



XIX ENCONTRO ESTADUAL DE HISTÓRIA DA ANPUH - CE

TERRA DE LUTAS, SEMENTE DE HISTÓRIAS!

02 A 05 DE JULHO DE 2024

FAEC/UECE - CRATEÚS

DA DIMENSÃO DO REAL À SOCIEDADE APOCALÍPTICA E DISTÓPICA: AS REPRESENTAÇÕES FEMININAS NOS JOGOS ELETRÔNICOS (1990-2024)

Taís Fernanda de Araújo Gomes¹

Camila Rodrigues de Almeida²

Dr. Lucas Pereira de Oliveira³

Resumo: É inegável que a indústria dos jogos eletrônicos é composta majoritariamente por sujeitos do sexo masculino, tanto no que concerne a posição de protagonismo nos jogos, quanto a posição de desenvolvedor, à presença nas plataformas de streaming e até mesmo ao público consumidor dos jogos de plataforma. Assim, o artigo, situado na temática do estudo de gênero, visa analisar, sob uma perspectiva qualitativa, o fenômeno da ótica masculina, denominada de “male gaze”, na indústria do videogame (1990-2024). Desta forma, como esses sujeitos usaram da sua perspectiva para criar personagens femininas, e como as produções vêm se transformando nas últimas décadas, através da politização e conscientização acerca da desigualdade de gênero. E ainda problematizando também o recorrente paradigma representativo, onde as figuras femininas são enclausuradas em estereótipos (submissão, fragilidade e principalmente, sensualidade e a hiperssexualização). Exploramos as personagens: Ellie, Aloy, Jill Valentine, Abby, Luxanna, Sadie Adler, entre outras, que foram importantes para o rompimento com os estigmas e arquétipos que serviam para atender exclusivamente às expectativas socioculturais através de signos nocivos e compulsórios atribuídos ao gênero. Na pesquisa, concluímos que embora houvesse avanços notáveis e significativos, o espaço dos jogos eletrônicos ainda enfrenta questões de resistência diante do protagonismo feminino, ainda havendo também personagens sexualizadas e estereotipadas.

Palavras-chave: Jogos Eletrônicos. Ótica Masculina. Figuras Femininas. Gênero.

INTRODUÇÃO

A escolha da temática justifica-se na proximidade que tivemos com os jogos eletrônicos ao longo do tempo, numa relação de afeto desenvolvida a partir do apreço de figuras familiares, pais e irmãos mais velhos, por jogos eletrônicos, o que influenciou nossa presença neste meio e que se tornou uma paixão. Além disso, a inspiração do uso do videogame enquanto fonte para determinar as representações femininas surgiu da

¹ Graduanda em História pela Universidade Estadual do Ceará (UECE), campus da Faculdade de Educação e Ciências Integradas de Crateús (FAEC), tais.fernanda@aluno.uece.br

² Graduanda em História pela Universidade Estadual do Ceará (UECE), campus da Faculdade de Educação e Ciências Integradas de Crateús (FAEC), camilinha.almeida@aluno.uece.br

³ Doutor em História pela Universidade Estadual do Oeste do Paraná (UNIOESTE), Professor orientador, campus da Faculdade de Educação e Ciências Integradas de Crateús (FAEC), lucasp.oliveira@uece.br



XIX ENCONTRO ESTADUAL DE HISTÓRIA DA ANPUH - CE

TERRA DE LUTAS, SEMENTE DE HISTÓRIAS!

02 A 05 DE JULHO DE 2024

FAEC/UECE - CRATEÚS

necessidade de tratar a inserção destas em posição de protagonismo, num mercado dominado por homens, que usaram da sua ótica, denominada de *male gaze*, e do seu privilégio social nas posições de escritor, desenvolvedor, produtor, desenhista, animador e empresário, para construir e moldar as representações a partir dos seus ideais e expectativas.

O *male gaze* é um conceito criado pela cineasta e crítica de cinema Laura Mulvey, durante a década de 70, a partir da sua tese “Prazer visual e cinema narrativo”. O *male gaze* seria a imposição da perspectiva masculina ao retratar as figuras femininas de forma idealizada, irrealista, estigmatizada e superficial, tendo ênfase ao representá-las de forma sensual e sexualizada para o entretenimento do público masculino.

