

Videogames e performance de gênero: os casos de Assassin's Creed Valhalla e Cyberpunk 2077

Video games and gender performance: the cases of Assassin's Creed Valhalla and Cyberpunk 2077

Everton Garcia da Costa¹, Daiane Carvalho²,
Laryssa Waltter³, Nicolas Boldt⁴

Resumo

A indústria de jogos eletrônicos apresentou um enorme crescimento no decorrer das últimas duas décadas, estando situada hoje no centro da cultura *pop* e do mercado do entretenimento. A estimativa é a de que, atualmente, mais de três bilhões de pessoas ao redor do globo joguem algum tipo de *game* – o que significa em torno de 40% da população mundial. Nesse sentido, considerando a relevância dos *videogames* no contexto das sociedades contemporâneas, o objetivo deste artigo foi problematizar a *performance* de gênero nos *games*. De forma mais precisa, analisamos dois casos, os de Eivor e V, protagonistas dos jogos *Assassin's Creed Valhalla* e *Cyberpunk 2077*, respectivamente. Nosso intuito foi investigar como esses *games* produzem experiências de *performance* de gênero aos/às jogadores/as, a partir da construção das duas personagens. Para desenvolver a análise aqui proposta, mobilizamos como referencial teórico a teoria de gênero e construção de identidade desenvolvida pela filósofa norte-americana Judith Butler.

Palavras-chave: Gênero; *Videogames*; Judith Butler.

Abstract

The video game industry has experienced enormous growth over the last two decades, and is now located at the center of pop culture and the entertainment market. The estimate is that, currently, more than three billion people around the globe play some type of game – which represents around 40% of the world's population. In this sense, considering the relevance of video games in the context

¹ Professor Adjunto do Departamento de Sociologia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Porto Alegre, Rio Grande do Sul, Brasil. Líder do Grupo de Pesquisas sobre Games, Cultura e Sociedade (Game_Pesq), Porto Alegre, Rio Grande do Sul, Brasil. *E-mail:* eve.garcia.costa@gmail.com

² Mestranda pelo Programa de Pós-Graduação em Sociologia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Porto Alegre, Rio Grande do Sul, Brasil. Integrante do Grupo de Pesquisas sobre Games, Cultura e Sociedade (Game_Pesq), Porto Alegre, Rio Grande do Sul, Brasil. *E-mail:* daianedascarvalho@gmail.com

³ Graduanda em Ciências Sociais na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Porto Alegre, Rio Grande do Sul, Brasil. Bolsista de Iniciação Científica. Integrante do Grupo de Pesquisas sobre Games, Cultura e Sociedade (Game_Pesq), Porto Alegre, Rio Grande do Sul, Brasil. *E-mail:* laryswaltter@gmail.com

⁴ Graduando em Ciências Sociais na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Porto Alegre, Rio Grande do Sul, Brasil. Integrante do Grupo de Pesquisas sobre Games, Cultura e Sociedade (Game_Pesq), Porto Alegre, Rio Grande do Sul, Brasil. *E-mail:* nicolasboldt1@gmail.com

of contemporary societies, the objective of this article was to problematize gender performance in games. More precisely, we analyzed two cases, those of Eivor and V, protagonists of the games *Assassin's Creed Valhalla* and *Cyberpunk 2077*, respectively. Our aim was to investigate how these games produce gender performance experiences for players, based on the construction of the two characters. To develop the analysis proposed here, we mobilized as a theoretical framework the theory of gender and identity construction developed by the North American philosopher Judith Butler.

Keywords: Gender; Video games; Judith Butler.

Introdução

A indústria de jogos eletrônicos evoluiu consideravelmente desde seus primórdios, no final dos anos 1970, transformando-se de um simples entretenimento para crianças e adolescentes, em uma forma complexa de mídia cultural que espelha e influencia a sociedade, possuindo um público cada vez maior e diverso. Hoje, estima-se que mais de três bilhões de pessoas joguem algum tipo de *game*, movimentando, anualmente, em torno de US\$ 200 bilhões (Games [...], 2024). A expansão da indústria de jogos apresentou um grande salto, sobretudo a partir de meados da década de 2010, momento em que ocorreu aquilo que Jesper Juul (2010) denominou de “revolução casual”, isto é, o número de jogadores/as considerados casuais (indivíduos que jogam por diversão, em suas horas vagas) ultrapassou os *hardcore gamers* (indivíduos que passam várias horas por semana em frente à tela, investem pesado em jogos e acessórios). Atualmente, os *videogames* são mídias consumidas por pessoas de diferentes faixas etárias e realidades socioeconômicas. O termo *gamer*, que num passado recente referia-se ao adolescente *nerd*, hoje em dia engloba tanto jovens que possuem consoles ou computadores de última geração, até pessoas mais velhas, que jogam casualmente alguns minutos por dia, através de seus *smartphones*.

Conforme destacam Muriel e Crawford (2018), há três razões principais que justificam a relevância dos jogos eletrônicos como objeto de estudo: a) o tamanho da indústria de *games*; b) a popularidade dos *videogames*; e c) o fato de que *games* são uma forma única de interação humano/computador. Nesse sentido, considerando o papel

central que os *videogames* ocupam nas sociedades contemporâneas, nosso objetivo neste artigo foi investigar como as *performances* de gênero atravessam e moldam as construções de identidade dos personagens nos *games*, analisando suas implicações para a percepção dos/as jogadores/as e as normas sociais.

Gênero e construção de identidade, conforme delineados por Butler (2015), não são fixos, mas uma *performance* contínua e repetitiva que é socialmente construída. Essa perspectiva desafia a noção essencialista de gênero e sugere que as identidades de gênero são formadas através de práticas culturais repetitivas e discursivas. Nos jogos eletrônicos, as *performances* de gênero são codificadas nas características dos/as personagens, nas narrativas e nas interações dos/as jogadores/as com o ambiente virtual. Segundo Shaw (2014), os *games* oferecem um espaço interativo em que as normas de gênero podem ser reforçadas ou contestadas, permitindo aos/as jogadores/as explorar e experimentar diferentes aspectos da identidade de gênero.

