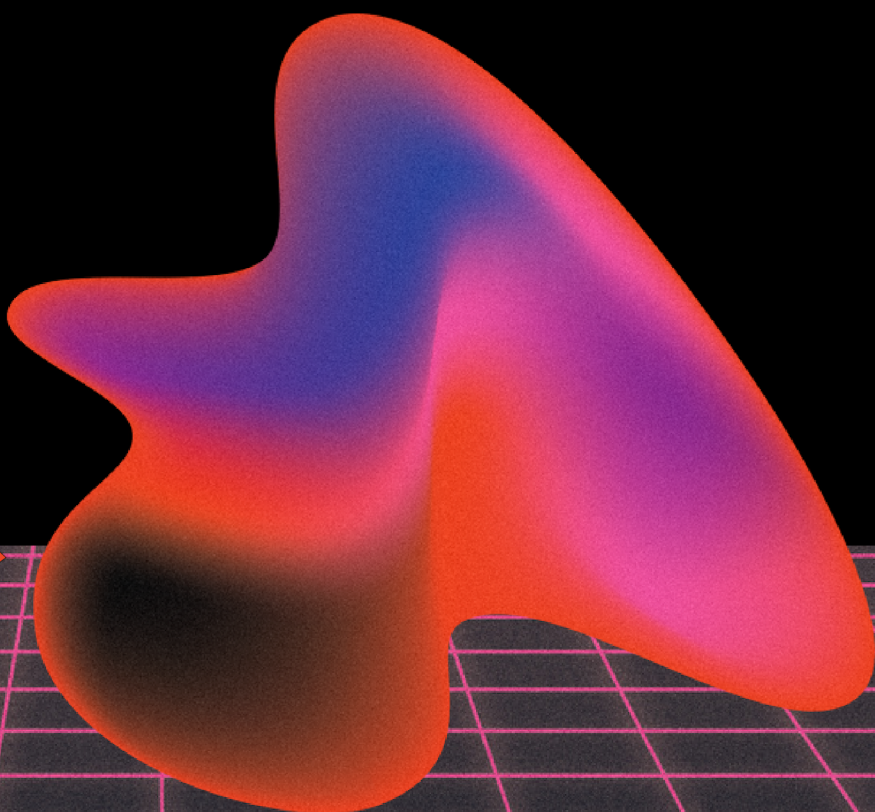
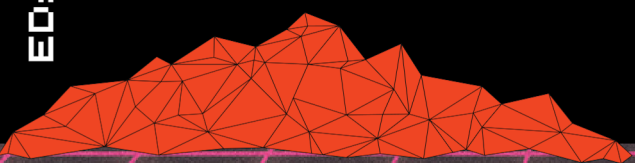


# AS MULHERES SERTANEJAS DO SÉCULO XIX E SUA REPRESENTAÇÃO NO GAME ÁRIDA: BACKLAND'S AWAKENING

Patricia da Silva Barbosa  
Ebbe Humberta Fernandes Lima  
Cristiane Crispim Bezerra  
Luiz Adolfo Andrade

EDIÇÃO DE DEZ./JAN. 2021 V.15 N.29



A CULTURA DOS JOGOS

# AS MULHERES SERTANEJAS DO SÉCULO XIX E SUA REPRESENTAÇÃO NO GAME ÁRIDA: BACKLAND'S AWAKENING

## 19TH CENTURY WOMEN FROM BRAZILIAN SEMIARID AND THEIR REPRESENTATION IN THE GAME ÁRIDA: BACKLAND'S AWAKENING

---

### **Patricia da Silva Barbosa**

Bacharel em Jornalismo em Multimeios pela UNEB, Juazeiro-BA, mestranda do Programa de Pós-Graduação em Educação, Cultura e Territórios Semiáridos (PPGESA) da UNEB, Juazeiro, BA. Bolsista da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes). Email: patricia.sbarbosa1@gmail.com. <https://orcid.org/0000-0003-2406-4992>

### **Ebbe Humberta Fernandes Lima**

Bacharel em Ciências Sociais pela UNIVASF, Juazeiro-BA, mestranda do Programa de Pós-Graduação em Educação, Cultura e Territórios Semiáridos (PPGESA) da UNEB, Juazeiro, BA. Bolsista da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes). Email: ebbelima@hotmail.com. <https://orcid.org/0000-0001-6496-5790>

### **Cristiane Crispim Bezerra**

Licenciada em Artes Visuais pela Universidade Federal do Vale do São Francisco (UNIVASF), Juazeiro-BA, mestranda do Programa de Pós-Graduação em Educação, Cultura e Territórios Semiáridos (PPGESA) da UNEB, Juazeiro, BA. Professora da rede pública do Estado da Bahia, Colégio Modelo Luís Eduardo Magalhães, Juazeiro-BA. Email: cristiane.crispim@outlook.com. <https://orcid.org/0000-0001-5562-1195>

### **Luiz Adolfo Andrade**

Doutor em Comunicação e Cultura Contemporânea pela Universidade Federal da Bahia, Salvador-BA. Professor Adjunto na Universidade do Estado da Bahia. Email: laandrade@uneb.br. <https://orcid.org/0000-0001-8894-859X>

RECEBIDO EM: 31 de maio de 2021

PUBLICADO EM: 15 de julho de 2022

**Resumo:** O presente artigo analisa como as mulheres do sertão são representadas nos Jogos Digitais produzidos na Bahia. Propõe-se um estudo focado nas personagens femininas construídas pelo game *Árida: Backland's Awakening* que retrata mulheres do sertão baiano do século XIX. Com base nos estudos de representação, identidade e no contexto sócio-histórico que consolida as ideias de Nordeste e Sertão, utiliza-se a Análise de Conteúdo (AC) para refletir sobre as caracterizações das personagens no enredo deste jogo. A hipótese sustenta que *Árida* tende a transpor uma visão que comumente subjuga as mulheres do Semiárido ao silenciamento e/ou à masculinização. Por outro lado, pode evidenciar elementos que propagam uma representação euclidiana da ideia de sertão, envolvendo a trajetória das personagens e mobilizando suas ações.

**Palavras-chave:** Jogos digitais; Mulher; Semiárido; Representação Social; Identidade

**Abstract:** This article analyzes how women from Brazilian semiarid are represented on videogames developed in Bahia. We propose a study focused on female characters built by the game *Árida: Backland's Awakening*, which portrays women from the backlands of Bahia in the 19th century. Based on studies of representation, identity and the socio-historical context, which consolidates the ideas of Brazilian Semiarid and Backlands, Content Analysis (CA) is used to reflect on the characterizations of the characters in the plot of this game. The hypothesis holds that *Árida* tends to transpose a view that commonly subjugates women from the semiarid region to silencing and/or masculinization. On the other hand, it can show elements that propagate a Euclidean representation of the idea of Backlands, by involving the trajectory of the characters and mobilizing their actions.