As representações são também portadoras do simbólico, ou seja, dizem mais do que aquilo que mostram ou enunciam, carregam sentidos ocultos, que, construídos social e historicamente, se internalizam no inconsciente coletivo e se apresentam como naturais, dispensando reflexão (PESAVENTO, 2012, S/P).

As representações carregam enunciados e significados que, muitas vezes, expressam mais do quê aquilo que mostram. Desta forma, são moldadas por ideologias, crenças religiosas, paradigmas, estereótipos e constructos de gênero. Ademais, as representações são também produto do tempo e do espaço onde são construídas.

De forma mais específica, será abordado as representações femininas nos jogos eletrônicos, num recorte de 1990-2024, ao analisar as personagens que foram significativas para a mudança de paradigma e na superação de estereótipos, que por muito tempo reprimiram, estigmatizaram e banalizaram as mulheres nestas produções.

Podemos, *grosso modo*, distinguir algumas categorias de filmes, como aquelas que reproduzem os estereótipos das correntes de pensamento dominantes ou dominadas. De qualquer maneira, **os filmes sempre têm necessariamente uma ligação com as relações sociais, independentemente do modo como elas se dão**. Nesse sentido, a natureza da análise está intimamente ligada ao gênero cinematográfico (policial, *noir*, drama, romance, aventura *etc* [...] (VALIM, 2012, p. 284, grifo nosso).

A nosso ver, os jogos eletrônicos devem ser encarados como um espelho que projeta o reflexo da sociedade, assim como tantas outras produções culturais que tem ligação com o real; como os filmes, os seriados, as músicas, os livros e até mesmo as



XIX ENCONTRO ESTADUAL DE HISTÓRIA DA ANPUH - CE

TERRA DE LUTAS, SEMENTE DE HISTÓRIAS!

02 A 05 DE JULHO DE 2024

FAEC/UECE - CRATEÚS

histórias em quadrinhos. Todas essas produções possuem ligação com as relações sociais, pois são construídas a partir de ideologias pessoais, são influenciadas por arquétipos, tendências, ideias e expectativas sociais e culturais. Se isto é inegável nos filmes e em tantas outras mídias, no videogame não funciona de outra maneira.

[...] a estereotipação feminina pode afetar as mulheres negativamente [...] comumente, vê-se propagandas em que a magreza, sensualidade e submissão são usados como símbolos atrativos ao consumo, gerando uma péssima idealização para a mulher (BAYDE, FILHO, ARAÚJO, 2019, p. 711).

As figuras femininas começaram a mudar, em termos de superação de paradigma, a partir de 2010. É inegável que para o acontecimento, o movimento feminista foi a contrapartida essencial ao combater o *male gaze*. A superação dos estereótipos e das tendências é um reflexo claro da luta das mulheres contra os moldes repressivos de representação que nunca foram capazes de defini-las, tendo em vista que serviam para perpetuar signos problemáticos atribuídos a condição feminina.

O artigo trará, em primeiro momento, a contextualização da indústria dos jogos eletrônicos, frisando o fenômeno do *male gaze* num mercado composto quase exclusivamente por homens. Em segundo lugar, apresentar as personagens que foram significativas para as representações femininas, e como a transformação de mentalidade corroborou para inserção das mulheres em posição de protagonismo. Na seção final, será traçada a discussão dos pontos levantados ao longo da pesquisa, apontando os problemas ainda enfrentados pelas mulheres na indústria dos jogos eletrônicos.

As questões levantadas partiram de indagações às quais sempre nos questionamos ao nos deparar com certos padrões indissociáveis nas personagens femininas. Se os jogos surgiram praticamente ao mesmo tempo em que os computadores, num histórico de, aproximadamente, 60 anos no mercado, quais eram os grupos que protagonizavam os games de modo história e tantos outros subgêneros, tais como horror/ação/aventura/heroico/terror/suspense/fantasia? Por que os corpos femininos são tão enfatizados na tela do jogador? Por que num cenário apocalíptico e distópico as mulheres usam saias e vestidos sensuais quando precisam realizar combate corpo a corpo?



XIX ENCONTRO ESTADUAL DE HISTÓRIA DA ANPUH - CE

TERRA DE LUTAS, SEMENTE DE HISTÓRIAS!