A representação de gênero nos *games* tem sido objeto de debates acalorados tanto na academia quanto na indústria de jogos. De acordo com Eurístenes, Feres Júnior e Santos (2018), historicamente, as personagens femininas são frequentemente sexualizadas ou confinadas a papéis estereotipados de donzelas em perigo ou figuras secundárias. Essas representações não apenas refletem, mas também reforçam as normas de gênero predominantes na sociedade. A perpetuação desses estereótipos pode influenciar negativamente a percepção que os/as jogadores/as têm de si mesmos e dos outros, reforçando desigualdades de gênero e limitando a diversidade de identidades possíveis.

Mais recentemente, no entanto, tem emergido um movimento crescente na indústria de *games* no sentido da criação de personagens mais diversificadas e complexas, que desafiam essas normas tradicionais. A crítica de mídia canadense Anita Sarkeesian, por exemplo, autora do *blog* Feminist Frequency e da *web* série *Tropes vs Women in Video Games*, lançada em 2013, discute como personagens femininas são frequentemente representadas de maneiras estereotipadas e sexualizadas, defendendo a necessidade de maior diversidade e complexidade nas representações de gênero nos *games*.

A pressão social desse movimento por maior diversidade nos *videogames* tem apresentado resultados importantes. Jogos contemporâneos começaram a incorporar personagens que representam uma ampla gama de identidades de gênero, incluindo personagens não binários e transgêneros, bem como representações mais plurais de masculinidade e feminilidade. Esses personagens oferecem aos/as jogadores/as novas maneiras de se verem e de verem os outros, promovendo uma compreensão mais inclusiva e expansiva do gênero. Um exemplo atual é Clove, personagem não binário recentemente adicionada à lista de agentes do jogo tático de tiro em primeira pessoa *Valorant*, desenvolvido e publicado pela empresa Riot Games. No *game*, Clove utiliza pronomes neutros e gerou polêmicas na comunidade, já que alguns jogadores veem essa representação como “lacração” e uma estratégia das empresas de jogos eletrônicos de atender à “agenda *woke*”, que seria uma percepção de que tais empresas estão promovendo valores progressistas e politização excessiva dos jogos, que deveriam, na opinião destes jogadores, ser uma forma de entretenimento apolítica.

Os jogos eletrônicos, como mídia interativa, têm um potencial único para impactar a identidade de gênero dos/as jogadores/as. Ao permitir que os *gamers* assumam e performem diferentes papéis de gênero, os jogos podem servir como um espaço de experimentação e autoexpressão. Isso é particularmente relevante em um contexto em que a

identidade de gênero está se tornando cada vez mais reconhecida como uma construção fluida e multifacetada. À luz dessa reflexão mais ampla, nosso olhar, neste artigo, se voltou para a *performance* de gênero em dois jogos específicos: *Assassin's Creed Valhalla* e *Cyberpunk 2077*. Mais precisamente, nosso objetivo central foi compreender como as/os protagonistas desses jogos – Eivor e V, respectivamente – possibilitam ao/a jogador/a experimentar a identidade de gênero. A escolha por tais *games* se deu pelo fato de eles integrarem esse movimento recente em direção a uma maior diversidade e complexidade nas representações de gênero. Para desenvolver nossa análise, mobilizamos como referencial teórico os pensamentos de Judith Butler e de Teresa de Lauretis, duas das principais referências contemporâneas nos estudos de gênero. A motivação deste artigo consiste em ampliar o olhar sociológico para o universo dos jogos digitais, pensando o jogo enquanto um artefato cultural que, além de fazer parte da vida cotidiana de sujeitos/as que buscam entretenimento, também produz narrativas e discursos baseados no gênero.

O texto está organizado em três seções, além desta introdução. Primeiro, tecemos uma reflexão inicial sobre a relação entre identidade de gênero e tecnologias sociais. Na sequência, analisamos o caso das duas personagens escolhidas, Eivor e V. Por fim, tecemos algumas considerações finais.

Games como tecnologias sociais de gênero

Os jogos eletrônicos podem ser pensados como uma tecnologia social de gênero, constituída *de e por* estratégias e relações de poder (Lauretis, 1994). Assim, distante de serem materializados a partir de representações neutras, desde seu desenvolvimento até o seu produto final, os jogos acabam refletindo e permitindo capturar as dinâmicas de gênero, sexualidades, raça etc., presentes em sua estruturação. Diante dessa sua coprodução necessária com a sociedade, os jogos digitais constituem-se, portanto, num objeto de análise relevante dentro dos estudos sociais.

A relação entre gênero e tecnologias sociais há tempos vem sendo discutida por autoras como Judith Butler (2015) e Teresa de Lauretis (1994), inclusive, essa última foi essencial para estudos na área do cinema, por perceber os diferentes processos de coprodução entre gênero e reproduções midiáticas. Por meio de uma perspectiva relacional, os estudos de Lauretis (1994) e Butler (2015) atentam para a questão do poder e discutem sobre tecnologias e dispositivos de gênero como “produtores de relações, subjetividades e até mesmo do que chamamos de sexo, diferença sexual e sexualidade” (Leache; Llombart, 2009, p. 119).

As reproduções midiáticas fazem parte da realidade social e, ao mesmo tempo em que acabam estruturando as relações cotidianas, também acabam sendo influenciadas por elas, seja mediante a reprodução de estigmas, seja perante ações de resistência, seja, até mesmo, por situações de conflito. Assim, partindo da premissa de que gênero é articulado conjuntamente com outras categorias, como raça, classe e sexualidade, Lauretis observa o gênero como um produto e processo de “tecnologias sociais e aparatos biomédicos”, um conjunto de efeitos que é produzido em corpos, comportamentos e relações sociais por meio de uma complexa tecnologia política (Lauretis, 1994, p. 208). Tal tecnologia remete a produções de saberes e de poderes que elaboram uma série de noções no campo científico e cotidiano sobre gênero. Para Lauretis, portanto, as tecnologias são produções constantes de conhecimentos, noções, reflexões e autorreflexões que levam a produzir entendimentos que são sedimentados, normatizados e se tornam vigentes no campo social. Partindo dessas percepções, a autora propõe o seguinte conceito de gênero:

[...] pode-se começar a pensar o gênero a partir de uma visão teórica foucaultiana, que vê a sexualidade como uma “tecnologia sexual”; dessa forma propor-se-ia que também o gênero, como representação e como auto-representação, é produto de diferentes tecnologias sociais, como o cinema, por exemplo, e de discursos, epistemologias e práticas críticas institucionalizadas, bem como das práticas da vida cotidiana (Lauretis, 1994, p. 208).