**Keywords:** Game; Woman, Semiarid; Social representation; Identity.

## INTRODUÇÃO

O final da década de 1990 marcou o surgimento de um campo concebido como Estudos de Jogos (*game studies*) em face de dois tratados seminais publicados por Espen Aarseth (1997) e Janet Murray (2003). Desde então, os jogos digitais passaram a figurar como objeto de pesquisas multidisciplinares, que investigam a relação dos *games* com a saúde, a cidade, educação, cultura, dentre outros temas (ANDRADE; FALCÃO, 2012).

Este artigo discorre sobre a relação entre jogos digitais e a cultura do Semiárido brasileiro, analisando a representação das mulheres sertanejas do século XIX no game *Árida Backland's Awakening* (Aoca Game Lab, 2019) para compreender como isso constrói sentido no jogo. Nossa hipótese sustenta que *Árida* tende a transpor uma visão que comumente subjuga as mulheres do Semiárido ao silenciamento e/ou à masculinização. Por outro lado, isto pode evidenciar elementos que propagam uma representação euclidiana da ideia de sertão, envolvendo a trajetória das personagens e mobilizando suas ações.

Para realizar o trabalho aqui proposto, partimos da proposta metodológica de Aarseth (2014), fundamentada na experiência de “jogar o jogo”; este processo durou quatro semanas e envolveu também reuniões de discussão sobre o jogo e a narrativa por ele retratada, com foco na construção de suas personagens. O processo de codificação das mensagens se direciona a observação dos signos de nordestinidade, de que forma o *game Árida* os propaga ou os transpõe e como isso se reflete na construção das mulheres sertanejas por ele representadas. Ainda como fonte de dados, foram utilizadas informações disponíveis no site do *Aoca Game Lab*, estúdio responsável pela criação do *Árida*. Críticas e entrevistas publicadas sobre esse jogo em plataformas digitais, como sites e *blogs* locais e nacionais, também foram utilizadas.

Após esta etapa de coleta de dados, procedemos à etapa de análise de conteúdo (AC), com base na proposta de Laurence Bardin (1997). Segundo este referencial, a análise de conteúdo articula um conjunto de procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição analítica do conteúdo latente de mensagens, num esforço de investigação que age em busca da descoberta de estruturas que confirmam ou infirmam o que se procura demonstrar. Este método envolve também o “esclarecimento de elementos de significações susceptíveis de conduzir a uma descrição de mecanismos de que a priori não detínhamos a compreensão” (BARDIN, 1997, p. 29).

## JOGOS DIGITAIS E REPRESENTAÇÃO CULTURAL: CONHECENDO *ÁRIDA*

Enquanto fenômeno cultural, um jogo pode ser considerado na dimensão dos sentidos, dos significados e do valor expressivo, que o constitui como ferramenta de função social (HUIZINGA, 2000). Sob este ponto de vista, a compreensão a respeito de um jogo pode considerar a forma como ele representa determinada cultura.

Para Janet Murray (2003), além do seu caráter lúdico, o *game* pode envolver quem joga em uma narrativa cuja ressonância dramática é variável. Este formato narrativo parte do entendimento do computador como um meio expressivo, possibilitando a criação de uma estrutura que abarca o intelecto, a subjetividade e a expectativa de quem cria um jogo. O poder de representação do meio digital, diz Murray, é capaz de garantir aos jogos a mesma liberdade para representar o mundo que é conferida aos campos literário e cinematográfico. Essa interpretação faz com que representar, jogar e contar histórias estejam intimamente ligados. “Tal como a linguagem, são componentes ancestrais e definidores de nossa humanidade”. (MURRAY, 2003, p. 10).

Sobre a evolução dos *games* em sua capacidade de representação do real, Busarello, Biegging e Ulbricht (2012, p. 147-148) destacam que:

A indústria dos *games* vem se reinventando e revolucionando o mercado no que diz respeito à interação entre usuários e máquinas. Há poucas décadas, a representação gráfica, por exemplo, em um jogo de futebol, era feita através de um ponto piscando na tela e uma linha, que representavam, respectivamente, os jogadores e a rede do gol. O tempo foi passando, e na década de 80 chega o Atari, seguido pelo Nintendo, pelo Master System, pelo 3DO, pelo Wii e mais recentemente, pelos Playstation e XBox, que vêm constantemente atualizando suas tecnologias e suas representações gráficas, criando ambientes virtuais cada vez mais próximos da realidade, fazendo que o usuário sinta-se imerso no mundo virtual experimentado. De pontos azuis, agora temos narrativas e personagens mais complexos, plataformas mais atraentes e cenários que buscam cada vez mais retratar detalhes do mundo real.

Segundo Johnson (2001), esta capacidade de representação oferecida pelos jogos digitais se materializa no âmbito da interface, que abrange a tradução de uma informação digital em uma linguagem visual. É a interface que dá forma à relação entre o usuário e o computador, tornando uma parte sensível para a outra. Compartilhando do mesmo raciocínio de Murray (2003), Johnson (2001) entende que o computador, para além de uma tecnologia operacional, concebe um sistema simbólico complexo que lida com representações e sinais, num ato de criação significativo. Assim, a interface encontra-se numa esfera cultural cuja relevância se reflete numa sociedade cada vez mais moldada por eventos que se produzem no ciberespaço.

Neste cenário, entende-se que o jogo digital, enquanto fenômeno cultural e tecnologia de representação, pode atuar no processo de produção de sentido pela linguagem, em um sistema de conceitos e imagens que possibilita uma referencialidade a objetos, sujeitos e acontecimentos externos ao *game*. Este processo configura o movimento da representação que, para Hall (2016), é uma das práticas centrais que produz a cultura, sendo esta entendida a partir da produção e do intercâmbio de sentidos capazes de promover “o compartilhamento de significados” entre os membros de um grupo ou sociedade. De acordo com Battaiola e Muniz (2018), esta referencialidade propagada pelo jogo pode ser analisada a partir da dimensão que eles denominam como contexto, associada à ideia de metajogo, ou seja, o que não faz parte do jogo, mas o influencia.

Árida: *Backland's Awakening* é um jogo digital de aventura (*adventure game*) que se passa na cidade de Uauá, no sertão da Bahia, no ano de 1896. Ele conta a história da jovem Cícera, filha de pais migrantes, criada pelo avô Tião, que possui a missão de enfrentar os desafios da migração de Uauá para Canudos, num ambiente seco e com pouca comida. O *game* retrata um período de união de sertanejos e sertanejas ao movimento popular de cunho sociorreligioso liderado por Antônio Conselheiro, episódio que marca a ocorrência da Guerra de Canudos (1896-1897), conhecida nacionalmente através do livro *Os sertões* (1902), de Euclides da Cunha.

