que está ligado à autoestima e autoconfiança; a terceira trata do “poder para”, que se relaciona à capacidade de fazer algo; e, por fim, o “poder com”, que é associado ao poder compartilhado em uma ação coletiva.

O movimento feminista utiliza do termo “empoderamento feminino” por diversas questões. Entre elas está a importância de colocar um maior foco acerca dos oprimidos (a

classe das mulheres); além da ênfase no conceito de “poder para”, que permite que as mulheres possam alcançar seus objetivos.

Nessa perspectiva, o empoderamento visa, em primeiro lugar, questionar a ideologia patriarcal, ser o motor de transformação de estruturas e instituições que reforçam e perpetuam as desigualdades de gênero e, por fim, “criar as condições para que as mulheres pobres possam ter acesso – e controle sobre – recursos materiais e informacionais” (Sardenberg, 2012, p. 6).

Diferente do conceito de empoderamento utilizado pelos ditos “discursos de desenvolvimento”, como colocado por Sardenberg (2006), o processo de empoderamento intencionado pelo movimento feminista ocorre em quatro dimensões:

O empoderamento consiste de quatro dimensões, cada uma igualmente importante mas não suficiente por si própria para levar as mulheres para atuarem em seu próprio benefício. São elas a dimensão cognitiva (visão crítica da realidade), psicológica (sentimento de auto-estima), política (consciência das desigualdades de poder e a capacidade de se organizar e se mobilizar) e a econômica (capacidade de gerar renda independente) (Stromquist *apud* Sardenberg, 2006, p. 6).

A partir dessa diferença entre os discursos, é possível observar que as perspectivas acerca do que é o empoderamento se diferenciam não só no que diz respeito ao cunho teórico-metodológico, mas também nas questões de ordem política.

Arruza, Bhattacharya e Frase (2019) destacam que o feminismo individualista, também definido como o feminismo liberal, está dedicado a permitir que apenas uma pequena parcela de mulheres possa escalar a hierarquia corporativa e que essa visão de feminismo propõe a ideia de igualdade baseada no mercado. “[...] o feminismo liberal se recusa firmemente a tratar das restrições socioeconômicas que tornam a liberdade e o empoderamento impossível para uma ampla maioria das mulheres.” (Arruza, Bhattacharya e Frase, 2019, p.38).

Moraes (2022) citando Sardenberg (2008), ainda diferencia as vertentes feministas que colocamos até então enquanto “feminismo libertador” e “feminismo liberal”. Acreditamos que seja de grande importância compreender tais dimensões do feminismo pois compreender o feminismo liberal, suas ideias e discursos faz-se relevante para que possamos também perceber sua relação com o pensamento neoliberal. Ao passo que, assimilar suas

diferenças ao pensamento feminista revolucionário, concede indicações sobre como tem sido tratado a questão do empoderamento nos jogos eletrônicos.

Outra questão de relevância ao tratarmos do conceito de empoderamento é acerca do processo que leva a tal empoderamento, o empoderamento que visa libertar as mulheres do sistema patriarcal. Tanto Sardenberg (2006) quanto Moraes (2022), concordam que o primeiro passo para o empoderamento se dá através da conscientização da existência de uma ideologia de legitimação da dominação masculina. Entretanto, esse processo não ocorre de forma autônoma e espontânea, principalmente se as mulheres estão naturalizadas à subordinação.

Segundo Moraes (2022), o processo de conscientização ocorre por meio da chamada “consciência militante feminista”, que busca

“e elevar o entendimento da experiência particular para o universal, do pessoal para o político, seja em espaços mais restritos, para experiências de cura, seja em espaços mais amplos, de construção política coletiva. Daí a enorme relevância da teoria, que faz a mediação entre as experiências vivenciadas e a construção política da transformação social. (p. 139).

Em contraponto, observamos também o dito empoderamento visto em personagens femininas desenvolvidas por grandes empresas de jogos eletrônicos que, apesar da utilização de um discurso vindo do movimento comunista, se distancia deste último visto que não tem como objetivo final questionamento algum sobre as estruturas patriarcais presente no cenário dos jogos. Melhor dizendo, mesmo com representações diversas de mulheres em seus jogos, não é do interesse dessas empresas questionar e desestabilizar o sistema que faz com que os homens ocupem e mantenham seu poder e influência na maior parte deste universo.

Apesar do interesse deste subcapítulo estar focado na delimitação das singularidades do movimento feminista anticapitalista e, em contraponto, o processo de individualização que carrega o feminismo liberal, acreditamos que seja importante dialogar com algumas análises sobre o feminismo que tangem a temática do neoliberalismo.

Algumas pesquisas voltam sua investigação para a indústria cultural e a manifestação de novas tendências feministas que aparecem no capitalismo contemporâneo como o chamado “pós-feminismo” (Alves, 2023). Nesta perspectiva também ocorre a identificação da individualização das lutas sociais por meio do incentivo ao consumo, visto que, a transformação da luta contra as opressões sociais em produtos para o consumo faz com que ocorra um desfavorecimento da coletividade dos movimentos sociais.

Dessa forma, é importante analisarmos as formas midiáticas que consumimos, pois mesmo contendo elementos disruptivos – ou supostamente disruptivos – ao capitalismo, é fundamental percebermos que é inerente ao sistema do capital assimilar pautas sociais com potencial revolucionário e transformá-las em entretenimento, para que, assim, nossa capacidade crítica seja deturpada, uma vez que o elemento crítico já foi incorporado, de forma amena e distorcida, no discurso hegemônico do sistema, fazendo com que o capitalismo sobreviva (Alves, 2023, p. 10).