Na defesa de sua teoria, Lauretis (1994) elabora quatro proposições: o gênero é uma representação que tem implicações sociais e subjetivas na vida material das pessoas; a representação do gênero é uma construção e assim está conectada a aspectos históricos; a construção do gênero ocorre tanto por meio de aparelhos ideológicos de Estado, como também dentro da academia e da comunidade intelectual. Como quarta proposição, Lauretis afirma que a construção do gênero também ocorre por meio de sua desconstrução.

Juntamente a Teresa de Lauretis, também revisitando e atualizando os fundamentos teóricos foucaultianos do poder, Judith Butler é outra autora essencial nos estudos de gênero, sexualidades e *performances*. Butler (2015) entende que a distinção entre os sexos expõe os efeitos de poder do dispositivo que orienta a heterossexualização do desejo e atribui distinções/oposições entre o feminino e o masculino. O gênero remete a uma norma que governa a inteligibilidade dos corpos por meio da imposição de padrões e demandas a serem incorporadas (Butler, 2015). O corpo, como local de poder, consiste em uma norma que é constantemente reiterada e retomada em diferentes contextos históricos, culturais e políticos. O processo de construção normativo do gênero edifica identidades verdadeiras aos corpos, ao mesmo tempo em que estabelece as identidades falsas e impensáveis. Essas associações entre sexo, gênero e sexualidade, para Butler, servem como princípio de humanidade para os indivíduos. O humano se torna humano a partir do momento que é marcado pelo sexo. Assim, aqueles/as que se distanciam da norma de gênero estabelecida e dominante são desumanizados/as e alocados/as ao *status* de desviantes. Ao ir além do imposto pelo dispositivo de gênero, os corpos desobedientes também vão para além de um campo de proteção e cuidado.

Portanto, o gênero, a partir dos ensinamentos de Butler (2015), pode ser vislumbrado como um mecanismo que fabrica e desfaz formas de vida. A partir de uma apresentação dos limites do feminismo e do mesmo como produtor de categorias de mulher, a autora propõe uma perspectiva crítica

das representações do ser mulher e da observação de como práticas discursivas produzem a exclusão. É preciso observar o gênero como *performance* e as lógicas de sexo/gênero/desejos como mecanismos de controle.

Ao nos apropriarmos dos estudos de Butler (2015) nesta proposta de análise, percebemos que o contato entre as Ciências Sociais e o universo dos jogos eletrônicos não apenas é possível, mas sobretudo necessário, já se fazendo presente na bibliografia acadêmica. As pesquisas existentes, dentro das suas particularidades teórico-metodológicas, são pontos de vista que acabam observando o gênero e as sexualidades como referências importantes para pensar sobre a identidade e a representatividade dos/as personagens em jogos determinados. Nisso, os trabalhos que articulam gênero e jogos digitais podem ser observados perante uma classificação que os divide entre aqueles preocupados em analisar a reprodução e a produção do sexismo e de práticas machistas na indústria (Sampaio; Rocha; Mansur, 2023), nas comunidades *gamers* (Alves, 2018), e nos próprios personagens de determinados jogos (Saláfia; Ferreira; Nesteriuk, 2018; Santos, 2020; Steinvasher *et al.*, 2022). Por outro lado, existem estudos que percebem a potencialidade dos jogos eletrônicos como ferramenta para resistências e narrativas contra-hegemônicas de gênero e sexualidades (Costa, 2023). Essa divisão, aponta para a necessidade de pensar os jogos como uma tecnologia social constituída por diferentes produções de gênero, e por diversas facetas que conectam a realidade digital e a realidade da vida cotidiana.

Pertencente ao bloco de trabalhos que expõem as violências simbólicas produzidas por jogos que sustentam narrativas sexistas, Santos (2020) destaca a falta de diversidade em termos de identidade de gênero, orientações sexuais, e corpos nos jogos. Apesar desse contexto, o autor pondera que narrativas que instigam a empatia de se colocar no lugar da personagem e de suas experiências podem ser uma metodologia útil para a desconstrução do sexismo e da LGBTfobia no universo digital e na sua relação constante com o social. Um exemplo

da intencionalidade de construção de empatia que Santos (2020) destaca pode ser observado no trabalho de Klidzio, Solar e Araújo (2022), em sua análise do jogo *The Last of Us Part II*, lançado em julho de 2020 e premiado como Jogo do Ano pelo The Game Awards. Por meio do olhar da antropologia digital, os autores escrevem sobre as maneiras pelas quais a história do jogo utiliza de representatividades de gênero dissidentes, que se destoam de um “padrão heterossexual, cisgênero e também monossexual” (p. 104), perante a construção de uma narrativa que tem personagens LGBTQIAP+ como centrais. As personagens Ellie, uma mulher lésbica, Dina, uma mulher bissexual e Lev, um adolescente trans, evidenciam a tentativa do jogo em construir um olhar empático para gêneros e sexualidades que se destoam de normas e padrões construídos socialmente. Em suas palavras, Klidzio, Solar e Araújo (2022, p. 103) afirmam que existe uma intencionalidade da narrativa em pautar “aspectos culturais e políticos da representatividade LGBTQIAP+ (lésbicas, gays, bissexuais, trans, travestis, intersexuais, assexuais, pansexuais e outras possíveis identidades)”. Eles concluem que o exercício de naturalizar vivências “outras” que não aquelas preocupadas em reforçar estereótipos, pode ser um caminho interessante para impulsionar a empatia, além de trazer experimentações “de si através da jogabilidade” (Klidzio; Solar; Araújo, 2022, p. 104).

A partir de um objetivo de pesquisa semelhante, orientado por questionamentos em torno de perspectivas de gênero nos jogos digitais, Pieve e Mendonça (2021, p. 132) entendem o jogo como “um modo de ação/representação, ou seja, como um discurso [...] e a noção de gênero tanto como o produto quanto o processo de sua representação.” Ao entrevistarem uma produtora de jogos, os autores dialogam sobre os esforços construídos por ela em desconstruir masculinidades hegemônicas em um jogo adulto masculino *gay*. Além disso, também destacam a relevância da participação crítica de jogadoras/es por meio de *feedbacks*: as/os jogadoras/es possuem papel central ao tencionarem “a necessidade de pessoas desenvolvedoras de *game*

utilizarem da criatividade para buscar, talvez, mudanças sociais através dos discursos representados em seus jogos” (Pieve; Mendonça, 2021, p. 131).

