

A representação contemporânea da mulher nos jogos AAA: por que Abby causou incômodo?

Izabela Louzada A. Rocha

Escola de Belas Artes

Universidade Federal de Minas Gerais - UFMG

Belo Horizonte, Brasil

ayzza@live.com

Laiane M. Caetano Fantini

Faculdade Mineira de Direito

PPGD PUC Minas/ CAPES

Belo Horizonte, Brasil

laianemaris@gmail.com

Resumo—Esse artigo procura estudar a construção e desenvolvimento da personagem Abby no jogo *The Last of Us - Parte II*, baseando-se na análise da representação feminina em jogos AAA ao longo dos anos para entender se a forma com que ela é representada pode ou não ir contra estereótipos e como isso reflete no público.

Palavras-chave—representação feminina, jogos triple AAA, *The Last of Us - Parte II*, Abby

Abstract—This article seeks to study the construction and development of the character Abby in the game *The Last of Us - Part II* based on the analysis of female representation in AAA video games over the years to understand the how the way she is presented may support or go against stereotypes and how this reflected in the public.

Index Terms—female representation, games triple AAA, *The Last of Us - Parte II*, Abby.

I. INTRODUÇÃO

Na cultura gamer e principalmente no design de jogos¹ AAA² 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.

Ao reforçar esses estereótipos, esses jogos não só excluem parte de um público que não consegue se ver representado nesses produtos ou serviços, mas alimentam um estigma que reflete inclusive na sociedade, o de que mulheres com um fenótipo não idealizado, ou seja, mais próximos de contornos humanos, seriam “irreais”. *The Last of Us - Parte II*, lançado em 2020, trouxe à tona essas questões com a personagem Abby, objeto principal deste estudo³.

¹Para este estudo, “jogos” serão entendidos como jogos digitais.

²Para fins meramente didáticos e, dada a falta de consenso sobre o termo, neste estudo empregou-se o popular “jogos AAA” para se referir à grandes produções da indústria, fruto de grandes orçamentos. Não se refere necessariamente à qualidade.

³Informações oficiais do jogo podem ser obtidas diretamente do site, porém essa pesquisa levou em conta informações obtidas diretamente no jogo. Site oficial: <https://www.thelastofus.playstation.com>. Acesso em: 16 de julho de 2020.

Abby foi desenvolvida no jogo como uma personagem complexa, que fez escolhas certas e erradas e, em seu arco, buscou a redenção. Segundo o diretor Neil Druckmann, a personagem foi construída para ser, de início, odiada pelo público em razão das suas atitudes. Porém, o comportamento negativo do público⁴ tem ido além da história, se voltando para aspectos físicos da aparência da personagem buscando invalidar até o seu papel no jogo.

Isso demonstrou que personagens como Abby incomodam por não trazer estereótipos que denotam fragilidade e necessidade de proteção, ou ainda, por não ter uma aparência hipersexualizada, elementos muito comuns na construção de personagens femininas em grandes títulos de games ao longo dos anos. É uma quebra do status quo, que tem rendido bons frutos para a indústria.

Além disso, é importante esclarecer que este trabalho não terá por escopo tratar de jogos cuja sexualização ou hipersexualização constituem sua essência, como nos jogos adultos *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball*, *eroge/ hentai* games ou outros de gênero semelhante.

A pesquisa, feita por meio de revisão bibliográfica e análise do jogo, será apresentada em duas partes. A primeira delas pretende explorar a construção histórica do feminino representado nos jogos AAA, mostrando a evolução até os dias atuais.

No segundo capítulo serão elencados os principais títulos *triple A* lançados nos últimos 40 anos, buscando entender padrões no desenvolvimento das personagens que caminharam junto com o desenvolvimento visual desses jogos, cada vez mais buscando o realismo.

A segunda parte trará no terceiro capítulo a análise dos elementos em torno da personagem de *The Last of Us II*, Abby, e abordará as polêmicas criadas em torno da personagem por questões meramente estéticas, concluindo como essas avaliações rasas não afetam a experiência do próprio jogador e refletem um comportamento da indústria que tem adotado

⁴O Metacritic atrasou intencionalmente a liberação de reviews de usuários de *The Last of Us - Parte II*, com objetivo de evitar análises negativas de pessoas que sequer tinham jogado ou finalizado o game. Vide em: <https://www.ign.com/articles/metacritic-is-delaying-user-reviews-until-36-hours-after-a-game-is-released>. Acesso em: 18 de julho de 2020.

uma postura mais inclusiva e diversificada na construção dos seus personagens.

II. AS RELAÇÕES ENTRE JOGOS DIGITAIS E GÊNERO

Os videogames domésticos começaram a se popularizar no início da década de 1970 com jogos simples voltados para o entretenimento da família, considerando a limitação técnica da época.

Os jogos até então se resumiam a movimentos verticais e horizontais em um cenário fixo e não continham uma narrativa muito complexa. Um dos exemplos mais famosos é o jogo *Pong*, semelhante à lógica do jogo de tênis, que consiste em dois traços que se movem verticalmente em cada extremidade lateral por cima de um plano preto da tela, cada um controlado por um jogador ou por um jogador e pela própria máquina, e uma bolinha, que vai de um lado a outro.

Até o início da década de 1980, mesmo com o desenvolvimento tecnológico, os jogos não apresentavam conteúdo muito violento ou com uma representação de gênero, mantendo a proposta de entretenimento familiar.

Foi após a crise dos videogames entre 1983 e 1985, atingindo principalmente os Estados Unidos e Canadá, que levou as principais produtoras a mudarem sua postura no mercado, passando a definir como público-alvo de seus produtos homens entre treze e vinte e cinco anos (Goulart; Hennigen, 2014 p. 244) [1].