Na análise proposta por Alves (2023), ainda é possível encontrar uma forma de percepção do pós-feminismo que pode ser analisada nos jogos eletrônicos: a noção de vítima e poder. Tomamos como referência, portanto, o movimento feminista da década de 60 fundamentado em prol da libertação das mulheres, na luta pelos seus direitos e da denúncia do patriarcado enquanto forma de opressão social. Já o pós-feminismo, compreendido como o novo feminismo da década de 90, possui demandas que se assemelha ao vocabulário neoliberal, como a importância da agência individual e da demanda para que as esferas política e pessoal não se unam.

Segundo o discurso do novo feminismo, as feministas dos anos 90 se colocavam enquanto vítimas, o que não é considerado empoderador. Por isso, as novas feministas acreditam que as mulheres possuem poder para autodefinir-se e empoderar-se.

Assim, o novo feminismo define-se como incentivador do pensamento livre, indesculpavelmente sensual e amante do prazer (apud Wolf, 2009, p. 64), combinando liberdade individual e igualdade política, porém, nessa tentativa de tornar popular e criar uma identificação com todos os indivíduos mulheres, a seriedade política é deixada de lado (Alves, 2023, p. 33).

É possível identificar este mesmo movimento no jogo *Bayonetta*, citado anteriormente. A personagem utiliza de sua sensualidade para conseguir seus objetivos pessoais. O que antes seria tratado como objetificação dos homens em relação às mulheres, colocando-as em circunstâncias de vítima, agora trata-se da mulher que aceita sua sensualidade e utiliza dela para conseguir os resultados desejados.

Embora o pós-feminismo seja considerado por Rosalind Gill um fenômeno midiático e não um alinhamento político (apud Alves, 2023), ainda é possível identificar suas semelhanças à teoria que optamos por utilizar na presente pesquisa, o feminismo liberal, visto que “[...]a insurgência do pós-feminismo está diretamente relacionada à ascensão do regime neoliberal nas sociedades ocidentais” (Alves, 2023, p. 34).

3.4 - Transformações na forma de produção e consumo

Como afirmado anteriormente, ao longo da história dos jogos eletrônicos, a representação das mulheres pode ser dividida em dois momentos: primeiro pela hiperssexualização e depois pelo empoderamento. A hiperssexualização ocorre quando uma personagem é projetada para que suas características e/ou comportamentos sexuais ganhem destaque, tornando secundárias todas as demais características.

Aparentemente, os jogos produzidos antes da repercussão do Gamergate (como *Bayonetta*, datado de 2009) buscavam enquadrar a sexualização das personagens como algo “positivo”, com o discurso de que tais personagens são mulheres donas de sua sexualidade, distorcendo as ideias opostas de sexualização feminina e poder feminino. Apesar do movimento recente de mudança na criação de personagens femininas, ainda é possível observar que a hiperssexualização é uma característica muito utilizada para atrair o público de homens heterossexuais, como, por exemplo, o terceiro jogo da franquia de *Bayonetta*, lançado em 2022.

No entanto cabe indagar: como a sexualidade das personagens tem sido representada nos jogos? Que representações do feminismo são funcionais à indústria de jogos? De que forma a indústria de jogos, visando conquistar a suposta maioria do público consumidor (o homem heterossexual), representa a mulher, sua sexualidade e seu poder?

Acreditamos que uma das chaves para a compreensão da representação da sexualidade da mulher pela indústria de jogos eletrônicos é a noção de empoderamento e sua funcionalidade para o que a literatura denomina feminismo de consumo.

A sexualidade das mulheres é tema de estudo e pauta dos movimentos feministas há décadas. Segundo Colette Guillaumin, a apropriação da sexualidade das mulheres é uma das formas de apropriação mais claras:

A sexualidade é o domínio em que a objetificação das mulheres é a mais visível, até mesmo para uma observação descuidada. A mulher-objeto é um *leitmotiv* dos protestos contra certas formas de literatura, de publicidade, de cinema etc., em que ela é apreendida como objeto sexual; “mulher-objeto” significa de fato “mulher objeto sexual”. E, se este é, de fato, o único domínio em que o estatuto das mulheres como objeto é socialmente conhecido, esse estatuto continua a ser, em grande medida, considerado como metafórico: apesar de conhecido, não é reconhecido (2014, p. 69).

É plausível supor que, devido às questões sociais que colocam as mulheres em uma posição de submissão aos homens, também haja reforço dessa concepção dentro dos jogos.

Ao se tornarem potência consumidora e disputarem as representações femininas nos jogos, as mulheres encontram resistências que vão desde críticas até a experiência violenta como jogadoras. As mulheres, que tentam se inserir nesse ambiente (seja como jogadoras, criadoras de conteúdo ou jogadoras profissionais), passam por diversas situações de violência na tentativa de reenviá-las ao ambiente que — supostamente — faz parte da sua essência, o ambiente doméstico. Casos de agressões e assédios contra mulheres nos jogos eletrônicos não são uma novidade nesse universo, o que mostra uma resistência da comunidade *gamer* a inserção de jogadoras nesse espaço tido como masculino.

Um dos casos que ocorreram no Brasil e evidenciam essa forma de violência e desvalorização das mulheres no ambiente de jogos eletrônicos ocorreu em 2020, quando a apresentadora Isadora Basile postou em suas redes sociais que, após casos de agressões e assédios vindos da comunidade *gamer*, a empresa Xbox decidiu que a melhor forma de fazer com que ela não passasse mais por situações semelhantes seria com a sua demissão⁹⁸.