Ainda, sobre o jogo como potencial ferramenta de desconstruções, outro trabalho que discute a relevância das expressões de gênero nos corpos de personagens de jogos digitais é o de Goulart, Nardi e Hennigen (2016), que compreendem a figura do avatar como central para a experiência do/a jogador/a. Ao discutirem sobre os “resquícios humanos” nos corpos virtuais, os autores/as afirmam existir uma “reiteração performativa das ideias de corpos gendrado diádico nos corpos virtuais” (Goulart; Nardi; Hennigen, 2016, p. 198). Para os/as autores/as, tal forma de olhar o jogo permite capturar por meio dos avatares as diferentes estratégias políticas que tencionam as matrizes heteronormativas presentes. Com base nos estudos foucaultianos, especialmente o conceito de dispositivo da sexualidade, e nos escritos de Butler, que observa tal dispositivo como construtor de normas, parâmetros regulatórios, além de produzir sujeitos, verdades e realidades, Goulart, Nardi e Hennigen (2016) observam que em meio à reprodução de uma matriz heteronormativa, os jogos eletrônicos podem produzir vivências alternativas a essa matriz. Todavia, tais desconstruções devem observar para além da ausência/presença de personagens que destoam de padrões generificados, uma vez que a indústria edifica cotidianamente estratégias de publicidade e alcance de diferentes públicos. Esse ir além remete às diferentes resistências que partem de quem desenvolve, quem joga, e da interação dessas diferentes facetas e locais de poder. Esses diferentes movimentos, agenciamentos e formas de construir discursos dentro da narrativa dos jogos, podem interferir na cultura do jogo digital e orientar a desnaturalização de gêneros e sexualidades únicas.

Dessa maneira, podemos visualizar a importância de, nos meios virtuais, mais do que simplesmente “projetar” os corpos já construídos na “realidade”, esses se encontram em um ambiente político, de disputa e construção de

identidades ciberculturais, sob a forma de uma corporeidade pixelada. Embora não tenhamos uma “potência inata” por simplesmente vermos uma construção corpórea que poderia se mostrar “livre”, os jogos digitais acabam se mostrando um campo fértil para pensarmos de que forma constituições “alternativas” de corpos, sexualidades e gêneros podem ser visibilizados, projetados e possibilitados dentro de ambientes virtuais complexos como se apresentam os jogos digitais na contemporaneidade. Assim, entendemos os jogos digitais não como “estímulos”, mas como nova forma de compor subjetividades, como um locus potencial de um projeto político de construções localizadas de saberes e identidades, confrontando hegemonias identitárias, como proposto pela própria Donna Haraway, compondo assim uma constituição pós-carne, pós-estrutura e pós-essencial (Goulart; Nardi; Hennigen, 2016, p. 210).

Em outro trabalho, Goulart e Hennigen (2014) já pensavam a cibercultura enquanto ferramenta política contra padrões de gênero, e denominavam tal contexto como “tecnopolítica de gênero/sexualidade”. Nisso, destacam a emergência das resistências de movimentos como *Cyberpunk*, *Ciberfeminista*, *Girl Games Movement* e *Cyberqueer*, na busca pela visibilidade e naturalização de outras vivências e construções de gênero ou sexualidades nos jogos digitais (Goulart; Hennigen, 2014).

Nas produções e nos escritos destacados, as/os autoras/es percebem os jogos eletrônicos como um campo cultural (Goulart; Hennigen, 2014), como uma ferramenta que, para além de evidenciar conteúdos, também constrói símbolos e narrativas, as quais não deixam de fazer parte de relações de poder, resistências e conflitos que expressam a dinamicidade desse campo digital. É nesse sentido que observamos as relações de gênero como produções constantes que são constituídas a partir da interação com demais dispositivos, seja da sexualidade, seja da racialidade (Carneiro, 2023). Pensar dessa forma nos permite observar os jogos não como um elemento passivo, mas sim como uma tecnologia social que estrutura e é estruturada pela sociedade.

Performance de gênero em *Assassin's Creed Valhalla* e *Cyberpunk 2077*

O curioso caso de Eivor

A série de jogos *Assassin's Creed* sempre teve um relacionamento complicado com diversidade e representatividade. O primeiro título, de 2007, apresentava a irmandade dos titulares assassinos como uma organização exclusivamente masculina, inspirada em *Alamut* de Vladimir Bartol (2022), uma obra de ficção, por sua vez, inspirada na real Ordem dos Assassinos que existiu no Irã durante o século XII. A versão de Bartol dos assassinos era uma exploração de temas de extremismo religioso e manipulação ditatorial, temas estes que *Assassin's Creed* herda, contando a história de como o protagonista, Altaïr Ibn-La'Ahad, descenda uma conspiração que se estende até o líder de sua irmandade, Al Mualim; herda também essa versão da irmandade que mais se assemelha a uma *seita* composta apenas de homens.

A grande maioria dos personagens da trama deste primeiro jogo são homens, sejam heróis ou vilões; as personagens femininas importantes o suficiente para terem nome, Lucy Stillman e Maria Thorpe, acabam ficando apenas como coadjuvantes, apetrechos na jornada dos protagonistas Desmond e Altaïr. As numerosas sequências deste primeiro jogo gradativamente foram, com o tempo, expandindo a representatividade de gênero, o papel das personagens femininas, e a ideologia da irmandade dos assassinos. Porém, a primeira protagonista feminina da franquia, Aveline de Grandpré, só foi aparecer em 2012, em *Assassin's Creed III: Liberation*, um título mais modesto, desenvolvido para um console portátil, o Playstation Vita; *Liberation* é considerado um *spin-off* de *Assassin's Creed III*, também de 2012. A primeira protagonista em um jogo desenvolvido para os consoles de última geração de seu lançamento foi Evie Frye, em *Assassin's*

Creed Syndicate (2015) – e mesmo essa divide o papel de protagonista com seu irmão, Jacob.

É sabido que existe dentro da Ubisoft, a editora de jogos e dona da série *Assassin's Creed*, e mais especificamente dentro dos times criativos que trabalham nesta franquia, uma frustração com o modelo padrão de protagonista branco e especialmente masculino. Há rumores há cerca de uma década de que os times gostariam de utilizar protagonistas mulheres na franquia, mas são barrados pelos produtores executivos desses projetos, sendo informados pelos times de *marketing* que “mulheres não vendem”⁵. A solução que estes times criativos parecem ter encontrado nos *games* mais recentes da série, *Assassin's Creed Odyssey* e *Assassin's Creed Valhalla*, foi oferecer ao/a jogador/a a opção de escolher o gênero do/a protagonista. No caso de *Odyssey*, temos a opção de jogar com um dos irmãos Alexei e Cassandra, com a história do jogo fazendo pequenos ajustes, dependendo de qual personagem é escolhido; já em *Valhalla*, o/a jogador/a não tem opção de personagem, mas sim de escolher a aparência masculina ou feminina do/a protagonista Eivor, que inclui dublagens por atores diferentes.