02 A 05 DE JULHO DE 2024

FAEC/UECE - CRATEÚS

O primeiro passo da pesquisa consistiu no contato com o espaço no qual as personagens fazem parte; Lara Croft (*Tomb Raider*), Abby, e Ellie (*The Last of Us*), Sadie Adler (*Red Dead Redemption 2*), Jill Valentine e Ada Wong (*Resident Evil*), Clementine (*The Walking Dead*), Aloy (*Horizon*), e as campeãs Lux e Evelynn (*League of Legends*), tendo em vista o contexto das obras no impacto das representações dessas personagens. A escolha das figuras femininas foi baseada em quatro categorias de análise, pensando nos objetivos da pesquisa: I) Personagens que romperam com estereótipos e tendências moldados pelo male gaze, através da mudança no design e da mudança de comportamento. II) Representações femininas que refletem a mudança de discurso. III) Os estereótipos que ainda são recorrentes e IV) Personagens que sofrem resistência e ódio indiscriminado.

A pesquisa parte do método qualitativo e exploratório, analisando as personagens em seus arcos, traçando uma linha investigativa em suas representações.

PERSONAGENS QUE ROMPERAM COM ESTEREÓTIPOS E TENDÊNCIAS MOLDADOS PELO MALE GAZE, ATRAVÉS DA MUDANÇA NO DESIGN E DA MUDANÇA DE COMPORTAMENTO:

Figura 1: Lara Croft (*Tomb Raider*)



Fonte: <https://www.portaldocholanda.com.br/alicia-vikander/confirmada-atriz-que-protagonizara-remake-de-tom-raider-nos-cinemas>



XIX ENCONTRO ESTADUAL DE HISTÓRIA DA ANPUH - CE

TERRA DE LUTAS, SEMENTE DE HISTÓRIAS!

02 A 05 DE JULHO DE 2024

FAEC/UECE - CRATEÚS

Lara Croft é uma grande referência no mundo dos jogos, sendo uma das mais importantes ao impactar na mudança de perspectiva, superando o fenômeno do *male gaze*, ganhando uma reimaginação compatível e livre de estereótipos e estigmas. Criada por Toby Gard, a personagem protagonizou seu próprio game em 1996. Lara, inicialmente, como tantas outras figuras femininas, potencializou estigmas atribuídos à mulher, a exemplo da hiperssexualização, a ênfase nos seios era uma marca registrada, mecanismo para atração do público masculino. Mas principalmente, a incompatibilidade das vestimentas para a arqueóloga, que realiza acrobacias complexas e enfrenta perigos constantes em suas aventuras. Lara rompeu com os paradigmas em meados de 2013, ganhando um *reboot* na série de jogos, onde finalmente a personagem ganhou um design compatível com sua profissão de arqueóloga, distante da hiperssexualização que tanto a estigmatizou por décadas, fator este presente até mesmo nos filmes derivados da franquia de jogos.

As figuras femininas retratadas na década de 80/90 tinham como dominador comum o uso de vestimentas que eram inadequadas para as suas profissões, de modo a sexualizá-las ou torná-las mais “femininas”, constante essa também visível na personagem Jill Valentine.

Figura 2: Jill Valentine (Resident Evil)



Fonte: Pinterest



XIX ENCONTRO ESTADUAL DE HISTÓRIA DA ANPUH - CE

TERRA DE LUTAS, SEMENTE DE HISTÓRIAS!

02 A 05 DE JULHO DE 2024

FAEC/UECE - CRATEÚS

Jill Valentine foi criada pelo diretor e design de jogos Shinji Mikami, onde fez sua primeira aparição em 1996, no primeiro jogo da série *Resident Evil*. Como a problemática exposta acima, Jill também apresenta certas incompatibilidades na forma como a qual é representada. A evidencia se apresenta nas vestimentas usadas por ela durante *Resident Evil 3* (1999), porém, o remake do game, lançado em 2020, trouxe uma Jill mais complexa ao dar ênfase também no seu temperamento um tanto sério, mas também mostrando outros aspectos da sua personalidade, como sensatez e resiliência. Além disso, a mudança na iconografia trouxe mais realismo a uma policial que luta contra armas biológicas (pessoas e animais zumbificados), presa numa cidade tomada por perigos.

Tendo em vista a indústria cultural como um terreno de disputas ideológicas (VALIM, 2012, p. 285), as figuras femininas vêm rompendo com os paradigmas por meados de 2010, onde, desde então, são retratadas de maneira mais realista e distantes de qualquer constructo social de gênero.

