

Entre o troféu e o desprezo: a violência de gênero facilitada pela tecnologia contra a mulher no âmbito dos jogos digitais

Between trophies and contempt: gender violence facilitated by technology against women in digital games

Roni Costa Ferreira¹, Rejane Alves de Araújo²

Resumo

A violência contra a mulher se perpetua em vários aspectos da vida humana e essa hostilidade se reflete tanto nos espaços físicos de socialização quanto no ciberespaço. E devido a esse entrelaçamento entre as diferentes realidades, torna-se imprescindível para o combate aos estereótipos de gênero investigações que analisem as novas mídias no que diz respeito à propagação da cultura e de tendências comportamentais dentro da sociedade contemporânea. Neste caso, o presente trabalho se ocupa de encontrar na literatura bibliográfica sobre o tema, formas de identificar arquétipos da presença machista e misógina na indústria de jogos digitais. Assim, utilizando como principal referencial teórico as obras “O que é virtual?” de Pierre Lévy e dando continuidade à pesquisa acerca do ciberfeminismo em “O virtual e o feminino: utilizando jogos eletrônicos para desenvolver práticas educacionais sobre questões de gênero à luz da transversalidade curricular” de Araújo e Ferreira, foram analisados dois jogos de grande repercussão global nas comunidades de *gamers*: *The Last of Us II*, da Sony, e *Metroid*, da Nintendo. Os resultados apresentam elementos de discriminação de vários tipos contra o gênero feminino, desde intimidações e ameaças, ao nível de perseguições e *cyberbullying* em redes sociais. Destaque para sexualização e fragilização facilitadas pelo *design* de jogos que mantêm em suas narrativas a “mulher troféu” como dinâmica para perpetuar o patriarcado, ou o contrário, o “desprezo pela mulher”, pois o protagonismo do feminino deve continuar velado pelo machismo da cultura contemporânea.

Palavras-chave: Cibercultura; Jogos digitais; Igualdade de gênero.

Abstract

Violence against women perpetuates across various aspects of human life, manifesting both in physical spaces of socialization and in cyberspace. Given the interconnection between these different realities, it is essential to combat gender stereotypes through investigations that analyze new media concerning the propagation of cultural norms and behavioral trends within contemporary society. This study focuses on identifying archetypes of misogyny and patriarchal presence within the digital

¹ Doutor em Engenharia de Produção e Sistemas pelo Centro Federal de Educação Tecnológica Celso Suckow da Fonseca (Cefet/RJ), Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil. Docente no Instituto Federal do Rio de Janeiro (IFRJ), *Campus* Engenheiro Paulo de Frontin, Rio de Janeiro, Brasil. E-mail: roni.ferreira@ifrj.edu.br

² Especialista em Informática Aplicada à Educação pelo Instituto Federal do Rio de Janeiro (IFRJ), *Campus* São João de Meriti, Rio de Janeiro, Brasil. Analista e desenvolvedora de *games*. E-mail: alves_de_araujo@hotmail.com

gaming industry by reviewing relevant literature on the subject. Utilizing Pierre Lévy's work "What is Virtual?" as a primary theoretical framework, and building on research about cyberfeminism from "The Virtual and the Feminine: Using Electronic Games to Develop Educational Practices on Gender Issues in Light of Curriculum Transversality" by the Araújo and Ferreira, two globally significant games in the gaming community were analyzed: Sony's *The Last of Us - Part II* and Nintendo's *Metroid*. The results reveal elements of various forms of discrimination against women, ranging from intimidation and threats to harassment and cyberbullying on social media. Notably, the sexualization and weakening facilitated by the design of games that keep the "trophy woman" in their narratives as a dynamic to perpetuate patriarchy, or the opposite, the "contempt for women", since the protagonism of women must continue to be veiled by the machism of contemporary culture.

Keywords: Cyberculture; Digital games; Gender equality.

Introdução

A sociedade contemporânea vive um período marcado pela simbiose entre a tecnologia e o corpo em que se torna quase indissociável o homem da máquina (Bensaude-Vincent, 2013). As mídias de entretenimento precisam acompanhar essa evolução humana para que a produção esteja de acordo com as necessidades do grande público. Neste cenário, a indústria dos jogos eletrônicos está em constante evolução para que os jogos sejam cada vez mais consumidos e que sua aproximação com a realidade seja mais palpável. Com a especulação do mercado e o forte incentivo ao consumo dessas mídias, a comunidade *gamer* se estabelece nessa lógica capitalista enquanto um público mantenedor das grandes franquias que atravessam gerações e marcam a história dos *videogames*. Contudo, a essa bivalência de interesses, existe uma manutenção de violência em torno da principal figura explorada por essa indústria: a mulher. E ainda, cabe a reflexão de se questionar se essa própria indústria, não seria, nestes tempos de transformação do protagonismo feminino no mundo, refém de suas próprias contribuições para a perpetuação de uma cultura machista e misógina.

Ainda que atualmente seja possível elencar algumas grandes produções em que haja uma forte participação do público feminino enquanto

jogadoras ou que tenham personagens femininas enquanto papel de destaque nas narrativas criadas, o mercado ainda assume uma postura fortemente machista no que tange ao desenvolvimento dos *games*. Segundo Rocha e Fantini (2020, p. 430):

Na cultura *gamer*^[3] e principalmente no design de jogos AAA^[4] o corpo feminino, num aspecto geral, tem sido representado no decorrer dos anos com o intuito de satisfazer anseios de um público específico, hétero cisgênero masculino, não necessariamente buscando corresponder ao desenvolvimento dessas personagens.