O caso de *Assassin's Creed Valhalla* é especialmente interessante. Existe uma explicação intradieética para a possibilidade de escolha de gênero: *Animus*, o dispositivo tecnológico que, dentro da trama de *Assassin's Creed*, possibilita que pessoas no presente possam reviver memórias de indivíduos que viveram há muito tempo (permitindo ao/a jogador/a, portanto, experienciar tais histórias *como* estes personagens) não consegue decidir se Eivor era um homem ou uma mulher. Essa indecisão permite ao/a jogador/a trocar a aparência a qualquer momento, sem nenhuma outra repercussão na narrativa. Eventualmente, a trama revela o motivo para a confusão do *Animus*: Eivor era uma mulher, mas que também possuía memórias de um outro indivíduo, este homem, chamado Havi, ou Odin.

⁵ Em uma matéria para a *GamesIndustry.biz*, Rebekah Valentine (2020) confirma alguns desses rumores e revela que *Assassin's Creed Origins* e *Assassin's Creed Syndicate* tinham protagonistas femininas mais proeminentes nos estágios iniciais de desenvolvimento.

Em *The Art of Assassin's Creed Valhalla* (Ubisoft, 2020), as primeiras artes conceituais da personagem mostram uma Eivor de traços femininos que, segundo o artista conceitual Yelim Kim, foi “inspirada na cena de combate com o tanque na versão original de 1995 de *Ghost in the Shell*” (p. 12). Isso que parece indicar que a personagem foi primeiro pensada como uma mulher pelos roteiristas e artistas conceituais e a versão masculina foi uma adição posterior. Este *artbook*, não coincidentemente, apresenta a versão feminina de Eivor na capa, em contraste com todo o material promocional do jogo.

Se o/a jogador/a explorar todo o conteúdo da história de *Assassin's Creed Valhalla*, não existe ambiguidade para este detalhe: Eivor “Marca de Lobo” é Eivor Varinsdottir⁶, mulher, mesmo que o/a jogador/a opte pela aparência masculina durante toda a duração do jogo. Para permitir essa flexibilidade, os desenvolvedores optaram por fazer o gênero de Eivor um não fator para a trama: Eivor é sempre o/a mesmo/a personagem, com exatamente os mesmos diálogos, mesmas habilidades, mesmas opções de romance com *NPCs*⁷ masculinos e femininos, e mesmo papel na história. Se o/a jogador/a escolher a versão masculina, os outros personagens ajustam no texto o pronome “ele” para se referir a Eivor, além disso, a dublagem também muda, usando a voz de um dublador. Eivor, porém, seja em sua versão feminina ou masculina, sempre será o/a mesmo/a *viking*, invadindo o território inglês no século IX, vivenciando os mesmos acontecimentos e se relacionando com as mesmas pessoas.

É compreensível que desenvolvedores tenham feito a narrativa desta forma. Especialmente se tratando de um *game* sobre *vikings*: o ultimato de que “mulheres não vendem” provavelmente ainda está em vigor de alguma forma, tendo sido

imposto de cima para baixo nos roteiristas e artistas responsáveis por criar os/as personagens e cenários⁸. Todo o material de divulgação do jogo, *trailers*, pôsteres e arte promocional apresentam o protagonista em sua versão masculina no centro da trama, incluindo a própria capa do produto. Algo similar aconteceu com *Syndicate* e *Odyssey*: no primeiro, Evie aparece no canto da capa, apesar de compartilhar de igual protagonismo com seu irmão Jacob, encontrado no centro da imagem e em destaque em quase todo o material de publicidade; já em *Odyssey*, a história de Cassandra é considerada a “canônica” para a trama geral da série, apesar de Alexei ser o personagem escolhido para a maior parte do material promocional. O Eivor do *marketing* de *Valhalla* é um guerreiro *viking* bruto e perigoso, ostentando uma longa barba loira e olhar selvagem, típicos desse tipo de personagem na cultura *pop*. Já Eivor da trama do jogo, independentemente da aparência, é um/a personagem escrito/a como um/a líder leal e guiado/a por companheirismo e honra, com suas complexidades, e sem dúvida acompanhado/a de uma grande capacidade para violência, mas não sendo esse seu principal traço.

O que é interessante observar é que a forma como o jogo e a trama são escritos e estruturados, acaba criando um *estado de suspensão de gênero* para a personagem. Como todos os diálogos são escritos para que possam servir para ambas as versões de Eivor, nenhum outro personagem jamais chamará atenção para seu gênero além da utilização dos pronomes apropriados. Ninguém jamais cria expectativas de gênero para Eivor; ninguém nunca questiona seu lugar como líder, guerreiro/a ou amante em termos de gênero, e Eivor também nunca age de forma que coloque seu gênero em disputa. Se pensarmos nessa caracterização a partir dos termos colocados por Judith Butler (2015), poderíamos dizer que Eivor parece não *performar*

⁶ Em esquemas de nomeação escandinavos, o sufixo *-dottir* é usado para denominar *filha*, no caso de Eivor Varinsdottir, significa que esta é *filha* de *Varin*. Fosse Eivor um homem, seu sobrenome seria Varinsson.

⁷ Personagens não controláveis pelo/a jogador/a.

⁸ É importante destacar que *Assassin's Creed Valhalla* foi um grande sucesso comercial. Recentemente, a Ubisoft anunciou que o *game* ultrapassou mais de US\$ 1 bilhão em receitas, sendo o primeiro jogo da franquia a alcançar tal marca. Este fato contraria o argumento de que jogos com protagonistas femininas não vendem.

gênero na narrativa, ao menos não dentro das categorias binárias que o próprio jogo coloca.