REPRESENTAÇÕES FEMININAS QUE REFLETEM A MUDANÇA DE DISCURSO:

Figura 3: Sadie Adler (Red Dead Redemption 2)



Fonte: <https://gameswfu.net/red-dead-redemption-2-10-coisas-que-voce-precisa-saber-sobre-sadie-adler/>

Red Dead Redemption 2 (Sangue, Morte e Redenção) foi lançado em 2018 pela Rockstar Games. Criada por Dan Houser, embora Sadie não seja a protagonista do



XIX ENCONTRO ESTADUAL DE HISTÓRIA DA ANPUH - CE

TERRA DE LUTAS, SEMENTE DE HISTÓRIAS!

02 A 05 DE JULHO DE 2024

FAEC/UECE - CRATEÚS

game, sua importância para o desenvolvimento da trama é inquestionável. Ela aparece no início do jogo, encontrada pelos membros da gangue *Van Der Linde*, em sua cabana, sob domínio da gangue rival, os *O'Driscoll*. Adler é uma personagem forte e impulsiva, mas também gentil, resiliente e extremamente fiel à gangue. A maneira como a personagem foi desenvolvida e apresenta é de suma importância ao que tange bom exemplo de representação, uma vez que mostra uma personagem forte, empoderada, complexa e independente.

É evidente a ausência de diversidade nas representações femininas, há uma discrepância significativa em termos de raça e sexualidade, uma vez que até a presente data de publicação deste artigo, não há uma diversidade dessas figuras na indústria do videogame. Entretanto, algumas das personagens mais famosas dos jogos eletrônicos são importantes ícones de representação para a comunidade LGBTQIAP+, sendo algumas delas:

Figura 4: Ellie (The Last of us)



Fonte: <https://www.redbull.com/br-pt/games-lancamentos-junho-2020>

Ellie Williams é uma personagem criada por Neil Druckmann, fazendo sua primeira aparição no game *The Last of us*, lançado em 2013. A personagem significou um grande impulso nas representações, uma vez que era comum, na época, ainda



XIX ENCONTRO ESTADUAL DE HISTÓRIA DA ANPUH - CE

TERRA DE LUTAS, SEMENTE DE HISTÓRIAS!

02 A 05 DE JULHO DE 2024

FAEC/UECE - CRATEÚS

existirem personagens que reproduzissem estereótipos, e não menos importantes, o público que consumia as obras estava tornando-se mais evidentemente diversificado.

Ellie é apresentada como uma garota de 14 anos, divertida, sarcástica, carinhosa, comunicativa, expressiva, resiliente e forte, apesar de carregar o fardo de ser a única pessoa imune ao cordyceps (um gênero de fungo e causador do apocalipse na trama). No segundo game, *The last of us Part 2*, Ellie entra numa jornada de vingança na qual a leva ao extremo, onde a trama aprofunda ainda mais a complexidade das emoções humanas, mostrando uma perspectiva mais vulnerável, brutal e íntima da personagem. Além do mais, a personagem é um importante ícone ao que tange representatividade LGBTQIA+, sendo canonicamente lésbica.

Figura 5: Aloy (Horizon)



Fonte: <https://avatars.alphacoders.com/avatars/view/84665>

A franquia *Horizon* foi lançada pela Guerrilha Games. O primeiro game, *Horizon Zero Dawn*, foi lançado em 2017, contanto a história da protagonista, Aloy, criada por John Gonzalez. Esta personagem foi uma das primeiras protagonistas femininas lançadas pela companhia Sony, numa época ainda marcada pelo protagonismo masculino. Aloy é uma personagem complexa, durante a jogatina é possível perceber sua determinação e coragem, ao mesmo tempo é mostrado seu lado



XIX ENCONTRO ESTADUAL DE HISTÓRIA DA ANPUH - CE

TERRA DE LUTAS, SEMENTE DE HISTÓRIAS!

02 A 05 DE JULHO DE 2024

FAEC/UECE - CRATEÚS

mais impulsivo, agressivo, irônico e sarcástico. No contexto da trama, um cenário distópico e apocalíptico que se passa no ano de 3020, Aloy usa arco e flecha para enfrentar máquinas de metal, animais que remetem a dinossauros e outras criaturas pré-históricas e colossais. Suas vestimentas são apropriadas para a ambientação de frio, mas trazendo também variações para as partes mais quentes do mapa, de modo que não agride, em nenhum sentido, sua subjetividade, aspecto esse presente em todas as personagens femininas do *game*.