Também em pesquisa desenvolvida por nós no ano de 2021, 87,5% das 144 jogadoras entrevistadas relataram já terem sido tratadas de forma diferente por serem mulheres. As acusações de não serem boas jogadoras por serem mulheres foram identificadas por 75% das entrevistadas.

De acordo com Guillaumin (2014), além da sexualidade, a inteligência também é uma das principais formas de apropriação da mulher. A inteligência das mulheres seria considerada uma inteligência de coisa, uma inteligência prática e, por isso, elas não teriam as mesmas habilidades cognitivas que os homens. Nesse sentido, tal teoria se aplica às agressões sofridas pelas mulheres quando adentram o universo dos jogos eletrônicos, já que elas supostamente não possuem habilidade o suficiente para ocupar aquele espaço.

Quando adentramos as questões visuais dos jogos eletrônicos, a área pode ser vista como “nociva ao gênero feminino” (Silva; Gonçalves; Korkievicz, 2022) e a sexualização das personagens possui uma influência em como as mulheres são tratadas por outros jogadores.

Segundo a análise desenvolvida até este momento, é possível observar que o desenvolvimento de personagens femininas nos jogos eletrônicos ocorre de duas principais

⁹⁸ Disponível em: <https://twitter.com/IsadoraBasile/status/1317212926688841728/photo/2>

formas: a primeira por meio da objetificação e hiperssexualização; e a segunda por meio do empoderamento feminino. Sendo, o desenvolvimento de protagonistas empoderadas, identificado a partir do ano de 2020, com jogos como *The Last of Us Part II*. Para tanto, quais são os determinantes materiais deste processo de mudança?

Segundo nossa hipótese, um dos principais determinantes dessas mudanças é a lógica da produção capitalista que tem no consumo um momento crucial.

Nos últimos anos as orientações políticas e sociais dos consumidores têm modificado as práticas de mercado e a publicidade. Um exemplo reconhecido está nas propagandas de cervejas, que durante muito tempo colocaram a mulher como destaque de forma objetificada para chamar a atenção de seu público majoritariamente masculino. Em 2015 houve uma grande mobilização nas redes sociais contra uma campanha da marca de cervejas populares Skol, após uma propaganda de carnaval acusada de apologia ao estupro⁹⁹.

Esta campanha acabou levando a uma inflexão no marketing da empresa que passou a incorporar pautas de gênero, raça, orientação sexual, classe entre outras.

O mesmo pode ser identificado em relação às reações à campanha GamerGate. Após os casos de misoginia contra as mulheres *gamers* e contra influenciadoras e desenvolvedoras na área, ocorreu um aumento nas discussões acerca das violências sofridas pelas mulheres nos jogos. No ano de 2015, após o GamerGate, Anita Sarkeesian e Zoe Quinn participaram de duas conferências da Organização das Nações Unidas (ONU), com a finalidade de discutir a respeito das agressões contra as mulheres e a necessidade de um debate sobre o equilíbrio de gênero¹⁰⁰.

As pautas sociais, sejam elas de gênero, raça, classe social, orientação sexual etc., passam a interferir nas práticas de mercado à medida que os consumidores demandam um posicionamento ideológico das empresas diante das diversas assimetrias sociais. Miranda e Domingues (2018) ressaltam o conceito de “consumerismo político”, o que seria a utilização do mercado como uma espécie de território político. A ideia de consumidores entrelaça-se a de cidadãos, em que estes tendem a expressar seu contentamento ou desapontamento acerca

⁹⁹ “Skol irá trocar campanha após acusação de apologia ao estupro”. Disponível em: <https://g1.globo.com/economia/midia-e-marketing/noticia/2015/02/acusada-de-apologia-ao-estupro-skol-ira-trocar-frases-de-campanha.html>

¹⁰⁰ Depois do GamerGate, Anita Sarkeesian e Zoe Quinn levam ataques contra mulheres para ONU e em reviews de jogo. Disponível em: <https://dropsdejogos.uai.com.br/noticias/cultura/depois-do-gamergate-anita-sarkeesian-e-zoe-quinn-levam-ataques-as-mulheres-para-onu-e-em-reviews/>

das questões de ordem econômica, política ou social a partir de atitudes intimamente ligadas ao consumo.

Para a construção teórica do conceito de consumidor-cidadão que utilizaremos neste trabalho, partimos do entendimento de que são aqueles que compram produtos para obter função, forma e significado (Engel, 1995) e cidadãos são indivíduos de um estado livre de gozo de direitos civis e políticos. Canclini propõe a relação entre consumidores e cidadãos na qual o exercício da cidadania na sociedade de consumo contemporânea passa, necessariamente, pela esfera do consumo, o que nos leva a classificar esse consumidor no contemporâneo de consumidor-cidadão, aquele que usa seu ato de consumo como manifesto, ou seja, exercício de cidadania (Miranda; Domingues, 2018, p. 23).

Nesse sentido, os consumidores passam a optar por esse ou aquele bem, não somente devido aos aspectos econômicos, mas à identificação de natureza, seja ética, de nacionalidade, sexualidade ou religiosa, por exemplo. Somado a esse novo fenômeno que modifica a forma de consumo, temos ainda um contexto de globalização em que polêmicas mundiais tornam-se reivindicações nos meios digitais de forma crescente. As repercussões *online* misturam-se às experiências no meio físico, criando um ciclo entre as demandas das “ruas para as redes e das redes para as ruas” (Miranda; Domingues, 2018, p. 26).