Ainda nesse esquema butleriano, podemos dizer que, para funções de roteiro do jogo, o *sexo* de Eivor já está definido como feminino e seus *desejos* se estendem para indivíduos de ambos os gêneros binários (considerando as opções de romance oferecidas) mas é como se Eivor *não possuísse gênero* para os outros personagens dentro da narrativa. Eivor possui aparência, voz e pronomes agrupados em uma seleção única e binária de gênero à escolha do/a jogador/a, mas esse gênero existe apenas nessa dimensão interpretativa, praticamente ausente na camada diegética (universo da narrativa).

Eivor tem um gênero apenas porque projetamos nele/a um gênero com base em seu corpo, mas ele/a não sofre, de qualquer outro personagem, qualquer forma de pressão ou mesmo expectativa de performatividade de gênero em direção a uma dessas opções binárias. Fosse Eivor um personagem definitivamente masculino e não fosse oferecida a opção de aparência ao/a jogador/a, talvez nada disso chamaria muita atenção, todavia, como a narrativa define o sexo feminino para a personagem, mas o jogo *enquanto interface com essa narrativa* confunde seu gênero e seu corpo ao oferecer uma escolha binária, Eivor pode ser lido/a *pelo/a jogador/a* como um homem transgênero, uma mulher cisgênero *queer* ou até um personagem não binário. Assim, as expectativas de gênero dentro da narrativa cabem ao/a jogador/a preencher, de acordo com suas vivências e subjetividades. Essa possibilidade que a história proporciona acaba configurando um contexto em que a narrativa do jogo, distante de impor certa normatividade binária, constrói uma história capaz de romper com discursos e figurações sustentadas em hierarquias de gênero.

Essa confusão entre a seleção necessária dos/as personagens, etapa anterior ao início da narrativa em que o/a jogador/a precisa escolher entre o corpo de um homem e de uma mulher, e o universo intradieético, nos faz perceber que a intencionalidade contra-hegemônica dos discursos de gênero em *Valhalla* acaba se limitando à narrativa do jogo

e à personagem de Eivor, uma vez que é preciso definir o corpo a ser performado para ser possível jogar/entrar no universo do jogo. Fato que remete à persistência de uma lógica binária que, apesar de não estruturar a narrativa, ainda estrutura a modelagem dos corpos virtuais.

Quando a voz determina o gênero: o (também curioso) caso de V

Assim, como *Assassin's Creed Valhalla*, *Cyberpunk 2077* também foi lançado em 2020, mas tendo sido desenvolvido pela empresa polonesa CD Projekt Red. O universo de *Cyberpunk 2077* é inspirado na contracultura *cyberpunk*, inaugurada no campo da literatura, em 1980, no romance de mesmo nome publicado pelo escritor Bruce Bethke, mas que se popularizou pouco tempo depois, com a publicação de *Neuromancer*, publicado em 1984, por William Gibson, bem como a partir jogos de RPG de tabuleiro, lançados no final dos anos 80. A trama de *Cyberpunk 2077* se desenrola em Night City, uma metrópole futurista distópica, localizada nos Novos Estados Unidos da América (NEUA), na qual o poder econômico e político está concentrado nas mãos das grandes corporações. A criminalidade, o consumo de drogas e a pobreza tomaram conta das ruas. Os seres humanos (desde que tenham dinheiro) podem trocar qualquer parte do corpo por implantes cibernéticos, tornando-se praticamente andróides. Nesse universo, o/a jogador/a controla V, um/uma mercenário/a que procura se destacar no mundo do crime e enriquecer. Para isso, acaba aceitando uma série de contratos de trabalho, os quais envolvem toda sorte de crimes, como assassinatos, roubos, tráfico etc.

Cyberpunk 2077 é um *game* de RPG, gênero no qual o/a jogador/a, antes de começar a história, precisa criar seu protagonista, tendo de escolher desde a aparência física, gênero, atributos de habilidade, roupas etc. A liberdade de criação de personagem no jogo da CD Projekt Red é notável. O/a jogador/a pode escolher até mesmo a genitália do/da seu/sua protagonista. Esta mecânica é muito significativa, pois, a partir dela, torna-se possível a

criação de personagens trans – ou seja, é possível criar uma personagem mulher com pênis ou um personagem homem com vagina. O ponto central é que o pronome que será utilizado ao longo do jogo para se referir a V não é determinado pela genitália, mas sim pela seleção de voz: há duas opções de voz disponíveis para V, uma feminina e a outra masculina, interpretadas na versão original do jogo pela atriz Cherami Leigh e pelo ator Gavin Drea, respectivamente. Assim, caso o/a jogador/a escolha a voz feminina, os *NPCs* do jogo irão se referir a V como “ela”; agora, se a voz escolhida for a masculina, o pronome será “ele”.

Semelhantemente a *Assassin's Creed Valhalla*, a escolha do gênero/aparência de V não traz grandes alterações aos acontecimentos da história. Todavia, ao contrário do jogo da Ubisoft, em que a escolha de gênero é puramente estética, em *Cyberpunk 2077* há algumas diferenças entre as versões “masculina” e “feminina” de V, as quais nos permitem afirmar que há ali *performance* de gênero. Em *Valhalla*, Eivor é sempre um/a guerreira/o *viking* bebedor/bebedora com as mesmas opções de vestimenta, penteado e pares românticos, sendo que esses simplesmente não se importam com o gênero da personagem. Em *Cyberpunk 2077*, por sua vez, além da diferença nos pronomes de tratamento nas duas versões de V, há também mudança nas opções de romances. O *game* da CD Projekt Red oferece ao/a jogador/a quatro opções principais de relacionamento amoroso: duas mulheres, Judy Alvarez e Panam Palmer, e dois homens, River Ward e Kerry Eurodyne. Todavia, essas opções estão limitadas da seguinte forma: Judy só aceita ter relacionamento com V em sua versão com voz e corpo feminino; River só se relaciona com V de corpo feminino (independentemente da voz); Panam só aceita se relacionar com o V de voz e corpo masculino; por fim, Kerry se relaciona apenas com V de corpo masculino (independentemente da voz).

Outra diferença notável é que em *Valhalla* a presença do *Animus* como elemento na narrativa permite que a aparência e voz de Eivor possam ser trocados a qualquer momento pelo/a jogador/a, em *Cyberpunk 2077* essa escolha é feita no início, durante a criação de personagem. O/a jogador/a pode fazer alterações cosméticas na aparência de V, mas sua voz, e portanto seu gênero, nunca pode ser trocada uma vez definida. Com efeito, ao contrário de *Valhalla*, em *Cyberpunk 2077* a escolha de gênero faz diferença muito mais significativa na diegese e na experiência do/a jogador/a – embora essa distinção esteja limitada sobretudo às possibilidades de relacionamento amorosas.