Aloy é também um importante ícone para a comunidade LGBTQIAP+, sendo implicitamente bissexual, vivendo um romance com a personagem Seyka, na DLC *Burning Shores*.

Figura 6: Clementine (The Walking Dead)



Fonte: Pinterest

Clementine é uma das personagens principais dos jogos de *The Walking Dead*, criada por Sean Vanaman e Jake Rodkin. Ela fez sua primeira aparição em 2012, no primeiro jogo da franquia. Clem é uma criança de 9 anos, que encontra com o personagem Lee Everett, que passa a protegê-la em meio ao apocalipse, logo os dois desenvolvem uma relação pai e filha. A personagem, entretanto, é melhor desenvolvida na segunda temporada do game, onde passa a executar ações com maior independência, tendo assim, maior desenvolvimento de personalidade frente as perdas e momentos de dificuldade enfrentados por ela. Não obstante, Clementine é um dos poucos exemplos



XIX ENCONTRO ESTADUAL DE HISTÓRIA DA ANPUH - CE

TERRA DE LUTAS, SEMENTE DE HISTÓRIAS!

02 A 05 DE JULHO DE 2024 **FAEC/UECE - CRATEÚS**

de representação não branca nos jogos, se não for a única, até o presente momento, sendo também

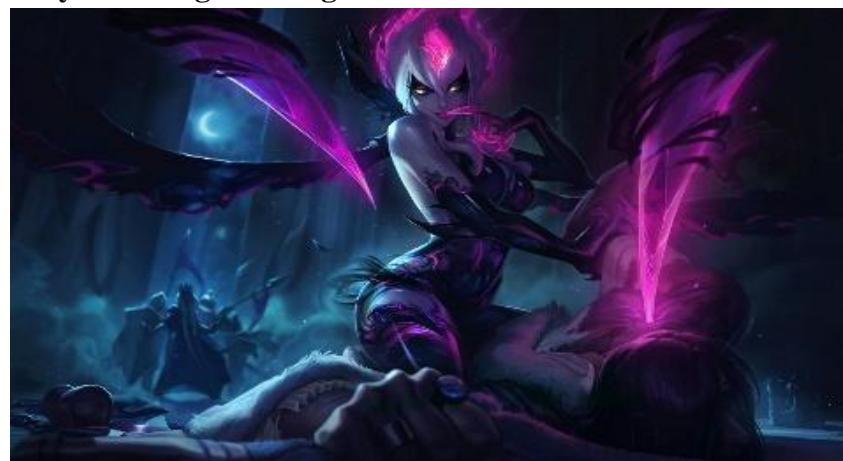
OS QUE ESTEREÓTIPOS QUE AINDA SÃO RECORRENTES:

Os estereótipos são noções enraizadas no inconsciente da sociedade (JUNG, 1959), moldando as noções de gênero, raça, sexualidade e localidade. Ao mesmo tempo, são moldados pelo tempo e pelo espaço, sofrendo mutações e sendo confrontados por movimentos sociais e debates científicos que os identificam como determinações nocivas e genéricas.

Ao que tange as representações femininas, muitos estereótipos reprimiram as personagens ao longo do tempo, ora as mocinhas sendo retratadas como seres frágeis, delicados, indefesos e não violentos, ora as vilãs sendo superficialmente estigmatizadas como mulheres extremamente sensuais e sexuais, corruptoras da moral masculina.

Quanto a esses estereótipos, algumas personagens que esboçam abertamente esses traços são Evelynn e Ada Wong.

Figura 7: Evelynn – League of Legends



Fonte: <https://wildrift.leagueoflegends.com/pt-br/champions/evelynn/>

Evelynn é uma das campeãs do jogo *League of Legends*, criada pela equipe da Riot Games. Foi lançada em 1 de maio de 2009, assim como outras personagens que foram caracterizadas, em seu lançamento, pelo *male gaze*; assim como a Ashe, Katarina e Miss Fortune, que contrastavam em suas vestimentas o fenômeno da



XIX ENCONTRO ESTADUAL DE HISTÓRIA DA ANPUH - CE

TERRA DE LUTAS, SEMENTE DE HISTÓRIAS!