Tal transformação fez com que o capitalismo tivesse que absorver os discursos públicos dos consumidores e os revertesse a seu favor a fim de garantir a reprodução ampliada do sistema. Isto é, o capitalismo tende a transformar as críticas e crises em novas oportunidades de manutenção e perpetuação. “A máquina capitalista parece ‘fagocitar’ tudo aquilo que coloca seus interesses em perigo e adquire ainda mais energia com isso” (Miranda; Domingues, 2018, p. 52).

Compreender o fenômeno da combinação entre o ativismo e o consumo é imprescindível para se analisarmos a motivação da mudança que tem ocorrido na indústria dos jogos eletrônicos.

Dados do Google Trends mostram que a busca pelo conceito do feminismo teve um aumento de 120% nos últimos 10 anos (de 2012 a 2022) e no ano de 2023, no período de 1º de janeiro a 28 de fevereiro, às pesquisas mais recorrentes no navegador eram “o que é feminismo?” e “o que é uma mulher feminista?”¹⁰¹.

¹⁰¹ “Busca por ‘feminismo’ mais que dobrou nos últimos 10 anos, diz Google”. Disponível em: <https://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2023/03/08/busca-por-feminismo-mais-que-dobrou-nos-ultimos-10-anos-diz-google.ghml>

O discurso ativista se faz presente, cada vez mais, para além das ruas: está nos museus, nas galerias de arte, na internet e até mesmo nas prateleiras de mercadinhos que vendem xampu, com produtos voltados para a transição capilar, o retorno dos cabelos alisados por jovens e mulheres afrodescendentes para sua condição natural de cabelos cacheados e crespos, vivenciado como uma afirmação política da identidade e da cultura negra em diálogo com as lutas por um mundo menos racista (Miranda; Domingues, 2018, p. 60).

Assim, é necessário pensar em um cenário contemporâneo em que o ativismo, o consumo e a internet estejam associados. Por meio da internet é possível que haja a criação de uma imensa rede de ativismo composta por pessoas de diferentes idades, localizações, sexo, escolaridades, classes sociais etc.

Neste sentido, percebemos dois aspectos do consumo de ativismo presente na sociedade capitalista contemporânea: o primeiro é a capacidade das empresas de captar e incorporar - por vezes inclusive induzir (Safatle, 2006) - os discursos contestatórios e as reivindicações dos consumidores, para transformá-los em oportunidades de consumo de bens de tal público; e o segundo provém dos consumidores-cidadãos, que buscam consumir produtos e serviços que sejam capazes de representar sua visão político-ideológica.

3.5 - *Femvertising* e feminismo de consumo

A categoria de consumo que tangencia as pautas sociais de interesse para este trabalho é o chamado “feminismo de consumo”. Faz-se flagrante que as pautas do movimento feminista ganharam visibilidade nos últimos anos por meio da publicidade de produtos, principalmente daqueles destinados às mulheres.

Segundo Januário (2021) um dos motivadores para a “descoberta” do novo mercado, foi o crescimento do poder de compra das mulheres. Consequentemente, os anúncios publicitários passaram por mudanças para suprir as novas exigências por parte das consumidoras. O termo utilizado para tal categoria específica da publicidade é o *femvertising*. No inglês, trata-se da junção entre as palavras “feminino” e “propaganda”.

O fenômeno de *femvertising* está essencialmente ligado à lógica mercantil. Por consequência, a grande preocupação existente no cerne dos movimentos feministas, se baseia na concepção de que por meio desses processos de absorção haja o esvaziamento das pautas femininas visando apenas o lucro das grandes empresas. Como colocado por Januário (2021):

Uma das questões que surgem no cerne desse debate é: será que, ao dar “visibilidade” a essas questões, as empresas parecem “se livrar” de uma reflexão e de uma análise real sobre os temas propostos pelos feminismos, especialmente aquele pautado na segunda onda, nos quais se questiona onde estariam as mulheres nos processos e cargos de decisão? Quantas mulheres realmente participam dos critérios e escolhas empresariais, tomando decisões? Afinal, lugar de mulher é onde ela quiser? Ao se tratar do tema para fora, resolve-se a questão da mulher no mercado de trabalho? A resposta é não.

Por um lado, é possível observar que o *femvertising* tem feito com que pautas feministas cheguem a mais mulheres por meio da visibilidade midiática constante. Do outro, o fenômeno tende a simplificar e embelezar estas mesmas pautas com a finalidade de propor um feminismo pronto para o consumo. Na prática observamos a incorporação das campanhas “Like a girl”, as quais criticam a forma pejorativa criada ao longo da história da expressão do termo “como uma garota”. Essas campanhas também chegaram ao mundo dos jogos eletrônicos com o termo “Play like a girl”.

Figura 15: Campanha “Play like a girl”



Fonte: Cubo Hub¹⁰²

A incorporação das pautas feministas no universo dos jogos eletrônicos ocorre de diversas formas, mas o interesse desse trabalho está no desenvolvimento de jogos que colocam protagonistas femininas não-sexualizadas. Ainda por meio desse fenômeno, ocorre também a inserção de pautas do movimento LGBTQIA+ no “pacote” das questões de gênero e sexualidade.

¹⁰² Disponível em: <http://sintoniageek.com.br/play-like-a-girl/>

Durante esta pesquisa, percebemos como as pautas sociais foram incorporadas pelo capitalismo que as transformou em consumo. O capitalismo passa a apresentar o consumismo como a solução dos problemas de identidade e representatividade dos indivíduos. E, para além do consumo, como o patriarcado possui formas de se ajustar ao capitalismo, de forma a parecer intrínseco ao sistema capitalista.