Kathleen M. Self (2014) argumenta que as *skjaldmæ*r (donzelas-escudeiras), assim como as *valkyrja* (valquírias) retratadas na cultura nórdica medieval possuem elementos tanto do gênero masculino quanto do feminino, chegando a afirmar que estas mulheres guerreiras se categorizavam como um “terceiro gênero”, até o momento em que escolhiam seus parceiros e passavam para o estágio de esposa, que definiríamos em nosso esquema moderno como feminino. Essa perspectiva pode ser interessante para interpretarmos Eivor, e concede uma dimensão a mais de leitura da personagem. Contudo, vale ressaltar que o caso de Eivor e *Assassin's Creed Valhalla* como um todo não parece ser uma tentativa de verossimilhança histórica, e sim um esforço de tornar gênero um não fator como estratégia de produto. Esta escolha de não enfatizar os papéis de gênero é relativamente “segura” se levarmos em conta o que se convencionou chamar de “guerra cultural” na internet, sendo uma tentativa de evitar, de um lado, controvérsias e acusações de misoginia (algo observadamente comum em jogos eletrônicos e cultura *pop* no geral); e do outro, evitar também acusações de falta de *autenticidade histórica*⁹ para dar protagonismo a minorias. O resultado é um período da Europa medieval retratado

⁹ Curiosamente, o anúncio do mais novo jogo da série, *Assassin's Creed Shadows*, acabou sendo o alvo de um dos mais recentes episódios de discussão *online* sobre autenticidade histórica e protagonismo de minorias ao protagonizar Yasuke, um samurai negro inspirado em uma figura real de mesmo nome, ao lado de uma protagonista japonesa chamada Naoe, durante a guerra de unificação do Japão no século XVI.

como curiosamente igualitário, mas que serve aos propósitos de explorar esteticamente e culturalmente o período, com auxílio de vários elementos de ficção científica e o formato de *videogame* de mundo aberto. Dito isso, o *efeito* de Eivor não ter gênero definido é mais interessante que qualquer pretensão à historicidade. Acidentalmente ou não, os desenvolvedores nos entregaram uma personagem que se torna mais única, talvez mais rica, e certamente mais intrigante, justamente por optar não enfatizarem um elemento que, no senso comum, é indispensável para caracterização: gênero.

Por fim, um último ponto relevante em relação aos dois jogos o qual destacamos é que, embora *Valhalla* se passe na Europa medieval e *Cyberpunk 2077* numa versão futurista dos Estados Unidos, ambos os *games* nos apresentam um mundo utópico em que ser homem ou mulher (ou ser homem/mulher trans, no caso de *Cyberpunk*) parece não importar. Por certo, o esforço de construir esse mundo é relevante, especialmente, como forma de superar os estereótipos de gênero, bem como, quando levamos em conta o histórico do *mainstream* da indústria de *games*, dominado por personagens masculinos cis-heteronormativos. Porém, um mundo em que um dos principais marcadores sociais da diferença – o gênero – torna-se um mero fator secundário, para não dizer estético, é, no mínimo, inquietante. As relações de poder e discriminações de gênero simplesmente inexistem nesses mundos utópicos. Tanto um personagem homem, quanto uma mulher têm as mesmas condições de progredir na narrativa – algo completamente destoante da realidade do mundo concreto factual. Obviamente, obras de ficção não têm compromisso algum com o “real”, entretanto, dado o potencial de desconstrução ideológica que os *videogames* possuem, abordar as relações de poder que perpassam as relações de gênero – como faz o já mencionado jogo *The Last of Us Part II* – nos parece crucial.

Considerações finais

Os jogos eletrônicos, como uma forma de mídia extremamente presente entre jovens e adultos,

desempenham um papel significativo na socialização e na formação de valores e atitudes. A representação de gênero nos *games* pode influenciar a maneira como os/as jogadores/as percebem e entendem as questões de gênero na vida real. Jogos que promovem representações diversas e complexas de gênero podem contribuir para a promoção de igualdade e inclusão, enquanto aqueles que perpetuam estereótipos podem reforçar preconceitos e desigualdades. A crescente visibilidade e aceitação de identidades de gênero diversas na mídia dos jogos pode ter um impacto positivo na sociedade, promovendo uma maior compreensão e aceitação das experiências de indivíduos além do espectro binário. Isso é especialmente importante em um momento em que questões de gênero e sexualidades estão no centro de debates políticos e culturais em muitas partes do mundo.

Nos *videogames*, a representação dos/as personagens é um componente crucial para a construção de narrativas e identidades. As características visuais, comportamentais e narrativas dos/as personagens são cuidadosamente projetadas para transmitir informações específicas sobre quem eles são, incluindo aspectos de gênero. Sob o olhar de Judith Butler (2015), podemos entender como essas representações nos jogos eletrônicos funcionam como *performances* de gênero que podem reforçar ou desafiar normas sociais.

Portanto, novamente frisamos, os *videogames* são mídias muito ricas ao olhar das Ciências Sociais. Temas caros que estão presentes nos estudos e debates travados pelos/as cientistas sociais são explorados, de maneira complexa, em uma grande diversidade de *games* – como é o caso de *Assassin's Creed Valhalla* e *Cyberpunk 2077*, em relação à questão de gênero. Ambos os jogos nos mostram o quão complexa é a construção da identidade de gênero. São jogos que poderiam facilmente serem utilizados, por exemplo, em uma aula de sociologia no ensino médio, ou mesmo no ensino superior, cujo tema seja gênero. Além dos jogos aqui mencionados, há inúmeros outros *games* que também podem ser tomados como tecnologias sociais para se debater a questão de gênero: o já

mencionado *The Last of Us Part II*; a trilogia *Mass Effect*, a qual tem como protagonista o/a comandante Shepard, personagem que possui uma versão masculina e outra feminina, que deve ser escolhida pelo/a jogador/a no começo do jogo; ou ainda, jogos de *RPG*, como *Cyberpunk*, os quais exigem que o/a jogador/a crie seu personagem no começo do *game*, tendo de personalizar inclusive o gênero.