Com essa narrativa, o jogo Árida torna-se mais um referencial da história de Canudos, que já foi retratada anteriormente na literatura, no cinema e na fotografia, ao tempo em que configura um formato de representação do sertão e dos homens e mulheres que o habitam. De acordo com Albuquerque Júnior (2011), a edificação do que se vê e diz sobre esse espaço parte da construção imagético-discursiva de figuras, signos e temas *nordestinizadores* que dão unidade ao pensamento sobre a região e que se impõem como verdades pela repetição. As representações que povoam o imaginário a respeito do Nordeste e do Sertão, muitas vezes, assimilados como sinônimos, conflui em uma narrativa comum, que compartilha reducionismos e cristaliza apagamentos da nossa diversidade histórica, cultural, geográfica.

Esta constatação vem corroborar o que Paiva (2006) chamou de signos de nordestinidade. Sob a perspectiva da linguagem cinematográfica, Paiva agencia temas comuns quando o assunto é Nordeste, categorizando representações que, mesmo construídas dentro do universo da ficção, contribuem para cristalizar estereótipos como os da seca, do migrante, da religiosidade e o da mulher sertaneja, cuja característica é, marcadamente, conduzida ao apagamento e/ou a masculinização nas mais variadas narrativas.

## **A REPRESENTAÇÃO DAS MULHERES DO SERTÃO: UM PERCURSO HISTÓRICO**

As representações de gênero no sertão foram, e ainda são historicamente, atravessadas por discursos hegemônicos, patriarcais e estereotipados. Principalmente, representada pelo sertanejo viril e forte, a figura do “cabra-macho”, na qual não há espaço para o feminino. Esta afirmação do gênero masculino teria surgido no final do século XIX e no início do século XX, quando se construiu a ideia que “inventou” o Nordeste (ALBUQUERQUE JÚNIOR, 2011).

Um Nordeste inventado e fortalecido por um discurso regionalista liderado por intelectuais e políticos entre os quais se destaca o sociólogo Gilberto Freyre que, segundo Albuquerque Júnior (2005), buscou criar uma identidade homogênea sobre o nordestino e o Nordeste. O autor complementa ainda que esses discursos compõem a representação do mito do “nordestino cabra-macho” com o objetivo de promover o sentimento de unidade do Nordeste e de trabalho em prol dos interesses da região em seus diversos aspectos econômicos, sociais e culturais. De acordo com Vasconcelos (2009, p. 1),

A figura do nordestino estaria permeada de representações que de certa forma definiria uma masculinidade. O nordestino é antes de tudo um “macho”, não é qualquer homem, mas é um homem viril, forte, rude, que representaria o patriarcado ou a volta de valores patriarcais [...].

Fatores históricos como os fluxos migratórios dos nordestinos para o Sul/Sudeste e as problemáticas com o “Combate à seca” interferiram no funcionamento político-econômico da região e nas relações de trabalho. Segundo Paiva (2004), os pequenos agricultores e os trabalhadores atendiam as demandas de trabalho das elites agrárias, tanto da região Nordeste quanto dos grupos agrários e indústrias da grande São Paulo. Para Gomes (2006), a dinâmica histórica-regional da mobilidade dos nordestinos para essas regiões acabou sendo camuflada pelas representações distorcidas de um Nordeste associado ao atraso, à pobreza e um Sudeste/Sul apresentado como o motor da economia e da imagem da modernidade. Fazendo com que muitas pessoas, maioria homens, aderissem a essa dinâmica migratória.

Diante da ausência da figura masculina, muitas mulheres tiveram que assumir, oficialmente, o sustento dos lares. Seriam elas, segundo nomeia Albuquerque Junior (2003), “as viúvas da seca”, pois tiveram que assumir o papel de chefes de família, cuidando, muitas vezes, sozinha da criação e educação dos filhos, da manutenção dos seus lares e dos cuidados com a terra.

Neste sentido, as mulheres passavam por um processo de masculinidade para enfrentar as adversidades, não era possível naquela realidade o ser feminino, frágil e submisso, ser protagonista da história. “A masculinidade se torna essencial para a construção de uma identidade regional nordestina/sertaneja, sendo que nessa constituição não há espaço para o feminino” (VASCONCELOS, 2009, p. 2). Nas palavras de Albuquerque Júnior (2003, p. 165), “até as mulheres seriam masculinas, macho, sim senhor!”. Ou seja, a mulher sertaneja teria que incorporar a figura da “mulher-macho”, forte e “árida”, para ocupar esse lugar no contexto histórico-social. Nos processos históricos das civilizações, a mulher não se representa, para isso, era necessária a figura do macho, sendo representado no patriarcado pela figura do pai, por meio do direito paterno (PATERMAN, 1995). Segundo Rios, Bastos e Barros (2015, p. 5-6), a mulher do sertão

[...] precisa ser “mulher-macho”. Sua identidade feminina é suprimida pelas adversidades do clima e da história. Essa concepção acaba por construir para a permanência, inclusive, da violência contra as mulheres e, ao mesmo tempo, alimentar um modelo de masculinidade, que tenta manter um tipo de relação entre homens e mulheres que viria desde o período colonial e que, por isso mesmo, é vista como natural.

Esta representação das mulheres, ou a sua não representação, é um elemento político-social de impacto direto na definição dos papéis de gênero e na formação das identidades. Segundo Hall (2000, p. 12), as “identidades são representações que os sujeitos são obrigados a assumir”, mesmo sabendo que tais representações são constituídas na ausência do outro, aqui em específico na negação do ser feminino, e que não podem ser únicas, idênticas.

Sendo assim, as identidades de mulheres do sertão, principalmente dos séculos XIX/XX, são atravessadas pelos antagonismos em torno do masculino/feminino da modernidade. Esta noção binária de masculino/feminino demonstra que a especificidade do feminino é “totalmente descontextualizada, analítica e politicamente separada da constituição de classe, raça, etnia e outros eixos de relação de poder” (BUTLER, 2017, p. 22).

Compreende-se também que as construções das identidades acerca do masculino e do feminino são culturais, variando com o tempo e o espaço, passado e o futuro. E que, no caso do Nordeste, essa cultura é responsável por ditar a construção de uma identidade nacional/regional, ou pelo menos, parte dela. “Uma cultura nacional é um discurso - um modo de construir sentidos que influencia e organiza tanto nossas ações quanto a concepção que temos de nós mesmos” (HALL, 2019, p. 31).