02 A 05 DE JULHO DE 2024

FAEC/UECE - CRATEÚS

hiperssexualização, refletindo o pensamento ainda dominante do período. Evelyn é um demônio, a exaltação do estereótipo da *femme fatale*, tão propagado pelos filmes *noir*. Ela é conhecida pela sua personalidade sedutora, brutal e sádica, onde se destaca pela sua habilidade de ataque nas sombras, fatal e implacável, enquanto profere frases que aludem ao seu gosto por sofrimento e sedução.

Como é evidenciado através da imagem acima, ao que tange esta personagem, há também o uso característico da sensualidade feminina através das artes provocativas e das posições que são modeladas para fins exclusivamente eróticos. É usado também a proporção corporal irreal e demasiadamente exagerada para sexualizar e objetificar a personagem, exaltando regiões erógenas através de poses para enfatizar as suas curvas, como bem ocorre com Ada Wong, durante os eventos de *Resident Evil 4*.

Figura 8: Ada Wong – Resident Evil



Fonte: <https://www.residentevilproject.com/2019/01/10-fatos-sobre-ada-wong.html>

Ada Wong é uma personagem da franquia *Resident Evil*, fazendo sua primeira aparição em *Resident Evil 2* (1998), e logo mais em *Resident Evil* (2004). Ada é apresentada como uma agente secreta, misteriosa, implacável, inteligente, de personalidade forte, calculista e capaz de qualquer coisa para cumprir seus objetivos. Ela é o exemplo de personagem, bem como Evelyn, moldada com base no arquétipo da *femme fatale*, mas sutilmente objetificada, de modo que a incompatibilidade com o real se justifica nas suas vestimentas, usando um marcante vestido vermelho enquanto realiza complexas manobras de rapel em meio a um cenário apocalíptico. Além do mais, é evidente o uso da cor vermelha na personagem, fator esse que exalta sua sexualidade



XIX ENCONTRO ESTADUAL DE HISTÓRIA DA ANPUH - CE

TERRA DE LUTAS, SEMENTE DE HISTÓRIAS!

02 A 05 DE JULHO DE 2024

FAEC/UECE - CRATEÚS

latente e sua sensualidade, notável também pelas suas nuances, na sua roupa justa que destaca propositalmente suas curvas e seu busto.

Entretanto, Ada nunca foi o tipo de personagem conhecida exclusivamente pela sua sensualidade, mas pela sua personalidade marcante, enigmática, complexa e pelo seu papel de destaque na extensão *Separated Ways*, sendo a protagonista. No remake de *Resident Evil 4* (2023), Ada ganhou um novo *design*, detalhe este que reflete na mudança de discurso em movimento nas últimas décadas. Além disso, na DLC, a personagem é explorada de forma mais detalhada, conservando suas características essenciais, e ao mesmo tempo superando a ótica reducionista sexualizante do *male gaze*. Ada ainda é a implacável, sensual e misteriosa agente secreta, mas é mostrado um lado mais humano e sensível dela, trazendo um enredo que a mostra vulnerável quanto a uma mulher que aparenta ser fria e calculista, como bem é mostrada na perspectiva do protagonista Leon S. Kennedy.

É indiscutível que atualmente as figuras femininas ainda sofrem infinidas formas de discriminação no espaço dos jogos e principalmente nas comunidades e nos fóruns internet à fora, pelos motivos mais misóginos e machistas, mas principalmente se não se encaixam diante de certas expectativas e padrões de beleza idealizados.

PERSONAGENS QUE SOFREM RESISTÊNCIA E ÓDIO INDISCRIMINADO:

Figura 9: Abby Anderson – The Last of us Part 2



Fonte: <https://br.ign.com/the-last-of-us-2/119462/news/ameacaram-meu-filho-em-lagrimas-atriz-que-interpretou-abby-em-the-last-of-us-parte-2-relembra-hate-n>



XIX ENCONTRO ESTADUAL DE HISTÓRIA DA ANPUH - CE

TERRA DE LUTAS, SEMENTE DE HISTÓRIAS!

02 A 05 DE JULHO DE 2024

FAEC/UECE - CRATEÚS

Abby Anderson, também criada por Neil Druckmann, é uma das protagonistas de *The Last of us Part 2*, lançado em 2020. À priori, a polêmica em torno da personagem decorreu do seu aspecto físico musculoso, o que de imediato despertou o ódio indiscriminado dos mais conservadores, pois estava fora do fervoroso padrão de beleza feminino tão idealizado: a feminilidade bem demarcada por um corpo magro, delicado, frágil, ausente de músculos, curvilíneo, sensual e objetificado.