A comunidade consumidora, por sua vez, se mantém reacionária às tentativas de inserção de uma ressignificação da mulher nesses espaços, fato que pode ser evidenciado na reação dos jogadores da franquia *The Last Of Us II*TM ao ser divulgada a imagem da protagonista Abby. A série *Metroid*TM possui uma protagonista mulher, no entanto isso é só evidenciado no fim do jogo, pois a personagem utiliza uma armadura que esconde todo seu corpo.

Na perspectiva do consumo exploratório da imagem da mulher, o presente trabalho tem como objetivo analisar a influência da indústria dos *games* na perpetuação de estereótipos femininos e na manutenção da violência de gênero através de práticas comuns ao contexto em que jogadores e jogadoras estão inseridos no ciberespaço. Utilizando

³ Se "[...] diz respeito à pessoa jogadora de jogos eletrônicos, geralmente online e que, para além das partidas, participam ativamente dessa comunidade ao se envolverem na busca e produção de informações, frequentar eventos sobre a temática ou consumir produtos derivados dos jogos [...]" (Pereira *et al.*, 2018, p. 2).

⁴ Jogos considerados grandes produções da indústria, frutos de grandes orçamentos.

uma abordagem qualitativa para mapear comportamentos e explorar um fenômeno social (Bogdan; Biklen, 2003), analisou-se os jogos: *The Last* [...] (2020) e *Metroid* (1986). O debate pontuou as características de produção das personagens e a influência na construção da narrativa do papel destinado à mulher nesses jogos que atravessam longas décadas e atingem nichos distintos dentro de um mesmo ciberespaço.

Mercantilização do machismo na indústria

Na segunda década do século XXI, a indústria dos jogos eletrônicos se consolida como a maior mídia no cenário de entretenimento da indústria criativa, chegando a movimentar mais de 300 bilhões de dólares por ano (Ossamu, 2021), fato que evidencia a influência que esta indústria possui no cenário de mobilização sociocultural da população mundial. Particularmente no cenário brasileiro, a indústria dos jogos já lucrou em torno de 2,7 bilhões de dólares, segundo a Newzoo (2024), tornando o Brasil o décimo maior mercado do mundo. Sob essa perspectiva cabe questionar quem e quais são os sujeitos consumidores que participam ativamente dessa engrenagem e movimentam economicamente uma indústria em constante crescimento e, para além de quem consome, o que é consumido?

As pesquisas realizadas pela Pesquisa Game Brasil ([2024]) têm indicado o público feminino como maioria no consumo de jogos digitais, nos últimos anos, alcançando a marca de 50,9% em 2024, entretanto, é importante destacar que neste percentual a plataforma de maior alcance dentro do público é o *smartphone*. Na análise geral dos jogadores de *smartphones*, 61% são mulheres, porém a discrepância é acentuada ao analisar o percentual feminino utilizando consoles e computador, com índices de 38,5% e 33,1% respectivamente. A dissonância entre estes quantitativos e a relação com os tipos de plataformas de distribuição não ocorre por acaso, visto que a comunidade *gamer* está fortemente atrelada ao uso de consoles ou computador e, além disso, historicamente, “[...] o processo de

segmentação de público dos *games* ocorreu quando as pesquisas de *marketing* mostraram que mais meninos jogavam *games*” (Izukawa, 2015).

Entre os anos de 1983 e 1985 a ordem mercadológica unida à crise dos *videogames* definiu os homens como o público-alvo do desenvolvimento de *games* daquela época (Goulart; Hennigen, 2014 *apud* Rocha; Fantini, 2020, p. 431). Neste mesmo recorte histórico, a jornada do herói se torna um elemento influente nas animações desenvolvidas, enaltecendo a figura do homem enquanto um “herói íntegro, virtuoso, astucioso e altaneiro, protegido pelas divindades e líder nato da mais alta estirpe”, em contrapartida,

[...] mulheres, negros e crianças ocupavam posições secundárias, permitindo que a voz masculina predominasse em meio a obstáculos, perigos e vitórias. A maior parte das personagens femininas atuava na condição de donzelas, enquanto as imagens de afrodescendentes e de garotos assumiam postos de pouca relevância e ínfima representatividade. Surpreende ainda a ausência absoluta de protagonistas homossexuais, obesos, latinos, orientais ou de outra etnia (Luiz, 2019, p. 241).

Uma vez que a indústria se consolida através do consumo de franquias pensadas intencionalmente no consumo do seu “[...] público-alvo, predominantemente masculino” (Araújo; Ferreira, 2024, p. 319), as narrativas desenvolvidas para a manutenção dessa hegemonia no entretenimento precisam corresponder às expectativas por parte do público. A experiência da virtualização do consumo está intrínseca à natureza humana no mundo globalizado, a aquisição de poder e sua perpetuação transitam nas supervias da informação e atravessam as diversas culturas que se formam em torno de um objeto em comum. A produção tecnológica, quando concentrada em determinados pontos do globo, se torna, da mesma forma, um fator de disseminação cultural, pois neste mundo conectado, os povos que só consomem tecnologia estrangeira são as novas colônias digitais. A experiência da realidade, assim como a identidade do sujeito no mundo físico, é transferida e virtualizada para o ciberespaço.