Vale ressaltar que as identidades culturais e de gênero nordestinas são múltiplas e não devem, de forma alguma, serem reduzidas ou estigmatizadas em decorrência de um discurso hegemônico. Segundo Paiva (2006), seria uma imprudência selecionar e esquematizar uma única interpretação sobre a identidade regional do Nordeste, principalmente, considerando a diversidade espacial e territorial.

Um discurso que não considera as múltiplas representações culturais e de gênero pode desencadear uma série de estereótipos. Segundo Bhabha (2014), o estereótipo é uma ferramenta discursiva que possui o poder de constituir conceitos fixos na construção da alteridade, ou seja, na concepção do outro. Já Freire Filho (2004, p. 47) destaca que

[...] os estereótipos, a exemplo de outras categorias, atuam como uma forma de impor um sentido de organização ao mundo social; a diferença básica, contudo, é que os estereótipos ambicionam impedir qualquer flexibilidade de pensamento na apreensão, avaliação ou comunicação de uma realidade ou alteridade, em prol da manutenção e da reprodução das relações de poder, desigualdade e exploração; da justificação e da racionalização de comportamentos hostis e, *in extremis*.

Estas concepções discursivas acabam sendo propagadas pelas mídias, meios de comunicação, livros didáticos e literaturas romanescas. Trazem uma imagem ligada a questões geopolíticas como território, o poderio coronelista e a seca, bem como “a herança literária de Euclides da Cunha e suas descrições sobre coragem, valentia, destemor, machismo, rusticidade e das lutas e dos lances romanescos de cavaleiros” (GALVÃO, 1976, p. 47-48).

A herança de Euclides da Cunha, importante escritor modernista e autor da obra *Os Sertões*, é a representação de um sertão estereotipado. Para Ventura (1997), Cunha se baseou em fontes orais e escritas, como os poemas populares e as profecias religiosas, encontrados em papéis e cadernos nas ruínas da comunidade. Bem como em “profecias apocalípticas, que julgou serem de autoria de Antônio Conselheiro, para criar, em *Os Sertões*, um retrato sombrio do líder da comunidade” (VENTURA, 1997, p. 166).



Frente esta representação, é possível perceber sua visão sobre as mulheres sertanejas que fizeram parte desse movimento histórico e social de grande importância para o Sertão baiano. “O mulhério constituía então, a parte mais numerosa do pessoal fanático, podendo ser calculado em dois terços do bando que acompanhava o Conselheiro” (DANTAS, 1922, p. 146). Uma percepção que, em vez de ressaltar o protagonismo dessas mulheres produtoras de histórias e de luta, costumava referir-se a elas de forma estereotipada. As mulheres eram retratadas como repugnantes e as poucas referências feitas por ele, eram voltadas para mostrar a feiura e as mazelas que carregavam sobre si.

Elas sempre são definidas como mulheres de aparência grotesca, sem polidez, sem beleza alguma, além de serem denominadas como “jagunça” o que está sempre associado ao comportamento dos jagunços e facínoras que buscavam em Canudos como um “homizio”. Estas definições de caráter discriminatório, nos impede de uma releitura da identidade das mulheres do arraial (BRAGA, 2011, p. 6).

Além de existir a construção da identidade das mulheres pelo viés dicotômico “masculino e feminino”, há também o estabelecimento das normatividades e da padronização da beleza, conforme atributos valorizados pelo autor da obra. Segundo Oliveira (2002), as estratégias de identificação adotadas pelo autor manifestavam-se em passagens que constroem os monstros e as belidades, as bruxas e as princesas. Tal descrição comprometia ou, até mesmo, impedia de se pensar as identidades dessas mulheres.

Percebe-se, em todo o contexto histórico apresentado nesta discussão, que existe na negação do feminino, uma omissão da importância das mulheres nos movimentos e processos históricos do sertão. Não é sobre apenas citá-las nos enredos de forma aleatória ou representá-las de forma estereotipada, precisam ser tratadas como agentes da História. Para Louro (1997, p. 678), as mulheres são importantes participantes das construções sociais e históricas, “são elas que fazem os homens bons e maus; são as origens das grandes desordens, como dos grandes bens; os homens moldam a sua conduta aos sentimentos delas”.

## **ANÁLISE E DESCRIÇÃO DA REPRESENTATIVIDADE DAS MULHERES EM ÁRIDA**

A estrutura narrativa do jogo Árida traz, em formato de poesia de cordel, a história da protagonista Cícera, mesclada com acontecimentos históricos que antecederam a guerra de Canudos. O trajeto da personagem é marcado por uma grande seca, numa região esquecida pelas políticas públicas, com falta de condições de produção e, portanto, de sobrevivência, que a fazem vivenciar o flagelo da fome. Como é comum em outros espaços de representação sobre o Nordeste, a seca e a fome representam a morte também no jogo, quando a personagem não consegue cumprir as regras e os comandos de sobrevivência que mantém seus suprimentos.

Para isto, são indicados comandos e desafios que exigem conhecimentos da Caatinga, como possibilidade de sobrevivência. Utilizando-se dos elementos e matérias-primas próprios deste bio-

ma, a partir de artefatos da época, “Cícera consegue descobrir mais sobre nuances e detalhes das tradições sertanejas, abrindo novos caminhos e conseguindo novos recursos” (AOCA GAME LAB, 2019, s.p.). Assim, jogadores e jogadoras recebem um convite para explorar esse bioma, único no mundo, oferecendo uma história contada a partir da perspectiva de uma adolescente negra e sertaneja. Nesse aspecto, observa-se uma transposição do olhar diante das mulheres sertanejas que em outros espaços tradicionais de representação, como a literatura e o cinema, são reduzidas a papéis de subserviência e submissão, cujas ações são relegadas ao protagonismo de personagens masculinos.

Em contrapartida, todos esses elementos referem-se à dimensão cultural e de representação do jogo feita a partir de escolhas pouco usuais na indústria dos *games*. Em entrevista concedida a Bruno Izidro, do canal de *games* *START Uol*, o game designer de *Árida*, Filipe Pereira, afirma:

Todos os componentes que estão no nosso jogo colocam a gente num percentual bastante diminuído pela indústria, não só pelo local do sertão, mas também pelo viés mais social. Sem falar do protagonismo de uma personagem mulher, negra e nordestina, o que não vemos nos outros jogos (PEREIRA, 2019, s.p.).

Entre o processo de apreensão das ferramentas até seu domínio para chegar ao final do jogo, confrontamos estas escolhas com as questões suscitadas pelas leituras do aporte teórico aqui citado no que diz respeito à representação de gênero no contexto social, cultural, histórico e político apresentado em *Árida*. Seu *gameplay* tem como centralidade interações de sobrevivência e exploração, que apontam para uma lógica comum aos *adventure game*; na mesma direção, pode legitimar o papel dado por Euclides da Cunha às mulheres, na guerra de Canudos.