Assim, seja promovendo a imagem das mulheres como personagens altamente sexualizada, ou absorvendo pautas sociais e identitárias e colocando mulheres com os mais diversos corpos e personalidades, o intuito das grandes empresas desenvolvedoras em momento algum está interessada em promover qualquer ruptura com o sistema patriarcal, mas sim promover o consumo apoiado na falsa ideia de representatividade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os estudos sobre jogos eletrônicos foram iniciados buscando analisar suas características lúdicas, sua importância enquanto fator cultural e de desenvolvimento dos estímulos cognitivos. A partir do desenvolvimento da tecnologia novos gráficos, novas formas de jogabilidade e novas temáticas passaram a fazer parte do enredo dos jogos eletrônicos.

Os jogos eletrônicos possuem uma longa história, de início intimamente ligada ao serviço militar, sendo então levados aos locais específicos para jogos, os chamados fliperamas, para, por fim, chegar a casa dos jogadores. Primeiro sendo desenvolvidos para apenas um jogador, depois para multiplayer local, para enfim chegarmos aos jogos online, em que os jogadores podem interagir com diferentes pessoas em diversos locais do mundo.

Durante tal história, as mulheres foram representadas de diversas formas, as quais buscamos descrever ao longo do desenvolvimento para que o leitor possa compreender as mudanças que ocorreram na indústria nos últimos anos.

Em um primeiro momento as mulheres são representadas de forma sexualizada, seus corpos marcados por roupas justas e curtas, e as partes íntimas desenvolvidas com proporções exageradas. Durante um longo período, essa foi a representação das personagens femininas que marcou o universo dos jogos eletrônicos, possuindo famosas personagens como Lara Croft e as diversas personagens de jogos de luta como Mileena, Kitana e Jade da série de jogos *Mortal Kombat*.

Buscamos evidenciar que a apropriação do corpo das mulheres, como proposto por Colette Guillaumin (2014), ocorre de forma mais evidente a partir da sexualidade. Guillaumin não desenvolveu sua análise pensando em jogos eletrônicos, entretanto é possível que observemos as características de sua tese de forma perceptível nos jogos eletrônicos.

Posteriormente as personagens femininas passaram a ser representadas de forma empoderada. Entretanto, é preciso ressaltar que apesar da tendência das empresas de desenvolverem mulheres empoderadas e diversificadas, não significa que a sexualização tenha desaparecido. Jogos como *Bayonetta* reforçam esse fato, visto que ainda são desenvolvidos jogos com nível elevado de sexualização que absorvem o discurso que tais personagens não são sexualizadas, elas apenas são donas de sua sexualidade e de seus corpos e, por isso, possuem o direito de explorarem sua sexualidade da forma que lhes forem mais convenientes.

Após a ocorrência do caso GamerGate, um dos maiores e mais repercutidos casos de misoginia nos jogos eletrônicos, diversas empresas, principalmente as desenvolvedoras AAA, passaram a questionar seus desenvolvedores e designers sobre a representação feminina nos jogos eletrônicos, promovendo mudanças em personagens femininas.

Tais mudanças podem ser observadas na sequência de jogos *The Last of Us* produzidos pela empresa *Naughty Dog* e objeto de análise da presente pesquisa. *The Last of Us* trata-se de um jogo caracterizado como ação-aventura, tiro em terceira pessoa e *survival horror*. O primeiro jogo foi produzido em 2013 e conta a história de Joel e Ellie em um mundo pós-apocalíptico. O segundo jogo foi lançado sete anos após o primeiro, em julho de 2020 e trouxe ao universo gamer um jogo carregado de pautas sociais, o que não foi recebido de forma positiva pelo público.

The Last of Us: Part II apresenta em seu enredo duas personagens principais: Ellie e Abby. A história de Ellie já é conhecida pelo público da série TLOU, entretanto, Abby é uma personagem nova e tida como antagonista da trama. Ambas as personagens promovem a ruptura com a representação feminina conhecida nos jogos eletrônicos até então.

Em suas críticas ao conceito de “essência feminina”, Simone de Beauvoir (1980) contesta a ideia de que exista uma essência inerente às mulheres apoiada na biologia. Segundo a autora, essa essência é socialmente construída com a finalidade de criar limitações políticas e sociais às mulheres.

Tanto Ellie quanto Abby, são personagens que transgridem a ideia de essência feminina. As personagens não possuem características como delicadeza, gentileza e simpatia. Ademais, o desenvolvimento imagético das personagens foi feito para que não houvesse sexualização sobre seus corpos.

As duas personagens também são marcadas por sua determinação e utilização da violência para chegarem aos seus objetivos, características estas que também não estão relacionadas à ideia de essência feminina. Características como determinação, competitividade e agressividade, por exemplo, sempre foram associadas aos homens.

Os jogos da série promovem, portanto, uma ruptura em diversas características sobre feminilidade presente no imaginário social, que possui raízes também nos jogos eletrônicos.

Buscamos compreender a motivação por trás das mudanças que fizessem com que as desenvolvedoras produzissem personagens como Abby e Ellie, os motivos que fizeram com que diversas empresas diminuíssem a objetificação no corpo das mulheres e a colocassem em destaque como mulheres fortes, decididas e estratégicas sem que seja necessário utilizarem de seus corpos para chegarem aos seus objetivos.

Uma das questões que buscamos desenvolver e acreditamos que seja fundamental para a compreensão desta mudança é o tópico do empoderamento. Com o aumento da visibilidade dos movimentos feministas, a demanda de empoderamento tem permeado diversos campos da vida das mulheres. Entretanto, o empoderamento presente nos discursos feministas e aquele absorvido pelo sistema capitalista (incluindo as grandes empresas desenvolvedoras de jogos) se diferem em diversos aspectos.