No trânsito das informações, as mídias e os produtos por elas produzidos se integram ao sujeito virtualizado, como lembra Pierre Lévy (2011, p. 63):

O consumidor da informação, de transação ou de dispositivos de comunicação não cessa, ao mesmo tempo, de produzir uma informação virtualmente cheia de valor. O consumidor não apenas se torna coprodutor da informação que consome, mas é também produtor cooperativo dos “mundos virtuais” nos quais evolui, bem como agente de visibilidade do mercado para os que exploram os vestígios de seus atos no ciberespaço. Os produtos e serviços mais valorizados no novo mercado são interativos, o que significa, em termos econômicos, que a produção de valor agregado se desloca para o lado do “consumidor”.

O público masculino enquanto sujeito consumidor e coprodutor dessa indústria bilionária mantém uma estrutura estratificada no que diz respeito às narrativas empregadas para o desenvolvimento dos *games*. Dessa maneira, a cadeia cíclica de produção é mantida com base na exploração da principal matéria-prima para esta indústria, o corpo feminino, pois quem cria as interfaces, incluindo dos *games* e outras mídias interativas, de certa forma, manipula aspectos do ambiente e orienta intencionalidades comportamentais, que são direcionadas para o público-alvo (O dilema [...], 2020). A participação da mulher, embora na contemporaneidade esteja tendo destaque sobre outros enfoques, ainda é atrelada aos apelos sexuais no *design* dos corpos, ao estigma da fragilidade e necessidade de salvação e, ainda, ao papel de subserviência a uma personagem masculina ou de prêmio.

O papel da mulher nos jogos digitais

A era da sociedade em redes (Castells, 2002) permite que se esteja em múltiplos lugares ao mesmo tempo, de maneira que sequer seja necessário

sair, geograficamente, de casa. Nessa dinâmica social, um modelo de vida surge a partir da virtualização do corpo (Lévy, 2011) para o ciberespaço, no entanto, não apenas a matéria se transmuta, mas também as ideias e as subjetividades dos indivíduos migram de espaço também. De acordo com Milton Santos (1997, p. 273), “[...] cada lugar é, ao mesmo tempo, objeto de uma razão global e de uma razão local, convivendo dialeticamente”, assim, neste lugar, localizado nas vias do *hiperlink*⁵, os sujeitos compartilham modos de vida e dão sentido material aos espaços que habitam. As comunidades virtuais surgem nesse sentido com o objetivo de unir indivíduos em torno de uma cultura em comum, como ocorre com os jogos eletrônicos. Autores como Huizinga (2007) manifestam ser o ato de jogar, uma ação humana mais antiga que a cultura, sendo inerente à própria construção de sociedade.

As formas de violência em que as mulheres são submetidas nestes espaços partem da violência simbólica, definida por Bourdieu (2005) enquanto uma forma de violência em que seu fundamento é baseado através da perpetuação de crenças que induzem indivíduos a se posicionarem com base num discurso dominante, através do discurso de ódio, da prática conhecida como *sexting*⁶ ou da perseguição dentro e fora do ambiente dos *games*. As mulheres são punidas pelo fato de existirem e ocuparem um lugar que historicamente foi definido enquanto propriedade masculina. Algumas investigações corroboram para a constatação deste fenômeno da hostilidade ao gênero feminino dentro das comunidades globais de jogos digitais (Kurtz, 2017; Kuznekoff; Rose, 2012; Pereira *et al.*, 2018). Resumindo: representada enquanto uma comunidade massivamente composta por homens, o comportamento masculino operante nesse ciberespaço *gamer* é alicerçado sobre as bases do machismo intrínseco na sociedade e subjugua a mulher a papéis de completa exclusão.

⁵ Na tecnologia, define-se enquanto um atalho que permite uma navegação do local de partida para outros diretórios na intranet ou *links* na internet.

⁶ Anglicismo criado a partir da junção das palavras de língua inglesa “sex” e “texting” que, em tradução literal, podem ser entendidas enquanto sexo e texto. Portanto, a prática de *sexting* está associada ao envio de mensagens com cunho erótico.

Diante deste contexto, a própria concepção de *gamer* sofre uma espécie de deturpação em relação ao pertencimento a essas comunidades de jogadores:

Neste meio tradicionalmente machista, o significado isolado de ser um *gamer* é ser um homem que joga videogames. O abjeto, nesse caso, seria a figura da mulher que busca se identificar como tal. A partir do momento que se deseja modificar o significado inscrito à palavra *gamer*, possibilitando a entrada feminina, há grande resistência, que se manifesta em retaliação (Kurtz, 2017, p. 97).

Ainda, nesta perspectiva, a figura do *gamer* se desenvolve atrelada a um comportamento misógino e sexista, além de perpetuar o discurso de ódio, seja por meio de fóruns, comunidades *online* ou nos próprios *chats* internos dos jogos eletrônicos, ou seja, consumindo *games* que tenham como narrativa única a exploração do corpo e a violência contra a mulher. Na verdade, este requisito passa a ser uma característica de entrada em determinados grupos. Observa-se esse tipo de comportamento, por exemplo, na manchete da *BBC News Brasil* (Bernardo, 2017): “Maioria entre *gamers* no Brasil, mulheres enfrentam preconceito e assédio”. Outro marco público, que traz reportagem sobre o assunto, pode ser encontrado no jornal *El País* (Trivi, 2019): “Como a violência aparece em *Rape Day*, o *videogame* sobre estupro de mulheres”. Percebe-se que mesmo quando as plataformas tentam eliminar produtos altamente “tóxicos” como os relacionados nas manchetes dos jornais do mundo, por serem influenciadores de comportamentos não desejáveis ao cenário de diversidade, outros mais retornam com novas formas de humilhação e desprezo ao feminino e/ou ao diferente.