Soldados possantes que vinham resfolegando de uma luta de quatro horas, caíram, alguns mortos por mulheres frágeis. Algumas valiam homens. Velhas megeras de tez baça, faces murchas, olhares afuzilando faúlhas, cabelo corredios e soltos, arremetiam com os invasores num delírio de fúrias (CUNHA, 2016, p. 417).

*Árida* apresenta o gosto pela aventura e pelo desafio como característica da sua personagem feminina jogável, chamada Cícera. Entretanto, em suas características, ela não adota padrões de gênero nem do feminino, como acontece em vários *games* onde é explorada a cultura da sexualização e objetificação do corpo da mulher, nem tão pouco é masculinizada. É uma menina negra, do interior do Nordeste e de apenas 15 anos e seu protagonismo no jogo é sem dúvida de grande representatividade nesse aspecto. As demais personagens mulheres, não jogáveis, segundo informações da equipe de desenvolvimento do *game*, foram inspiradas nas características de pessoas do local e da época. A equipe afirmou que toda a interface do jogo foi baseada em pesquisas de campo que realizaram na região de Canudos e Uauá. Conforme ilustra a Imagem 1 abaixo:



**Figura 1 – Cícera no início de sua aventura pelo sertão. O texto na imagem diz: “Quero ver onde o sol nasce, explorar esse mundão. Viver novas aventuras e conhecer o meu sertão”.**

Fonte: Captura de tela do jogo *Árida*

Dona Firmina, a segunda personagem feminina que aparece na narrativa, mora em sítio vizinho de Cícera. É uma mulher negra e respeitada curandeira de Uauá e região, lugar onde vive desde sua juventude e não tem intenção de deixá-lo. Filha única de uma família extremamente religiosa, usa sua religiosidade e sabedoria das plantas para ajudar Cícera e Tião em seus planos de ida para Canudos. Essa senhora conhece cada planta do sertão, compartilha seus conhecimentos para curas e rezas.

Tião é o avô de Cícera e, segundo a descrição contida na plataforma de jogos *Steam*, “é a representação do homem religioso do sertão, forte, cheio de fé e difícil de se curvar” (AOCA GAME LAB, 2019, s.p.). Na juventude foi vaqueiro, que nunca saiu de seu lugar, embora a migração fosse uma realidade bastante comum no Sertão do século XIX/XX, onde se fugia da seca e da fome. Tião permaneceu toda vida em Uauá e é um grande conhecedor das especificidades da caatinga, seus conhecimentos e cuidados preparam Cícera para a peregrinação à Canudos.

O avô foi responsável pela criação de Cícera quando seus pais precisaram migrar em busca de melhores condições de vida, lhe conferindo diversos ensinamentos sobre a vida no sertão. Apesar de representar a figura do homem sertanejo, sua construção não evidencia traços da personalidade rude que constrói a representação do “cabra-macho nordestino”. Tião é um vaqueiro cuja relação com a neta é de muito afeto, doçura e paciência. Isso se estende à personalidade de Cícera que também demonstra ser uma menina doce e sensível, que denota muita força e determinação.

Outra mulher representada pelo jogo é Almira, uma personagem albina, que também influencia ações de Cícera. De acordo com a descrição no site do jogo, Almira “sofre muito com o fato de ter nascido como uma pessoa albina em um lugar onde o sol é sempre muito forte a maior parte do

tempo” (AOCA GAME LAB, 2019, s.p.). A descrição traz ainda como sendo uma mulher jovem, mas que já está cansada do cotidiano do sertão.

Antes de aprofundarmos a análise sobre as questões de gênero no jogo, vale ressaltar que a própria história de Canudos é um relato de resistência à migração e exemplar na criação de paradigmas de convivência com o bioma e o clima da Caatinga, superando a ideia de “combate à seca”, que se tornou uma indústria política de concentração de renda das elites (ALBUQUERQUE JÚNIOR, 2011). Cícera luta para não morrer de fome e sede, assim, a representação mais imediata dos recursos de interface do jogo, em um primeiro momento, parecem reforçar o imaginário em torno da seca como um mero flagelo da natureza, a exemplo de quando a pessoa jogadora não cumpre a regra básica de dar água e alimentar a personagem durante o percurso de exploração do jogo em que a narrativa enfatiza, conforme consta na Imagem 2, a mensagem final:



**Figura 2 – Mensagem final. O *game over* de *Árida***

Fonte: Captura de tela do jogo *Árida*

Por outro lado, em detalhes do jogo percebidos tanto na narrativa, que conduz o trajeto de Cícera, quanto em comandos de função exclusivamente pedagógica, como a descoberta de itens colecionáveis, conforme a Imagem 3, são mostradas informações do contexto sociopolítico do período histórico que antecedeu o massacre em Canudos.