O ódio crescente “ganhou justificativa” por meio das suas ações, que matou um dos personagens mais amados da franquia, Joel Miller. Tanto foi o ódio que os “fãs” da franquia ameaçaram de morte a atriz que deu vida à personagem, Laura Bailey.

É curioso notar que há rejeição a personagens que romperam com os constructos idealizados de gênero, mas há também com personagens que encarnam certos padrões de beleza.

Figura 10: Lux – League of Legends



Fonte: Pinterest

Luxanna (Lux) Crownguard é uma personagem da franquia *League of Legends*, ela foi criada por Angela Scholz, lançada em 19 de outubro de 2010. Lux é uma das figuras mais proeminentes de Demacia, nação que valoriza justiça e ordem, e acima de tudo, rejeita fervorosamente a magia, sendo esta, sua principal habilidade. Pertencente a uma família de nobres influentes, Lux personifica o contraste das rígidas normas demacianas, através do seu senso de justiça e vontade de proteger os outros.



XIX ENCONTRO ESTADUAL DE HISTÓRIA DA ANPUH - CE

TERRA DE LUTAS, SEMENTE DE HISTÓRIAS!

02 A 05 DE JULHO DE 2024

FAEC/UECE - CRATEÚS

Apesar da personagem se encaixar no convencional padrão de beleza feminina, é salutar que se tornou corriqueiro o extremo ódio direcionado a ela. Em meio as partidas, inúmeros são os termos pejorativos e depreciativos utilizados para se referir a personagem, não obstante, o ódio é notável também nas “páginas de fãs” e redes sociais à fora. Ao tentar encontrar a base de ataque, percebemos que um fator determinante para tanto, se configura no fato da personagem estar distante das tendências femininas moldadas em arquétipos genéricos. Lux é definida como uma maga independente, bondosa e poderosa, mas principalmente, ela não é sexualizada ou objetificada.

Desta forma, o ódio direcionado à personagem, sem qualquer justificativa coerente, dá-se, a nosso ver, pela campeã ser um exemplo de personagem distante do modelo conservador idealizado, a frente do seu tempo, considerando sua data de lançamento, mas também distante de estereótipos, principalmente ao que tange a superação da hiperssexualização e da sensualidade como instrumentos de poder.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É inegável a importância das imagens e do audiovisual em geral enquanto ferramentas para a transmissão de valores, símbolos, mensagens e conceitos, para determinar acerca do reflexo que o lúdico faz da realidade. Ao que tange a indústria dos games, esta foi, por muito tempo, dominada e composta por homens, que criaram jogos direcionados exclusivamente para o público masculino, e por isso é inerente destacar padrões e tendências nocivas que eram indissociáveis das figuras femininas.

Não é de se estranhar então que ainda exista tamanho desconhecimento sobre o universo feminino ou que, por exemplo, apenas os personagens masculinos sejam dignos de ganhar profundidade e questionamentos mais elaborados e longos nas narrativas, guardando para as personagens femininas toda a superficialidade e futilidade socialmente vinculada à ideia do “sexo frágil” (RODRIGUES; MENESES; BANDEIRA, 2015, p. 3).

Em contrapartida, as figuras femininas eram conduzidas como objetos idealizados para o prazer masculino, eram reduzidas ao “sexo frágil”, e com elas, todas as características fúteis às quais eram encaradas, em contexto secundário, sem qualquer aprofundamento narrativo.



XIX ENCONTRO ESTADUAL DE HISTÓRIA DA ANPUH - CE

TERRA DE LUTAS, SEMENTE DE HISTÓRIAS!

02 A 05 DE JULHO DE 2024

FAEC/UECE - CRATEÚS

A partir dos anos 2000, entretanto, começou a haver uma mudança gradual, onde foram apresentadas personagens femininas em posição de protagonismo. Mas foi somente em meados de 2010, com obras como *Alice: Madness Returns*, *Tomb Raider*, *Bayonetta*, dentre outras, que a indústria dos jogos eletrônicos passou a reconhecer a importância da diversidade em suas produções. O desenvolvimento de personagens femininas mais complexas e realistas tornou-se mais comum, e a presença das mulheres nos jogos não se limitou mais a papéis genéricos e estereotipados.