Movimentos como o *Girls’ Game Movement* (movimento de jogos para meninas), ao decorrer da história dos *videogames*, buscaram alavancar um debate acerca das problemáticas envolvendo

produções para o público feminino. Liderado pela Purple Moon, esse movimento, com forte participação de companhias lideradas por mulheres, buscou evidenciar os produtos desenvolvidos com base em interesses culturais, psicológicos e sociais a fim de modificar as relações de gênero no mercado de games (Rocha; Fantini, 2020).

Embora alguns aspectos tenham, de fato, evoluído no que tange à existência de protagonistas mulheres em franquias de sucesso, em contrapartida ainda existem muitas ressalvas nessa inserção da mulher em um contexto predominantemente masculino. A franquia *Metroid* lançada inicialmente em 1986, pela empresa japonesa Nintendo, apresenta ao mundo uma das principais referências no que diz respeito às personagens femininas da história dos *videogames*. Samus Aran é uma caçadora de recompensas que tenta salvar a galáxia de piratas, no entanto, o fato de ser uma mulher é um mistério durante toda a narrativa do jogo, visto que Samus está por baixo de uma armadura o tempo todo, e seu gênero só é revelado ao término do jogo, caso fosse completado em menos de cinco horas. Contudo, para os jogadores que conseguissem completar toda a saga em até três horas, Samus apareceria de maiô e liberaria uma nova *skin*⁷ para que fosse possível jogar novamente com esses trajes. Nesse sentido, uma das principais personagens mulheres protagonistas em jogos de ação ainda opera sob uma perspectiva de bonificação caso o jogador, homem, apresente um desempenho consideravelmente bom. Independente de toda narrativa de salvadora, o prêmio é o corpo sexualizado de uma mulher.

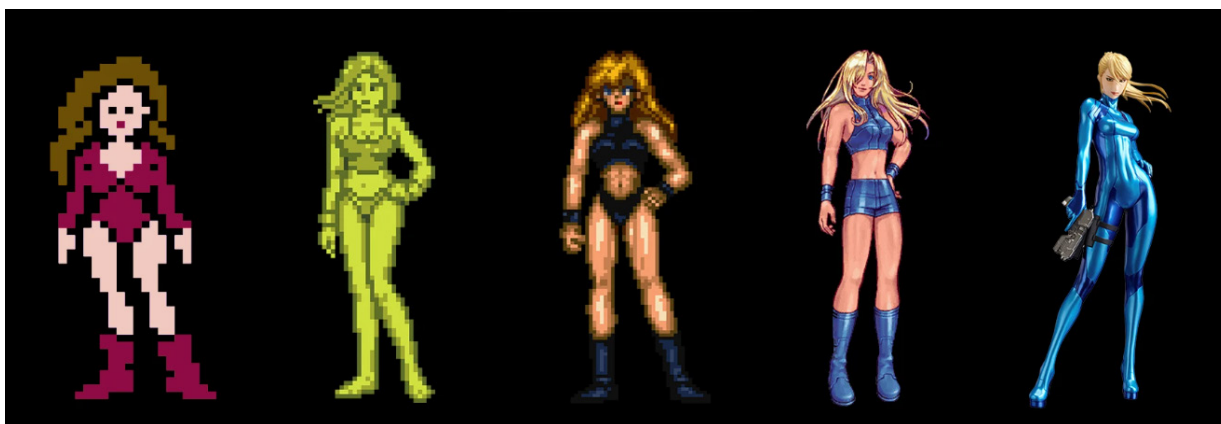
Esse processo preconceituoso da “mulher troféu” demonstra como políticas e violências, que deturpam a imagem do feminino, são disseminadas em várias partes do globo, tendo nas tecnologias as suas maiores aliadas de difusão. Trata-se, portanto, de uma violência de gênero facilitada pela tecnologia, geradora de desdobramentos não somente no mundo virtual, mas de proporções devastadoras,

⁷ Se refere a uma arte computacional, capaz de acrescentar novos modelos visuais e sonoros a um personagem de jogo eletrônico, como, por exemplo, novos trajes, texturas e vozes.

no mundo físico, como casos de *doxing* (revelação de informações pessoais), *trolling* (assédio *online*), entre outras agressões, sobretudo durante guerras (Mulugeta, 2024).

Nas figuras 1 e 2, pode-se visualizar como o conceito da “mulher troféu” continuou se perpetuando, mesmo depois de quase quatro décadas de existência do jogo.

Figura 1 - Imagem da evolução da personagem ao término do jogo no decorrer dos anos.



Fonte: A evolução [...] (2023).

Figura 2 - Imagem da personagem Samus com base no tempo de término do jogo.



Fonte: Observatório de Cinema e Audiovisual UFF (Lauria, 2021).