A demanda de empoderamento nos jogos eletrônicos aumentaram, pois o número de jogadoras também aumentou de forma relevante nos últimos anos. A ocupação das mulheres no universo dos jogos eletrônicos trouxe para este local, até então ocupado em sua maioria por homens, perspectivas acerca de pautas sociais que antes eram irrelevantes para seus consumidores.

Outra questão que buscamos desenvolver é a mudança na forma de consumo, ou seja, o aumento do poder de consumo foi um dos fatores importantes para tal mudança. O poder de consumo feminino tem aumentado tornando as mulheres uma potência consumidora, assim o mercado busca suprir as novas demandas de seu público.

Além disso, há uma tendência de que as práticas de mercado estão sendo cada vez mais interferidas pelas demandas de identificação de natureza ética, de sexualidade, nacionalidade, sexualidade, entre outras. Nesse sentido, o capitalismo buscou absorver os discursos políticos dos consumidores e os reverteu a seu favor com o objetivo de ampliação do sistema.

Reforçamos também que a incorporação dos discursos sociais tende a esvaziar e despolitizar as causas sociais. No movimento feminista o empoderamento feminino está apoiado no objetivo de conquista da autonomia das mulheres e principalmente na desestabilização e fim da ordem patriarcal. Já o conceito de empoderamento utilizado pela ótica neoliberal está relacionado ao processo de individualização.

Nesse sentido, concluimos que, apesar da nova proposta de representatividade feminina, grandes empresas desenvolvedoras de jogos não estão interessadas em questionar o sistema patriarcal, mas sim em conquistar novos públicos consumidores sem fomentar questionamentos profundos sobre o sistema patriarcal.

De certa forma, esta pesquisa teve início em 2021, com a monografia “Mulheres e games: um estudo sobre a objetificação das mulheres nos jogos eletrônicos”. Desde então, decidimos focar mais nas empresas desenvolvedoras e em como o consumo estimulado pelo capitalismo tende a absorver pautas de movimentos sociais. Ambas as pesquisas buscaram compreender como a representação feminina ocorre no universo dos jogos eletrônicos.

Portanto, chegamos a conclusão de que, mesmo com a mudança que tem ocorrido no desenvolvimento e design de personagens femininas, os corpos das mulheres estão sempre colocados como mercadorias. Seja por meio da hiperssexualização ou do empoderamento, o grande objetivo do sistema capitalista é que seja possível transformar qualquer demanda em mercadoria.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABÍLIO, L. C. **Plataformas digitais e uberização**: Globalização de um Sul administrado? *Contracampo*, 39(1), 12-26. doi: 10.22409/contracampo.v39i1.38579, 2020. <https://doi.org/10.22409/contracampo.v39i1.38579>
- ALINOVI, Francesco. **GAME START!** Strumenti per comprendere i videogiochi. Milano: Springer-Verlag Italia, 2011. <https://doi.org/10.1007/978-88-470-1956-0>
- ALVES, Giselle Medeiros. **Representações do feminismo**: uma investigação da retórica irônica na série fleabag. 2023.
- BARDIN, Lawrence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: edições, v. 70, p. 225, 1977.
- BELMIRO, Dalila Maria Musa et al. **Empoderamento ou Objetificação**: Um estudo da imagem feminina construída pelas campanhas publicitárias das marcas de cerveja Devassa e Itaipava. In: XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação–Rio de Janeiro, RJ–4 a. 2015.
- BEAUVOIR, S de . **O segundo sexo**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira. 1980 [1949].
- BEAUVOIR, Simone. **O segundo sexo II** - A experiência vivida. São Paulo: Difusão Européia do Livro. 1967.
- BRISTOT, Paula Casagrande; POZZEBON, Eliane; FRIGO, Luciana Bolan. **A representatividade das mulheres nos games**. Proceedings of SBGames 2017, p. 862-871, 2017.
- BURGESS, Melinda C. R.; STERMER Steven Paul; BURGESS, Stephen R. **Sex, Lies, and Video Games**: The Portrayal of Male and Female Characters on Video Game Covers. *Sex Roles*, Oklahoma, v. 50, issue 5, p. 419-433, 2007. <https://doi.org/10.1007/s11199-007-9250-0>
- CAILLOIS, Roger. **Man, Play and Games**. University of Illinois Press, 2001.
- CHARTIER, Roger. **O mundo como representação**. Estudos avançados, v. 5, p. 173-191, 1991. <https://doi.org/10.1590/S0103-40141991000100010>
- CARVALHO, D. T. A. **Pensamento geopolítico anglo-saxão**: oposições entre os poderes navais e continentais no mundo dos games (2010-2015). 2019. Tese (Doutorado em História) – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2019.
- CARVALHO, Bruno Leal Pastor de. **Historiador comenta novo “Call of Duty”**, que leva famosa franquia dos games de volta à II Guerra Mundial (Matéria). In: Café História – história feita com cliques. Disponível em: <https://www.cafehistoria.com.br/novo-call-of-duty/> Publicado em: 10 out. 2017.
- CORNWALL, Andrea. **Além do “Empoderamento Light”**: empoderamento feminino, desenvolvimento neoliberal e justiça global. cadernos pagu, 2018. <https://doi.org/10.1590/18094449201800520002>
- COSTA, Ana Kerlly Souza da. **Hipersexualização frente ao empoderamento**: a objetificação do corpo feminino evidenciada. Anais do Seminário de Gênero e Sexualidade, 2018.

BRAGA, Keith Daiani Da Silva et al. **Masculinidade feminina**: experiências de visibilidade lesbiana. E-book SENACORPUS / Edição 2018. Campina Grande: Realize Editora, 2018.