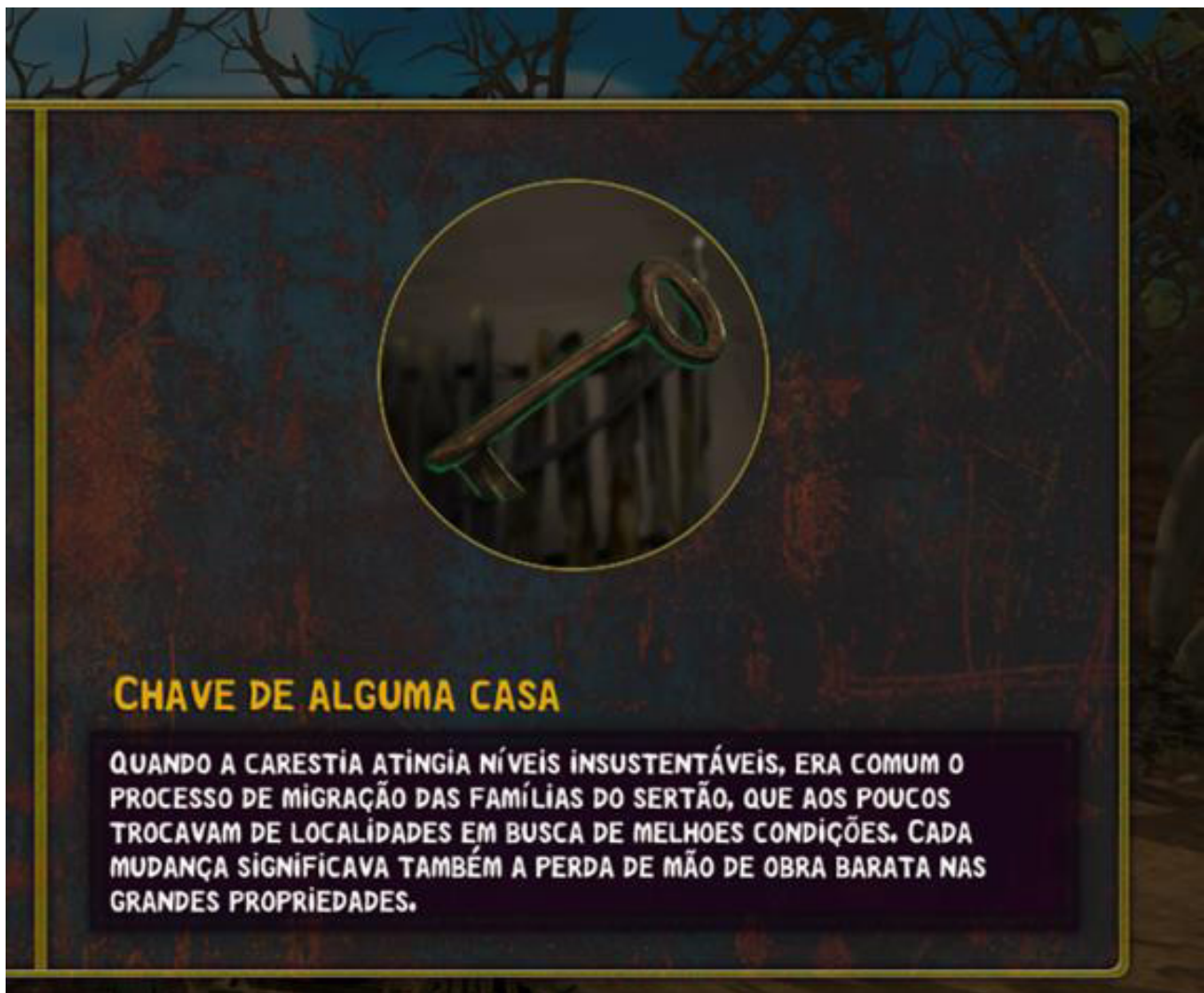


Figura 3 – Item colecionável. O texto na imagem diz: “Quando a carestia atingia níveis insustentáveis, era comum o processo de migração das famílias do sertão, que, aos poucos, trocavam de localidades em busca de melhores condições. Cada mudança significava também a perda de mão de obra barata nas grandes propriedades”.

Fonte: Captura de tela do jogo *Árida*

O game *Árida* esboça ainda alguns temas políticos da história do Semiárido brasileiro e das questões de gênero e raça, que aparecem em um produto cultural no qual esperamos, geralmente, encontrar entretenimento, sobretudo, por ser classificado como *adventure game* e *serious game*, isto é, o gênero que busca passar esse tipo de mensagem para quem joga. A crítica divulgada no START Uol (2019), onde consta a entrevista com o game designer do jogo, anteriormente mencionada, apresenta como manchete: “*Árida* não tem medo de ser um jogo político sobre o sertão do Brasil”, e Filipe Pereira também aborda essas questões, de modo geral, em sua fala:

Quando se coloca isso dentro de um jogo, que é algo que as pessoas associam a diversão, rola uma confusão mental e isso é legal também fazer esse tipo de provocação [...] Também é uma questão política, no final das contas, porque geralmente as pessoas associam o Nordeste, o sertão especialmente, a atraso, a coisas não tão divertidas (PEREIRA, 2019, s.p.).

Neste direcionamento político apontado pelo criador do jogo, no qual também podem ser observadas questões relacionadas a gênero e raça, Árida se inscreve na narrativa de Canudos, cuja história se inicia com a peregrinação de um grande número de nordestinos e nordestinas de diversas origens, mas, sobretudo, pobres ex-escravizados e que eram, em sua maioria, mulheres rumo a melhores condições de vida. Segundo Calasans (1959), elas representavam dois terços dos 26 mil habitantes no Arraial, porém, pouco se sabe sobre elas, sendo nomeados e destacados os personagens homens, apesar de muitas terem sobrevivido à guerra e serem listadas no *Relatório do Comitê Patriótico da Bahia*, contendo seus depoimentos e o que sofreram após o conflito (BRAGA, 2011).

Os primeiros escritos dos registros oficiais da guerra, ao se referirem sobre “inimigos”, além de Antônio Conselheiro, trazem somente nomes de seus homens de confiança – como *Pajeú, Pedrão, João Abade, Mancambira*. Até mesmo nas produções acadêmicas sobre o fato, essa escassez de informações, nomes e relatos de participação das mulheres na formação de Canudos e na resistência às tropas do governo, demonstram como elas são desconsideradas enquanto sujeitos que atuam e interferem nos acontecimentos de relevância histórica. Isso é confirmado por Braga (2011), em seu artigo “Canudos: uma guerra, muitas mulheres” e por Almeida (1998) no que diz respeito à História do Brasil como um todo.

Como dito anteriormente, Árida é protagonizado por uma mulher negra adolescente, atribuindo-lhe no jogo um papel de aventureira, signo que normalmente é negado à mulher na sociedade ou designado de forma negativa. Outra personagem que desempenha papel importante é Dona Firmina. No jogo, a fé é um elemento legitimado pelas regras e apresentado com ligações a saberes ancestrais de cura, o que contrapõe o discurso do fanatismo e mesmo de misoginia que atribui às mulheres certas relações com a “bruxaria”, “feitiçaria”, práticas deslegitimadas pela igreja oficial católica da época. Nos diálogos de Cícera com o avô, os saberes de Dona Firmina são valorizados e tratados com respeito, como vemos nesse diálogo: “Vai correndo a D. Firmina, pede a ela um chá daqueles que segura a minha dor” (AOCA GAME LAB, 2019, s.p.), diz o avô Tião à Cícera indicando ao jogador um objetivo a ser cumprido para mudança de fase.