A luta pelo protagonismo feminino nos *games* sempre esteve presente nas discussões entre mulheres no ciberespaço. Os debates apresentados

neste trabalho são ecos da luta pela equidade de gênero em todos os espaços de socialização humana. Nota-se que, antes do jogo *Metroid*, no Brasil já

havia sido realizado o Pacto sobre a Eliminação de todas as Formas de Discriminação contra a Mulher, em 1984. Continha um estatuto constitucional, que deu origem a um relatório repleto de compromissos para acabar com a discriminação da mulher, em várias esferas da vida. A importância deste relatório se deu após convenção da Organização das Nações Unidas (ONU), em Nova York, no ano de 2003, quando foi dado como modelo de políticas públicas para o combate à violência contra a mulher (Silva; Copetti; Borges, 2010).

Logo, a percepção sobre protagonismo feminino da indústria de jogos eletrônicos não coaduna com a percepção dos movimentos sociais sobre igualdade de gênero e empoderamento da mulher na sociedade. Na franquia *The Last Of Us*TM foi possível observar esse comportamento reativo da comunidade *gamer* a partir do lançamento da parte dois do jogo (*The Last Of Us II* [TLOU II]).

Uma das referências contemporâneas na categoria de *horror survival*⁸, o jogo *The Last of Us* aborda um enredo num cenário pós-apocalíptico em que é necessário fugir constantemente de criaturas canibais geradas a partir de uma mutação do fungo do tipo *Cordyceps*. Nesta nova realidade apresentada pelo *game*, é comum que o jogador se depare com cenários completamente destruídos, encontre ruínas pelo caminho e que exija um condicionamento físico dos personagens além do comum. Nessa síntese de roteiro em que algumas características geográficas do desenvolvimento da saga são determinísticas para os fenótipos das personagens criadas, surgem as discussões acerca da protagonista Abigail Anderson, apelidada de Abby, na parte dois da franquia.

Criada por contrabandistas, a história de Abby durante toda a saga gira em torno de fazer vingança à morte de seu pai. Embora a evolução de roteiro amarre todos os pontos entre o primeiro e o segundo jogo e a história se desenvolva sem que haja pontos em abertos no desenvolvimento

da personagem, após o lançamento das primeiras imagens da parte dois do jogo, houve uma forte reação da comunidade em relação à construção da imagem de Abby no segundo jogo da franquia: “Os jogadores passaram a questionar a fisionomia de Abby, afirmando ser impossível para uma mulher ter um corpo musculoso em um cenário pós-apocalíptico sem o uso de anabolizantes, a não ser que ela fosse mulher trans” (Rocha; Fantini, 2020, p. 434).

A reação da comunidade *gamer* após a divulgação das principais imagens do segundo jogo da franquia respaldam a prerrogativa de que existe um desejo preestabelecido de que as mulheres, mesmo enquanto protagonistas de suas próprias narrativas, precisam ser desenvolvidas (existir) de acordo com uma cartilha seguindo padrões de beleza induzidos pela indústria de *games*. Assim, mesmo que a figura principal de um jogo seja do gênero feminino, a cultura machista perpetuada no mundo virtual limita a ideia da mulher a um perfil romântico e delicado, e, desta forma, desconfigura o corpo feminino, delineando a sua aparência por meio da arte gráfica, com aspectos masculinos.

Esses desvios vão muito além de mudanças corporais, mas perpassam os comportamentos e atitudes das personagens femininas, a fim de suggestionarem também as ações e reações do gênero masculino. Todos esses acontecimentos, em pleno século XXI, são significativos, pois reforçam que o gênero feminino, segundo o patriarcado vigente, faz parte dos grupos impedidos de ocupar posições de poder e de tomadas de decisão: “[...] o processo de estereotipagem é uma justificativa para que algumas opressões possam acontecer de forma naturalizada e contínua” (Souza, 2021, p. 48).

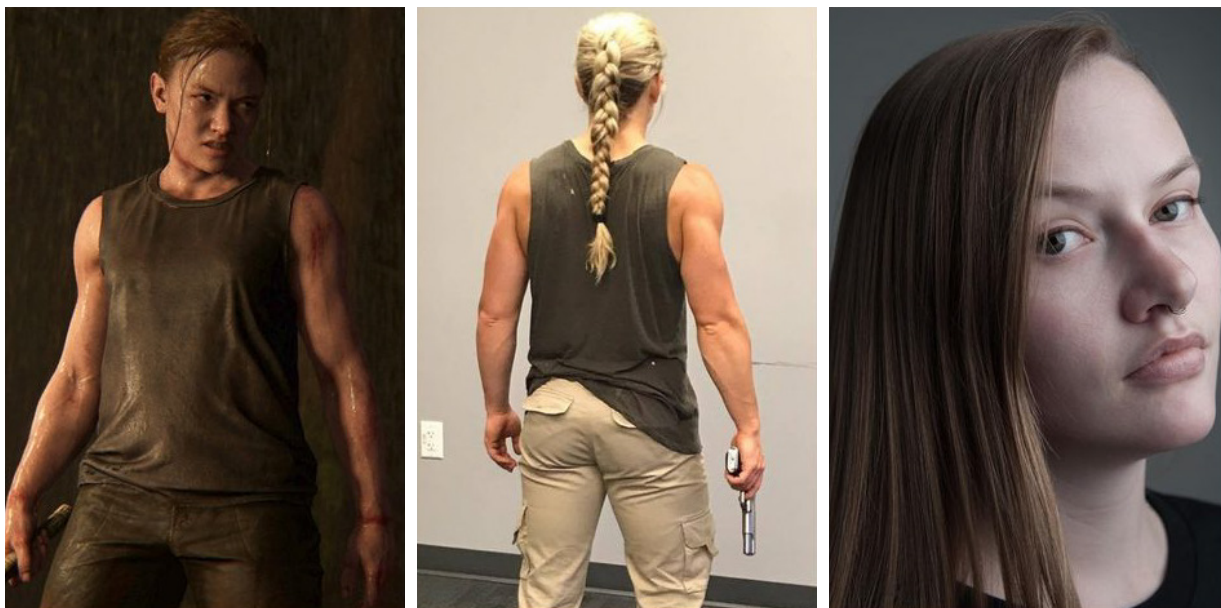
Estudos, como os realizados por Passos, Viemieiro e Arantes (2022), demonstram que as figuras femininas que apoiam a protagonista no jogo *The Last of Us II* se caracterizam por participações consideradas inferiores em jogos, como o de