DETERDING, S., KHALED, R., NACKE, L. E., & DIXON, D. (2011). **Gamification**: Toward a definition. Recuperado de <http://gamication-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf>

DOMINGUES, Izabela; MIRANDA, Ana Paula. **Consumo de ativismo**. Barueri, SP: Estação das Letras e das Cores, 2018.

DYMEK, M., & ZACKARIASSON, P. (2016a). **The business of gamification: A critical analysis** New York, USA: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315740867>

ESPOSITO, Nicolas. **A Short and Simple Definition of What a Videogame Is**. ResearchGate, 2005.

EURÍSTENES, Poema; FERES JÚNIOR, João; MACHADO, Marcell Machado. **Representação de gênero e raça em jogos de videogame**. Textos para discussão, Gemaa, no. 17, 2018. Disponível em: <https://gemaa.iesp.uerj.br/wp-content/uploads/2019/11/TD-Games-final.pdf>. Acesso 15, ago. 2024.

FONSECA, Renan Reis. “**Você será mobilizada(o)!**”: gênero e trabalho na Segunda Guerra Mundial – Estados Unidos e Brasil. *Antíteses*, v. 12, n. 24, p. 517–542, 2019. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/antiteses/article/view/38010>. Acesso em: 28 jul. 2024. <https://doi.org/10.5433/1984-3356.2019v12n24p517>

FRASER, Nancy. **Como o feminismo se tornou subalterno ao capitalismo – e como reivindicá-lo**. 2016. Disponível em: < <https://www.geledes.org.br/como-o-feminismo-se-tornou-subalterno-ao-capitalismo-e-como-reivindica-lo/>>.

FRASER, Nancy. **O feminismo, o capitalismo e a astúcia da história**. *Mediações, Revista de Ciências Sociais* (14), Londrina-PR, 2009, pp.11-33. <https://doi.org/10.5433/2176-6665.2009v14n2p11>

FORNACIARI, Marco de Almeida. **A guerra em jogo**: a Segunda Guerra Mundial em Call of Duty, 2003-2008. Programa de Pós-Graduação em História, UFF. Dissertação de Mestrado, 2016.

GALLO, Sérgio Nesteriuk. **A narrativa do jogo na hipermídia**: a interatividade como possibilidade comunicacional. Dissertação (Mestrado) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2002.

GALLOWAY, Alexander. **Gaming**: essays on algorithmic culture. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.

GINTING, R. F., ZEIN, T. T. ., & PERANGIN-ANGIN, A. B. **Semiotic of Female Masculinity in Videogame 'The Last of Us Part II'**. *RADIANT: Journal of Applied, Social, and Education Studies*, 3(1), p. 25-40, 2022. <https://doi.org/10.52187/rdt.v3i1.8>

GUILLAUMIN, Collete. **O Patriarcado desvendado**: Prática do poder e ideia da natureza. Recife: SOS corpo, 2014, p. 27-100.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o Jogo como Elemento na Cultura** (1938). São Paulo: Perspectiva, 2000.

JANUÁRIO, Soraya. **Feminismo de mercado: um mapeamento do debate entre feminismos e consumo**. Cadernos Pagu, 2021. <https://doi.org/10.1590/18094449202100610012>

JUSTINO, Laura. **Análise de conteúdo do programa de jornalismo de jogos eletrônicos EI Games**. 2022. 68 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Jornalismo) - Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2022.

KLEBA, Maria Elisabeth; WENDAUSEN, Agueda. **Empoderamento: processo de fortalecimento dos sujeitos nos espaços de participação social e democratização política**. Saúde e sociedade, v. 18, n. 4, p. 733-743, 2009. <https://doi.org/10.1590/S0104-12902009000400016>

KLOCK, Ana Carolina Tomé et al. **Análise das técnicas de gamificação em ambientes virtuais de aprendizagem**. *Cinted*, v. 12, nº 2, dez. 2014. <https://doi.org/10.22456/1679-1916.53496>

KOWERT, Rachel; MARTEL, Alexi; SWANN, William B. **Not just a game: Identity fusion and extremism in gaming cultures**. *Frontiers in Communication*, v. 7, p. 1007128, 2022. <https://doi.org/10.3389/fcomm.2022.1007128>

KRISTENSEN, Lars; WILHELMSSON, Ulf. **Roger Caillois and Marxism: A Game Studies Perspective**. In: *Games and Culture: A Journal of Interactive Media*, ISSN 1555-4120, E-ISSN 1555-4139, Vol. 12, no 4, p. 381-400. <https://doi.org/10.1177/1555412016681678>

KÜCKLICH, Julian. **Precarious Playbour: Modders And The Digital Games Industry**. Disponível em: <http://Five.Fibreculturejournal.Org/Fcj-025-Precarious-Playbour-Modders-And-The-Digital-Games-Industry/>.

LEAL, Bruno. Historiador comenta novo “Call of Duty”, que leva famosa franquia dos games de volta à II Guerra Mundial. *Café História*, 2017. Disponível em: <https://www.cafehistoria.com.br/novo-call-of-duty/> Acesso em 28 jul. 2024.

LIMA, Pedro Henrique Rocha; FURLAN, Cássia Cristina. **Preconceito e discriminação com as mulheres no cenário brasileiro de esportes eletrônicos**. ETD-Educação Temática Digital, v. 25, p. e023020-e023020, 2023.

LIMA, Rafael de Albuquerque; SILVA, Jordany Gomes da. **TECNOLOGIA: Conceitos e percepções discentes de nível tecnológico**. In: VII CONNEPI-Congresso Norte Nordeste de Pesquisa e Inovação. 2012. <https://doi.org/10.20396/etd.v25i00.8664937>

MARX, Karl. **O Capital** [livro 1]: Crítica da Economia Política. o Processo de Produção do Capital. Boitempo Editorial, 2015.