Referências

- ALVES, Camilla de Almeida. *Violência simbólica de gênero nos jogos digitais: proposta de solução para registro de casos de assédio*. 2018. 55 f. Monografia (Graduação em Design Digital) - Universidade Federal do Ceará, *Campus* de Quixadá, Quixadá, 2018.
- BARTOL, Vladimir. *Alamut*. Rio de Janeiro: Morro Branco, 2022.
- BUTLER, Judith. *Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade*. 8. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2015.
- CARNEIRO, Sueli. *Dispositivo de racialidade: a construção do outro como não ser como fundamento do ser*. Rio de Janeiro: Zahar, 2023.
- COSTA, Everton Garcia da. Representatividade racial e de gênero em jogos eletrônicos: uma visão em torno do *mainstream*. In: ANPOCS, 47., 2023, Caxambu. *Anais [...]*. Caxambu: ANPOCS, 2023.
- EURÍSTENES, Poema; FERES JUNIOR, João; SANTOS, Marcell Machado dos. Representação de gênero e raça em *videogames*. *GEMAA*, Rio de Janeiro, n. 17, p. 1-23, 2018.
- GAMES market trends to watch in 2024. *Newzoo*, [s. l.], Jan. 2024. Disponível em: https://resources.newzoo.com/hubfs/Free%20Reports/Trends%20Report/2024_Newzoo_Games_market_trend_report_Final.pdf?utm_campaign=GMR%202024&utm_medium=email&_hsmt=286671895&utm_content=286671895&utm_source=hs_automation. Acesso em: 4 jun. 2024.
- GOULART, Lucas Aguiar; HENNIGEN, Inês. Condições e possibilidades de uma tecnopolítica de gênero/sexualidade. *Revista Estudos Feministas*, Florianópolis, v. 22, n. 1, p. 215-236, jan. 2014. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ref/a/fP3mSDXXXMDHd3FZ45kxFb/#>. Acesso em: 31 maio 2024.
- GOULART, Lucas Aguiar; NARDI, Henrique; HENNIGEN, Inês. Resquícios humanos em corpos pixelados: sobre a potência desnaturalizante de sexo/gênero em avatares de jogos digitais. *Revista Periódicus*, Salvador, v. 1, n. 6, p. 198-211, 2016. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/revistaperiodicus/article/view/20562>. Acesso em: 31 maio 2024.
- JUUL, Jasper. *A casual revolution reinventing video games and their players*. Cambridge, Massachusetts; London, England: The MIT Press, 2010.
- KLIDZIO, Danieli; SOLAR, Vicent; ARAÚJO, Lucas. Dissidências de gênero e sexualidade e representatividade LGBTQIAP+ em *The Last of Us Part II. Domínios da Imagem*, Londrina, v. 15, n. 29, p. 101-121, 2022. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/dominiosdaimagem/article/view/43168>. Acesso em: 31 maio 2024.
- LAURETIS, Teresa de. A tecnologia do gênero. In: HOLLANDA, Heloisa Buarque de (org.). *Tendências e impasses: o feminismo como crítica da cultura*. Rio de Janeiro: Rocco, 1994. p. 206-242.
- LEACHE, Patricia Amigot; LOMBART, Margot Pujal. Una lectura del género como dispositivo de poder. *Sociológica*, Ciudad de Mexico, v. 24, n. 70, p. 115-152, 2009. Disponível em: <http://www.sociologiamexico.azc.uam.mx/index.php/Sociologica/article/view/145>. Acesso em: 4 nov. 2023.
- MURIEL, Daniel; CRAWFORD, Garry. *Video games as culture: considering the role and the importance of the video games in the contemporary society*. New York: Routledge, 2018.
- PIEVE, Vitor Hugo; MENDONÇA, Carlos Magno. *Yuki's Tale*: duas categorias possíveis para questionar a masculinidade hegemônica em um jogo adulto masculino gay. *Revista Periódicus*, Salvador, v. 1, n. 13, p. 131-155, 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/revistaperiodicus/article/view/34167>. Acesso em: 31 maio 2024.
- SALÁFIA, Juliana; FERREIRA, Nívia; NESTERUK, Sérgio. Os estereótipos em jogos de luta: da indumentária à hipersexualização de personagens femininas. In: SBGAMES, 17., 2018, Foz do Iguaçu.

Anais [...]. São Paulo: SBGames, 2018. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/ArtesDesignFull/187665.pdf>. Acesso em: 31 maio 2024.

SAMPAIO, Izabella Lima; ROCHA, Cláudio Janotti da; MANSUR, Maria Júlia Ferreira. Criticismo acerca do sexismo estrutural na indústria digital. *Revista Direito e Práxis*, Rio de Janeiro, v. 14, n. 3, 2023. Disponível em: <https://dspace.almg.gov.br/handle/11037/50918>. Acesso em: 31 maio 2024.

SANTOS, Matheus Costa dos. *Estereótipos de gênero e diversidade sexual nos jogos eletrônicos: identidades, preconceitos e discriminação*. 2020. Monografia (Graduação em Psicologia) - Faculdade de Ciências da Educação e Saúde, Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2020.

SARKEESIAN, Anita. *Tropes vs Women in Video Games*. *Feminist Frequency*, [s. l.], 2013. Disponível em: <https://feministfrequency.com/series/tropes-vs-women-in-video-games/>. Acesso em: 27 maio 2024.

SELF, Kathleen M. The valkyrie's gender: old norse shield-maidens and valkyries as a third gender. *Feminist Formations*, Corvallis, v. 26, i. 1, p. 143-172, Mar. 2014. DOI: 10.1353/ff.2014.0000.

SHAW, Adrienne. *Gaming at the edge: sexuality and gender at the margins of gamer culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2014.

STEINVASCHER, Ana Luiza Rossetto; CUSTÓDIO, Beatriz Regina; PASCALE, Thainá Ferreira; MAUÉS, Veridiana de Camargo. *A sexualização feminina nos jogos digitais e suas consequências*. 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Faculdade de Ciências Exatas e Tecnologia da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2022.

UBISOFT. *The art of Assassin's Creed Valhalla*. [S. l.]: Dark Horse Books, 2020.

VALENTINE, Rebekah. *Assassin's Creed Odyssey* has two leads because Ubisoft execs believed women don't sell. *GamesIndustry.biz*, United Kingdom, 21 July 2020. Disponível em: <https://www.gamesindustry.biz/assassins-creed-odyssey-has-two-leads-because-ubisoft-leads-believed-women-dont-sell>. Acesso em: 1 maio 2024.

Recebido em: 7 jun. 2024

Aceito em: 14 ago. 2024