⁸ Gênero de jogos de ação, que contém uma narrativa onde o jogador precisa desvendar mistérios e enigmas, além de trilhar caminhos e ambientes apocalípticos ou com atmosfera de terror.

suporte e o de provocar o prazer visual de jogadores homens. A personagem Abby, apresentada na narrativa, analisada nas *cutscenes*⁹ ou nas posições

das câmeras do jogo, que reafirmam uma sexualidade desviada, que se aproxima do público masculino (Figura 3).

Figura 3 - Personagem protagonista do jogo *The Last of Us II* – Abby.



Fonte: Rocha e Fantini (2020).

Observa-se na Figura 3 que apesar da indústria usar personalidades femininas como Colleen Fotsch para inspirar o modelo corporal da personagem Abby, e Laura Bailey como modelo de rosto, os traços exagerados ainda se confundem com as características masculinas. Outro aspecto interessante e que provoca amplitude ao debate é sobre a juventude dessas personagens, que em pleno mundo pós-apocalíptico, isto é, em um cenário inóspito, sem água e comida, mantém a sua jovialidade e belezas intocáveis. Seria a questão de desqualificar a mulher mais velha, em todas as dimensões, desde a produtiva, intelectual e sexual? Em pesquisas sobre essa temática, Sarkeesian (2016) diz que em jogos onde o protagonista é um personagem masculino e velho, a sua “virilidade” ativa continua a mesma de um personagem mais jovem, e que aparece geralmente em situações onde a história

necessita de um mentor ou personagem com conhecimentos extraordinários.

Portanto, a pesquisa evidencia o problema da mercantilização da cultura machista pela indústria de jogos digitais, ocasionando a deterioração de espaços de socialização virtual, onde o gênero feminino é excluído e, por muitas vezes, como constatado na literatura, odiado e violentado na sua condição existencial.

Considerações finais

A contemporaneidade traz consigo a virtualização do corpo de formas cada vez mais complexas. Os jogos, por sua vez, podem, ou não, ofertar a essa sociedade, que se delineia de maneira intrínseca aos avanços das ferramentas de tecnologia e informação, a oportunidade de observarem a

⁹ São “[...] histórias do jogo contadas como um filme” (Araújo; Ferreira, 2024, p. 321). Os jogadores não têm nenhum controle quando essas cenas do jogo são transmitidas, durante uma troca de fase ou início/término de uma missão.

cibercultura através de uma perspectiva que esteja sustentada em estereótipos. O que ocorre, porém, é o surgimento de uma comunidade *gamer* composta majoritariamente por homens adultos que consomem as mesmas ideias vendidas pela indústria desde o surgimento dos primeiros jogos. A mercantilização gamificada da fragilidade feminina fomenta o fortalecimento dessas comunidades que compartilham não só a mesma percepção, como exigem que desenvolvedoras, isto é, analistas e programadoras de jogos digitais, prossigam com os mesmos papéis e limitem as participações femininas a fetiches sexuais ou enredos desconexos da realidade dos cenários propostos.

Neste trabalho investigativo, priorizou-se uma análise da literatura científica sobre o tema da desigualdade de gênero em jogos digitais. A abordagem adotada escolheu dois jogos com representatividade global para se avaliar se dentro das suas respectivas comunidades de jogadores e no próprio *design* dos jogos era possível encontrar elementos de sexismo e de violência contra o gênero feminino. Os jogos que foram objetos de debate foram *The Last of Us*, parte II, produzido pela Sony Interactive Entertainment, e o jogo *Metroid*, uma franquia produzida pela Nintendo Entertainment System.

A discussão trouxe à tona várias questões sobre o machismo enraizado na indústria de jogos, e até mesmo na cultura de jogadores, além de profissionais analistas e programadores do gênero masculino. Em resposta ao objetivo da pesquisa, encontrou-se elementos de sexualização de personagens femininas, como Samus Aran (da franquia *Metroid*), que perpetua o corpo feminino como um troféu. O prêmio para satisfazer o prazer do vencedor é a visão de avatares femininas (figuras computacionais que representam o jogador no jogo) com vestimentas curtas. Por outro lado, quando se coloca a personagem feminina como protagonista, fato que ocorre com Abby em *The Last Of Us II*, existe um movimento de repulsa à personagem pelo fato de suas características físicas não serem correspondentes ao que se espera da norma feminina.