MARX, Karl. **Grundrisse: manuscritos econômicos de 1857-1858 esboços da crítica da economia política**. São Paulo: Boi e Tempo Editorial, 2011

MENDES, C. L. **Controla-me que te Governo**: os jogos eletrônicos como forma de subjetivação. Educação & Realidade, [S. l.], v. 26, n. 1, 2013. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/educacaoerealidade/article/view/41319>.

MENDONÇA, Caio César Machado. **Jogos digitais**: análise das inovações de acessibilidade em “The Last of Us Part II”. 2023.

MIRANDA, Ana Paula de; DOMINGUES, Izabela. **Consumo de ativismo**. Estação das Letras e Cores Editora, 2020.

MORAES, Livia de Cássia Godoi. **“EMPODERAMENTO”**: fundamentos históricos e ideológicos e práxis política feminista. Revista de Políticas Públicas, v. 26, n. 1, p. 311-329, 2022. <https://doi.org/10.18764/2178-2865.v26n1p311-329>

OLIVEIRA, Renata Couto de. **Gamificação e trabalho uberizado nas empresas-aplicativo**. Revista de Administração de Empresas, v. 61, n. 4, p. e20200762, 2021. <https://doi.org/10.1590/s0034-759020210407>

PUPO, Nayana Louise Saqui; DE AVILA, Gustavo Noronha. **Violência contra a mulher nos jogos online**. Revista de Movimentos Sociais e Conflitos, v. 4, n. 2, p. 126-146, 2018. <https://doi.org/10.26668/IndexLawJournals/2525-9830/2018.v4i2.5017>

RHEINGOLD, Howard. **The virtual community**, Reading, MA: Addison – Wesley, 1993. Disponível em: <http://www.rheingold.com/vc/book/>.

RODRIGUES, Letícia. **Um estudo em representações gráficas nos jogos eletrônicos na perspectiva das relações de gênero**: os tipos de feminilidade em League of Legends. 2014. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

SAFATLE, Vladimir. **Identidades flexíveis como dispositivo disciplinar**: algumas hipóteses sobre publicidade e ideologia em sociedades “pós-ideológicas”. Antropológica, n. 21, 2006, p. 51-66.

SANTOS, D. G. Larissa. **Mulheres e games**: Um estudo sobre a objetificação das mulheres nos jogos eletrônicos. 2021.

SANTOS, Christiano Britto Monteiro dos; COELHO, George Leonardo Seabra; BEZERRA, Rafael Zamorano. **Memórias sensíveis da guerra e a percepção da história em narrativas de jogos de videogames**. Estudos Históricos Rio de Janeiro, vol 36, nº 78, p.201-224, 2023. <https://doi.org/10.1590/s2178-149420230111>

SARDENBERG, Cecília M. B. **Conceituando “Empoderamento” na Perspectiva Feminista**. Salvador: NEIM/UFBA, 2006.

SCARABOTO, Daiane. **Comunidades on-line como fonte de informação em marketing**: reflexões sobre possibilidades e práticas. Revista Eletrônica Internacional de Economia Política da Informação, da Comunicação e da Cultura - Eptic, [S. l.], v. 8, n. 3, 2011. Disponível em: <https://periodicos.ufs.br/epic/article/view/262>. Acesso em: 12 set. 2023.

SERAFIM, Maria Lúcia; SOUSA, Robson Pequeno de. **Multimídia na educação**: o vídeo digital integrado ao contexto escolar. In: CARVALHO, Ana Beatriz Gomes; MOITA,

Filomena M. C.; SOUSA, Robson Pequeno de. Tecnologias digitais na educação. Campina Grande: Eduepb, 2011. <https://doi.org/10.7476/9788578791247.0002>

SILVA, Lara Beatriz da; GONÇALVES, Leticia Aparecida; KORKIEVICZ, Vitória Bonacordi Sorace. **Hiperssexualização dos corpos femininos nos figurinos das personagens de games: uma abordagem de Design de Moda para sensibilizar o mercado.** 2022.

SOARES, Letícia Perani. **“O maior brinquedo do mundo”**: a influência comunicacional dos games na história da interação humano-computador. Tese de Doutorado. Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2016.

TABET, Paola. Mãos, instrumentos e armas. **O Patriarcado desvendado**: Prática do poder e ideia da natureza. Recife: SOS corpo, 2014, p. 101-174.

THOMAS, Alan Pereira dos Santos. **Jornalismo de jogos**: da origem à recepção. 2017. 56 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação - Habilitação de Jornalismo) - Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2017.

TOMKINSON, Sian. **“She's Built Like a Tank”**: Player Reaction to Abby Anderson in *The Last of Us: Part II*. Sage Journals, 2022. <https://doi.org/10.1177/15554120221123210>

TORABI, Sina. **A Tragedy at the Ends of Time**: Applying Aristotle's Poetics to *The Last of Us Part II*. Acta Ludologica, v. 7, n. 1, p. 4-17, 2024. <https://doi.org/10.34135/actaludologica.2024-7-1.4-17>

TRÓPIA, Patrícia Vieira. **“O mundo como representação”**: ideologias no meio docente. Revista de Cultura, v. 6, n. 1, 2016.

WITTIG, Monique. (1992). **The category of sex**. In *The straight mind and other essays* (pp. 1-8). New York: Beacon Press.

WOODCOCK, Jamie. **Marx no fliperama**: videogames e luta de classes. Autonomia Literária, 2020.