A religiosidade sertaneja na figura da curandeira/rezadeira configura um signo de nordestinidade muito comum nas narrativas centradas no sertão. Para Paiva (2006), essas representações são misturadas às imagens de feiticeiros, curandeiros, rezadeiras, católicos rústicos e suas promessas, mães de santo e padres sempre dispostos a diminuir o sofrimento do nordestino, através de uma palavra de fé. Nesse sentido, Árida compartilha de uma visão muito propagada quando retrata a fé sertaneja, que, para além das ações de Dona Firmina, também se materializa nos oratórios espalhados pelo cenário do jogo, conforme a Imagem 4 abaixo:



**Figura 4 – Cícera e o oratório de Dona Firmina.**

Fonte: Captura de tela do jogo *Árida*

Em outro ponto de análise, no livro *Os Sertões*, as mulheres são citadas sob signos carregados de estereótipos que as reduzem a sua aparência ou padrões de comportamento:

Ali estavam, gafadas de pecados velhos, serodiamente penitenciados, as beatas – êmulas das bruxas das igrejas – revestidas da capona preta lembrando a holandilha fúnebre da Inquisição; as solteiras, termo que nos sertões tem o pior dos significados, desenvoltas e desejadas, soltas na gandaíce sem freios; as moças donzelas ou moças damas recatadas e tímidas; e honestas mães de famílias; nivelando-se pelas mesmas rezas (...) Faces murchas de velhas (...) rostos austeros de matronas simples; fisionomia ingênuas de raparigas crédulas (...) Grenhas maltratadas de crioulas retintas; cabelos corredio e duro de caboclas; trunfas escandalosas de africanas [...] (CUNHA, 2016, p. 186).

No item colecionável, encontrado durante o jogo, nomeado como *Jornais velhos*, como demonstra a Imagem 5), é mostrada uma caixa de texto abaixo da imagem de um jornal com a seguinte informação: “As mulheres no sertão cumpriam um papel social vinculado às tarefas de casa, eram retratadas nos periódicos da época tão somente como esposas e filhas dos coronéis locais, ou em situações de nascimento, casamento ou óbito”. Essa informação aponta a invisibilidade e indizibilidade de relevância das mulheres nos fatos políticos e sociais de relevância pública demonstradas nos parágrafos acima.



Figura 5 – Item colecionável “Jornais velhos”

Fonte: Captura de tela do jogo *Árida*

Conforme salienta Almeida (1998, p. 50), “a relação entre Gênero e História constitui-se uma categoria de análise que se impõe na revisão da História oficial e da História da humanidade”. Assim, é necessário, por meio de um resgate histórico, um recontar desses acontecimentos no qual as mulheres ocupem um lugar de visibilidade, de protagonismo nas suas histórias de vida, alcançando uma ruptura com os papéis de gênero que lhes são, historicamente, impostos. Percebemos, portanto, que, a partir dos elementos que constituem as personagens femininas em *Árida*, existe uma construção que se aproxima desse recontar quando demarca o espaço das mulheres numa história que, geralmente, é representada e protagonizada por homens.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo enquanto fenômeno cultural contribui para a compreensão de como este formato pode ultrapassar o campo do entretenimento e efetivar relações simbólicas que se articulam como representações. Neste sentido, percebe-se o jogo como narrativa significativa que, ao contar uma história, mobiliza a expectativa e o imaginário de quem o cria e de quem joga. Existe, com isso, todo um contexto que, mesmo não fazendo parte do jogo, o influencia e, no caso de *Árida*, a referência à história de Canudos, há muito representada em outros campos, mobiliza o imaginário em torno de representações e estereótipos cristalizados sobre a região Nordeste e o sertão.

A representação das mulheres sertanejas no contexto do jogo traz aspectos históricos importantes sobre as trajetórias de vida e o protagonismo delas, em contraponto ao processo de invisibilidade recorrente em produções simbólicas sobre o percurso histórico-social, político e cultural



da figura feminina nos movimentos e nas lutas do sertão. Em *Árida*, é possível perceber uma proposta, tanto no jogo quanto nas falas da equipe, de ressaltar o protagonismo de uma personagem feminina que busca mudar os rumos de sua história, vendo em Canudos a possibilidade do viver bem no sertão baiano. Essa percepção contribui para uma visibilização da mulher sertaneja por outro ângulo, influenciando numa reflexão sobre os estereótipos, historicamente, impostos a elas, numa possível ruptura dos discursos dominantes, sexistas e xenófobos.

Em meio a um acervo histórico, literário, midiático e acadêmico insuficientemente revelador e, pelo contrário, repleto de representações desumanizadas, o que é possível imaginar sobre quem eram essas mulheres que formaram o povoado de Canudos? Que histórias carregavam de seus lugares e da cultura de suas comunidades? Como interferiram e contribuíram para Canudos se tornar um símbolo de resistência na História do Brasil? Essas são questões que podem ser exploradas em futuros trabalhos. Porém, concluímos que o jogo *Árida* contribui para a criação de um imaginário dentro deste recorte histórico-geográfico, que faz justiça à representividade feminina no Sertão.

## REFERÊNCIAS

### FONTES

*Árida: Backland's Awakening*. Aoca Game Lab. Plataforma Steam. 15 de agosto de 2019. Disponível em: <http://aocagamelab.games/pt/>. Acesso em: 16 de março de 2021.

IZIDRO, Bruno. “*Árida*» não tem medo de ser um jogo político sobre o sertão do Brasil. *START Uol*. 2019. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2019/08/18/arida-nao-tem-medo-de-ser-um-jogo-politico-e-divertido-ao-mesmo-tempo.htm>. Acesso em: 16 de março de 2021.

PEREIRA, Filipe. “*Árida*» não tem medo de ser um jogo político sobre o sertão do Brasil. [Entrevista concedida a Bruno Izidro]. São Paulo, 2019. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2019/08/18/arida-nao-tem-medo-de-ser-um-jogo-politico-e-divertido-ao-mesmo-tempo.htm>. Acesso em: 16 de março de 2021.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AARSETH, Espen. **O jogo da investigação: abordagens metodológicas à análise de jogos**. Trad. Anabela Vinagre. *Artigos Caleidoscópio*. 2014. p. 9-23. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/238787527\\_O\\_JOGO\\_DA\\_INVESTIGACAO\\_ABORDAGENS\\_METODOLOGICAS\\_A\\_ANALISE\\_DE\\_JOGOS\\_1](https://www.researchgate.net/publication/238787527_O_JOGO_DA_INVESTIGACAO_ABORDAGENS_METODOLOGICAS_A_ANALISE_DE_JOGOS_1). Acesso em: 15 de dezembro de 2020.

AARSETH, Espen. **Cibertext: Perspectives on Ergodic Literature**. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1997

ALBUQUERQUE JÚNIOR, Durval Muniz de. **A invenção do Nordeste e outras artes**. São Paulo: Cortez, 2011.

ALBUQUERQUE JÚNIOR, Durval Muniz de. Cabra da peste. **Revista Nossa História**. São Paulo: Editora Vera Cruz. Ano 2, n. 17, mar. 2005.

ALBUQUERQUE JÚNIOR, Durval Muniz de. **Nordestino: invenção do falo – uma história do gênero masculino**. São Paulo: Intermeios, 2003.

ANDRADE, Luís Adolfo de; FALCÃO, Thiago. **Realidade Sintética: jogos eletrônicos, comunicação e experiência social**. São Paulo: Scortecci, 2012.