É necessário destacar que a construção do corpo de Abby Anderson condiz com o contexto de realidade em que esta personagem se desenvolve, uma vez que, na história da franquia, Abby recebe treinamento militar desde sua infância para que seja capaz de sobreviver em um mundo pós-apocalíptico.

Nesse sentido, o presente trabalho pode acentuar a discrepância acerca dos objetivos na inclusão de personagens de destaque femininas em duas grandes franquias. A manutenção da lógica do corpo da mulher enquanto objeto de premiação transpassa os limites da realidade e está inserido nos mais diversos contextos do ciberespaço, principalmente nos *games*. Em contrapartida, a tentativa de normalizar e apresentar outras belezas, corpos e acima disso, cenários diversos em que as mulheres possam atuar, seja no mundo real ou no mundo virtualizado, nem sempre é compreendida e até mesmo aceita, uma vez que rompe com parâmetros e imposições sociais do que se conceitua enquanto mulher. Enquanto em um *game*, o jogador é conduzido durante todo desenrolar da história a acreditar que está com um avatar masculino, porém de acordo com seu desempenho é premiado com a “surpresa” do avatar ser uma mulher com poucas vestimentas, em outro existe apenas uma garota, uma adolescente que está buscando respostas sobre sua vida e precisa sobreviver em um mundo destruído.

Neste sentido, o artigo alerta para dois estereótipos de gênero que ainda são perpetuados pelo universo *gamer* e pelas suas comunidades. De um lado, Samus Aran que representa a “mulher troféu”, que precisa ser protegida e salva pelo paladino masculino, e como Dom Quixote, do escritor Miguel de Cervantes, está permeado pela loucura que suas próprias concepções o impuseram. E de outro lado, Abby, a “mulher desprezo”, isto é, tão inteligente e forte, que no seu âmago nada mais é do que um clone do masculino, pois esse universo só conhece essa *persona* de existência. Tais revelações são fundamentadas no mundo de duas franquias internacionais, além de artigos, livros e reportagens sobre a imagem do feminino no mundo

dos jogos digitais, reconectando padrões sociais machistas e misóginos, em um mundo híbrido e de realidades misturadas.

A tecnologia e, mais especificamente, os *games*, possuem um papel importante na construção de identidade dos indivíduos. É importante que as comunidades se engajem em torno de elementos em comum, que compartilhem vivências, estratégias de maiores adesões de mulheres não só como consumidoras de jogos, mas, principalmente, como desenvolvedoras e *designers* de jogos. Essas abordagens devem combater as violências do mundo real, assim como no espaço virtualizado, buscando sempre pela riqueza da diversidade.

Referências

- A EVOLUÇÃO dos *games* #1: os finais de *METROID*. [S.l.: s.n.], 2023. 1 vídeo (30 min 21 s). Publicado pelo canal Dinastia Retrô. Disponível em: <https://youtu.be/XwOt97Ex4z0?feature=shared>. Acesso em: 9 jun. 2024.
- ARAÚJO, Rejane Alves de; FERREIRA, Roni Costa. O virtual e o feminino: utilizando jogos eletrônicos para desenvolver práticas educacionais sobre questões de gênero à luz da transversalidade curricular. In: ALENCAR, Breno Rodrigo de Oliveira; ALVES, Clarissa Cecília Ferreira; CAVALCANTE, Ilane Ferreira; CAVALCANTI, Natália Conceição Silva Barros (org.). *Caminhos para diversidade: relações de gênero e étnico-raciais na educação*. Rio Grande do Norte: IFRN, 2024. v. 2, p. 307-329.
- BENSAUDE-VINCENT, Bernadette. *As vertigens da tecnociência: moldar o mundo átomo por átomo*. São Paulo: Ideias e Letras, 2013.
- BERNARDO, André. Maioria entre *gamers* no Brasil, mulheres enfrentam preconceito e assédio. *BBC News Brasil*, São Paulo, 16 mar. 2017. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/brasil-39287008>. Acesso em: 3 maio 2024.
- BOGDAN, Robert; BIKLEN, Sari. *Investigação qualitativa em educação: uma introdução à metodologia*. Porto Alegre: Artmed, 2003.
- BOURDIEU, Pierre. *O poder simbólico*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2005.
- CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede: a era da informação, economia, sociedade e cultura*. Tradução de Roneide V. Majer. São Paulo: Paz e Terra, 2002. v. 2.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- IZUKAWA, Mariana. *Mulher entre espelhos: personagens femininas customizáveis nos videogames*. São Paulo: USP; FAU, 2015.
- KURTZ, G. Manifestações de violência simbólica contra a mulher nos *videogames*: uma revisão bibliográfica. *Metamorfose*, Salvador, v. 2, n. 1, p. 91-109, ago. 2017. Disponível: <https://periodicos.ufba.br/index.php/metamorfose/article/view/21312>. Acesso em: 4 jan. 2024.
- KUZNEKOFF, Jeffrey H.; ROSE, Lindsey M. Communication in multiplayer gaming: examining player responses to gender cues. *News Media and Society*, Thousand Oaks, v. 15, n. 4, set. 2012. DOI: <https://doi.org/10.1177/146144481245827>.
- LAURIA, Pedro. *Metroid e representatividade*. *Observatório de Cinema e Audiovisual UFF*, Rio de Janeiro, 21 set. 2021. Disponível em: <https://oca.observatorio.uff.br/?p=605>. Acesso em: 22 jan. 2024.
- LÉVY, Pierre. *O que é virtual?*. São Paulo: Editora 34, 2011.
- LUIZ, Fernando Teixeira. A construção do herói no desenho animado: o período das narrativas híbridas (1980-2000). *Graphos*, João Pessoa, v. 21, n. 1, p. 239-260, jul. 2019. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/graphos/article/view/46557>. Acesso em: 23 nov. 2023.
- METROID. Criadores: Satoru Okada, Gunpei Yokoi, Hiroji Kiyotake e Yoshio Sakamoto. Quioto: Nintendo, 1986. Disponível em: <https://metroid.nintendo.com/pt/>. Acesso em: 24 fev. 2024.
- MULUGETA, Ermias. Technology facilitate violence: the fourth battlefield amid the escalation in ethiopia. *GenderIT.org, Feminist Talk*, Johannesburg, 22 maio 2024. Disponível em: <https://genderit.org/feminist-talk/technology-facilitate-violence-fourth-battlefield-amid-escalation-ethiopia>. Acesso em: 7 jun. 2024.