Destarte, faz-se necessário enfatizar o grande desfalque na diversidade de figuras femininas em posição de protagonismo. É evidente o papel desempenhado pelo movimento feminista nas reivindicações para se representar personagens de modo compatível com a realidade, mas também, a incorporação dessas lutas pelo fenômeno do capitalismo, forem esses fatores decisivos para a mudança de discurso no cenário cultural e social.

A historiografia convencional, há muito se foca em narrativas predominantemente masculinas e centradas na Europa. As mulheres, assim como outras minorias, tiveram suas histórias marginalizadas ou completamente negligenciadas. A historiografia sofreu uma profunda mudança a partir da segunda metade do século XX, impulsionada pelos movimentos feministas e pelas novas abordagens teóricas. Os estudos de gênero emergiram como uma área de estudo que procura reinterpretar o passado, concedendo voz a indivíduos historicamente silenciados e questionando as relações de poder entre homens e mulheres.

Diante disso, as mulheres (figuras dos jogos ou àquelas que consomem jogos) ainda encaram preconceitos de uma cultura que se acha superior à outra, por infinitas vias da violência. Se há preconceito e discriminação pelos próprios jogadores nos espaços de *games online* e em fóruns à parte, há ainda desenvolvedores que alegam não se importar com a inclusão de personagens femininas, e que dizem usá-las apenas para suprir seus fetiches. Apesar de finalmente as mulheres terem ganhado representações dignas e compatíveis com o real, há ainda uma série de questões a serem enfatizadas, há ainda personagens que são inseridas de forma mal executada, e principalmente, há personagens que encaram ódio indiscriminado por não seguirem padrões de beleza compulsórios ou normas sociais de gênero.



XIX ENCONTRO ESTADUAL DE HISTÓRIA DA ANPUH - CE

TERRA DE LUTAS, SEMENTE DE HISTÓRIAS!

02 A 05 DE JULHO DE 2024

FAEC/UECE - CRATEÚS

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAYDE, Levi; PR FILHO, Francisco Eudório; DE ARAÚJO, Guilherme PC. Da Inglaterra a Runeterra: representatividade feminina nos jogos como um reflexo da sociedade com foco em League of Legends. **Proceedings of SBGames 2019**, 2019.

JUNG, Carl Gustav. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo Vol. 9/1**. 2º edição. Petrópolis. Editora Vozes, 2002. Disponível em:
<https://www.unijales.edu.br/library/downebook/id:707> Acesso em: 21 maio. 2023.

NAPOLITANO, Marcos. **Fontes audiovisuais**. PINSKY, Carla B.(Org), 2006. São Paulo: Contexto, 2005. Disponível em:
<https://www.scribd.com/document/406423791/NAPOLITANO-Marcos-Fontes-audiovisuais-A-Historia-depois-do-papel-pdf> Acesso em: 03 jun 2024.

PESAVENTO, Sandra J. **História & História Cultural**. 3º edição. Belo Horizonte: Autêntica, 2012. Disponível em:
https://www.academia.edu/33252932/Historia_and_Historia_Cultural_Sandra_Jatahy.pdf Acesso em: 25 set. 2023

SCOTT, Joan Wallach; LOURO, Guacira Lopes; SILVA, Tomaz Tadeu da. Gênero: uma categoria útil de análise histórica de Joan Scott. **Educação & realidade. Porto Alegre. Vol. 20, n. 2 (jul./dez. 1995)**, p. 71-99, 1995.

RODRIGUES, Edvaldo; MENEZES, Maria Eduarda; BANDEIRA, Àlamo. Mulheres na geladeira: a vulnerabilidade das super-heroínas no universo das histórias em quadrinhos. In: **CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO**. 2015, p. 1-11. Disponível em:
<https://www.portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-3430-1.pdf> Acesso em: 14 jun. 2024.

VALIM, Alexandre. História e cinema. CARDOSO, Ciro Flamarion Santana; VAINFAS, Ronaldo. **Novos Domínios da História**. Rio de Janeiro: Elsevier Ltda, 2012. Cap 15, p. 283-300. Disponível em:
<https://ria.ufrn.br/jspui/handle/123456789/1641> Acesso em: 12 jun. 2024.