ALMEIDA, Jane Soares. **Mulher e educação: a paixão pelo possível**. São Paulo: Editora Unesp, 1998.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Trad. Luís Antero Reto, Augusto Pinheiro. Presses Universitaires de France, 1977. Disponível em: <https://www.ets.ufpb.br/pdf/2013/2%20Metodos%20quantitativo%20e%20qualitativo%20%20IFES/Livros%20de%20Metodologia/10%20%20Bardin,%20Laurence%20%20An%3%A1lise%20de%20Conte%3%BAdo.pdf>. Acesso em: 12 de junho de 2020.

BATTAIOLA, André Luiz; MUNHOZ, Daniella Rosito Michelena. Regras e mecânicas em jogos. **Pesquisa em foco**. São Luís, v. 23, n. 2, jul./dez. 2018. p. 22-41. Disponível em: [https://ppg.revistas.uema.br/index.php/PESQUISA\\_EM\\_FOCO/article/view/1821/1373](https://ppg.revistas.uema.br/index.php/PESQUISA_EM_FOCO/article/view/1821/1373). Acesso em: 12 de março de 2021.

BHABHA, Homi. **O local da Cultura**. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2014.

BRAGA, Udinéia Braga. Canudos: uma guerra, muitas mulheres. XXVI Simpósio Nacional de História – ANPUH: 50 anos. **Universidade de São Paulo (USP)**. São Paulo: 2011, p. 1-11. Disponível em: <http://www.snh2011.anpuh.org/site/anaiscomplementares#U>. Acesso em: 16 de março de 2021.

BUSARELLO, Raul Inácio; BIEGING, Patricia; ULBRICHT, Vânia Ribas. Narrativas interativas: imersão, participação e transformação no caso da nova tecnologia para games “kinect”. **RuMoRes**, USP. São Paulo. [S. l.], v. 6, n. 11, p. 145-161, 2012. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/Rumores/article/view/51294>. Acesso em: 17 de março de 2021.

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade**. Judith Butler; Tradução: Renato Aguiar- 13ª edição. Rio de Janeiro: Civilização brasileira, 2017.

CALASANS, José. **No tempo de Antônio Conselheiro**. Salvador: Livraria Progresso/Universidade da Bahia, 1959.

CUNHA, Euclides da. **Os Sertões**. São Paulo: Ubu Editora/Edições Sesc, 2016.

DANTAS, Salomão de Souza. Aspectos e contrastes: ligeiro estudo sobre o sertão da Bahia. Rio de Janeiro: Tip. **Revista dos Tribunais**, 1922. p. 137-160.

FREIRE FILHO, João. Mídia, estereótipo, e representação das minorias. **Revista Eco-Pós**, Rio de Janeiro, v. 7, n. 2, p. 45-71, ago./dez, 2004. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/index/index>. Acesso em: 19 de março de 2021.

FREYRE, Gilberto. **Casa grande & Senzala: formação da família brasileira sob o regime da economia patriarcal**. Rio de Janeiro: Record. 1995.

GALVÃO, Walnice Nogueira. De sertões e jagunços. In: GALVÃO, Walnice. **Saco de gatos: Ensaio críticos**. 2ª ed. São Paulo: Livraria Duas Cidades, 1976. p. 42-57.

GOMES, Sueli de Castro. Uma inserção dos migrantes nordestinos em São Paulo: o comércio de retalhos. **Imaginário - USP**, Universidade de São Paulo. Vol. 12, nº 13, 143-169. 2006. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/ima/article/view/42421/46090>. Acesso em: 20 de março de 2021.

HALL, Stuart. **Cultura e representação**. Organização e revisão técnica: Arthur Ituassu; Trad. Daniel Miranda e William Oliveira. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio: Apicuri, 2016.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Tradução de Tomaz Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro. Rio de Janeiro: Lamparina Editora, 2019.

HALL, Stuart. Quem precisa de identidade? In: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). **Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais**. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 2000.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**. 4. São Paulo: Ed. Editora Perspectiva S.A, 2000.

JHONSON, Steven. **Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar**. Trad. Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Zahar, Rio de Janeiro, 2001.

LOURO, Guacira Lopes. Mulheres na sala de aula. In: PRIORE, Mary Del (Org.). **História das mulheres no Brasil**. São Paulo: Contexto, 1997.

MURRAY, Janet Horowitz. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. Trad. Elisa Khoury; Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural. Unesp, 2003.

OLIVEIRA, Walney da Costa. Entre bruxas e princesas: a construção de identidades femininas entre as prisioneiras de Canudos. In: COSTA, Alice Alcântara; SANDENBERG, Cecília Maria Bacellar (Orgs.). **Feminismo, ciência e tecnologia**. Salvador: REDOR/ NEIM-FFCH/ UFBA, 2002. p. 305- 318.

PAIVA, Carla Conceição da Silva. **A virtude como um signo primordial da nordestinidade: análise das representações da identidade social nordestina nos filmes. O Pagador de Promessas (1962) e Sargento Getúlio (1983)**. Dissertação (Mestrado em Educação e Contemporaneidade), Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2006.

PAIVA, Odair da Cruz. **Caminhos Cruzados**. (Tese de doutorado). Departamento de História, FFLCH, São Paulo, USP, 2004. Disponível em: <https://diversitas.fflch.usp.br/node/3001>. Acesso em 15 de março de 2021

PATEMAN, Carole. **O Contrato Sexual**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1995.

RIOS, Pedro Paulo Souza; BASTOS, Adson dos Santos; BARROS, Edonilce da Rocha. Mulheres no Semiárido brasileiro: uma história invisibilizada. **Revista Ouricuri**, v. 5, n. 2, p. 1-17, 2015. Disponível em: <https://www.revistas.uneb.br/index.php/ouricuri/article/view/1482>. Acesso em: 20 de março de 2021.

VASCONCELOS, Vânia Nara Pereira. “Mulher-séria” e “cabra-macho”... por outras representações de gênero no Sertão baiano. **ANPUH. SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA**. Fortaleza. 2009. p. 165-181. Disponível em: [https://anpuh.org.br/uploads/anaisimposios/pdf/201901/1548772190\\_c01dbd29577e3f21b5a81c1e34dfa079.pdf](https://anpuh.org.br/uploads/anaisimposios/pdf/201901/1548772190_c01dbd29577e3f21b5a81c1e34dfa079.pdf). Acesso em: 20 de março de 2021.

VENTURA, Roberto. Canudos como cidade iletrada: Euclides da Cunha na urbs monstruosa. **Rev. Antropol.** vol.40, n.1, São Paulo, 1997. p. 166-182. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/ra/v40n1/3244.pdf>. Acesso em: 20 de março de 2021.