- NEWZOO. *Newzoo's global games market report 2023*. Amsterdam: Newzoo, 8 fev. 2024. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2023-free-version>. Acesso em: 6 maio 2024.
- O DILEMA das redes. Direção: Jeff Orlowski. Produção: Larissa Rhodes. Intérpretes: Tristan Harris, Jason Lanier, Kara Hayward *et al.* Los Gatos: Netflix, 2020. Disponível em: <https://www.netflix.com/br/title/81254224>. Acesso em: 6 maio 2024.
- OSSAMU, Carlos. Mercado de jogos eletrônicos movimentou US\$ 300 bi ao ano. *Inforchannel*, São Paulo, 3 maio 2021. Disponível em: <https://inforchannel.com.br/2021/05/03/mercado-de-jogos-eletronicos-movimentou-us-300-bi-ao-ano>. Acesso em: 19 jun. 2023.
- PASSOS, Fernanda; VIMIEIRO, Ana; ARANTES, Paloma. Mulheres no apocalipse: imagens de controle e resistência em *The Last of Us II*. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL - SBGAMES, 21., 2022, Natal. *Anais [...]*. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2022. p. 341-350. DOI: https://doi.org/10.5753/sbgames_estendido.2022.224613.
- PEREIRA, Larissa Gabrielli; SILVA, Marcelo Nunes da; SOUZA, Valéria Pereira; REZENDE, Yasmim Cavalcanti. Hostilidade em jogos online: perspectiva feminina. *Múltiplos Olhares em Ciência da Informação*, Belo Horizonte, v. 7, n. 2, jul. 2018. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/moci/article/view/17033>. Acesso em: 27 jun. 2024.
- PESQUISA GAME BRASIL - PGB. São Paulo: Sioux; Blend; ESPM, [2024]. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/>. Acesso em: 29 jun. 2024.
- ROCHA, Izabela Louzada; FANTINI, Laiane M. Caetano. A representação contemporânea da mulher nos jogos AAA: por que Abby causou desconforto?. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL - SBGAMES, 19., 2020, Recife. *Anais [...]*. Recife: SBGames, 2020. p. 430-437. Disponível em: <https://www.sbgames.org/proceedings2020/CulturaFull/209477.pdf>. Acesso em: 2 maio 2024.
- SANTOS, Milton. *A natureza do espaço: técnica e tempo, razão e emoção*. 2. ed. São Paulo: Hucitec, 1997.
- SARKEESIAN, Anita. All the slender ladies: body diversity in video games. *Feminist Frequency*, Ontario, 1 set. 2016. Disponível em: <https://feminist-frequency.com/video/all-the-slender-ladies-body-diversity-in-video-games/>. Acesso em: 15 set. 2023.
- SILVA, Juliana Franchi da; COPETTI, Francieli Venturini; BORGES, Zulmira Newlands. Uma discussão sobre os direitos humanos e a violência de gênero na sociedade contemporânea. *Revista Sociais e Humanas*, Santa Maria, v. 22, n. 2, p. 97-111, 2010. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/sociais/humanas/article/view/1183>. Acesso em: 30 jun. 2024.
- SOUZA, Olívia Luiza Pilar de S. *Representatividade importa?: representação, imagens de controle e uma proposta de representatividade a partir das personagens mulheres negras em Malhação: Viva a diferença*. 2021. 168 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) - Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2021. Disponível em: <http://hdl.handle.net/1843/36631>. Acesso em: 30 jun. 2024.
- THE LAST of Us - Part II. Criadora: Naughty Dog. Tóquio: Sony Interactive Entertainment, 2020. Jogo eletrônico. Disponível em: https://store.playstation.com/pt-br/product/UP9000-CUSA07820_00-THELASTOFUSPART2/. Acesso em: 12 fev. 2024.
- TRIVI, Marta. Como a violência aparece em *Rape Day*, o videogame sobre estupro de mulheres. *El País Brasil*, Madrid, 19 mar. 2019. Disponível em: https://brasil.elpais.com/brasil/2019/03/08/tecnologia/1552040360_194382.html. Acesso em: 29 jun. 2024.

Recebido em: 30 jun. 2024

Aceito em: 11 nov. 2024