A partir de então os jogos passaram a ser marcados por narrativas mais elaboradas, porém muitos recorreram a fórmula de “donzela em perigo” em que as mulheres são utilizadas apenas como recursos na história do protagonista masculino, sendo completamente vitimizadas e fragilizadas (Sarkeesian apud Nascimento, 2016 p. 32) [2].

Alguns exemplos famosos dessa fórmula são as sequências Super Mario (que teve sua origem em *Donkey Kong*), *The Legend of Zelda*, *Ghosts ‘n Goblins*, entre outros.

Haviam também os jogos em que as personagens femininas eram apenas sidekicks⁵ ou personagens auxiliares no modo multiplayer, assistindo o protagonista masculino em suas aventuras, como Stella em *Alex Kidd: Lost Stars* (1986) e a Princesa Purapril em *Wonder Boy III: Monster Lair* (1988)⁶; e até mesmo alguns jogos sem nenhuma representação feminina.

Mesmo nos jogos com personagens mulheres jogáveis, protagonistas ou não, era comum a representação de corpos anatomicamente desproporcionais em figurinos sensuais, que em nada acrescentavam à história ou sequer correspondiam às práticas da personagem. Dentre os exemplos, temos Sabrina do homônimo *Sabrina* (1989); *Athena*, do também homônimo

Athena (1986), e Chris, do japonês *Alpha* (1986), que além de tudo apresentava violência sexual⁷ [3].

Apenas durante a década de 1990, com o fortalecimento dos movimentos feministas e ascensão das mulheres no mundo dos negócios, que começou a pensar no público feminino como potencial consumidor de jogos digitais. No entanto, esse primeiro movimento foi questionado por reforçar o estereótipo, associando mulheres e garotas a temas como beleza, moda e afazeres domésticos, como nos jogos Barbie, usando ainda paletas de cores que variavam entre tons de rosa e lilás, o que rendeu o apelido de *Pink Games* (jogos cor-de-rosa).

Vale ressaltar que o jogo *Barbie Fashion Designer*, classificado dessa forma, vendeu mais de 500 mil cópias em dois meses, ultrapassando grandes títulos como *Doom* e *Quake*, o que pode estar associado ao sucesso da boneca Barbie em si, mas mostra como tal apelo funcionou de alguma forma para atrair, sejam as próprias garotas, sejam seus pais (Cassel; Jenkins, 2000) [4].

Paralelamente, surgiu outro movimento, provocado por companhias não só lideradas por mulheres, mas também com elas numa maior participação no mercado, cujos produtos refletiam esse desejo de modificar as relações entre gênero. Tais produtos eram pensados e desenvolvidos por mulheres e para meninas, baseados em seus interesses culturais, psicológicos e sociais. Esse movimento foi chamado de *Girls’ Game Movement* (movimento de jogos para meninas) e foi apelidado de Purple Games (jogos roxos) por ter a *Purple Moon* como principal referência (Cassel; Jenkins, 2000) [4].

Na mesma época, manifestou-se uma nova divisão entre as jogadoras que desfrutavam dos jogos voltados para o público feminino e as que exigiam representatividade em quaisquer jogos, recusando a existência de um segmento específico - e excludente - para mulheres, chamado de *Grrlz Games Movement* (Jenkins apud Goulart; Hennigen, 2014 p. 225) [1].

O *Girls’ Game Movement* teve seu fim no início dos anos 2000 levando ao fechamento das pequenas empresas que o integravam, incluindo sua principal representante: a *Purple Moon*. (Goulart; Hennigen, 2014 p. 225/226) [1]. Ainda assim, esse movimento deixou um legado na indústria de jogos e também no público feminino, influenciando, até os dias de hoje, a demanda por mais representatividade e inclusão no meio *gamer*.

Se, por um lado, a relação da representação feminina nos jogos digitais começou tímida e foi seguida de uma crise estética voltada ao apagamento e a objetificação dessas personagens, por outro lado, o público passou por mudanças culturais e comportamentais que acabaram influenciando a própria indústria⁸ e a construção de personagens mulheres nos jogos, moldando inclusive a construção de personagens femininas protagonistas.

⁷Idem

⁸A pesquisa Brasil Game Show publicou estudo o qual constatou que em 2020 o público feminino de games correspondeu a 47% dos jogadores no Brasil.[23]

⁵Sidekick, neste estudo, é considerado na interpretação literal como “ajudante”.

⁶O site Hardcore Gaming catalogou diversos jogos digitais, com um filtro específico para jogos de protagonismo feminino na década de 80. Desses dados, é interessante desmistificar o senso comum formado no sentido que *Metroid* foi o primeiro jogo do mercado com protagonista mulher. Sem ignorar a importância de *Metroid*, houveram antecessores que, embora não tenham alcançado tanto sucesso, retiraram a ideia de pioneirismo atribuída à Samus Aran. Para mais informações: <http://www.hardcoregaming101.net/inventories/80sheroines.htm>. Acesso em: 28 de julho de 2020.

III. A EVOLUÇÃO DAS PERSONAGENS FEMININAS PROTAGONISTAS EM GRANDES TÍTULOS DE JOGOS DIGITAIS

A partir do momento em que os jogos triple A começaram a incorporar protagonistas femininas com maior frequência, a representação não deixava de lado estereótipos marcantes dessas personagens ao longo dos anos, mostrando mulheres jovens magras, esbeltas e com traços delicados (Hernandez, 2020) [5].

Metroid (1986, Nintendo) tem contribuições importantes para esse debate. Samus Aran foi uma das primeiras personagens femininas humanizadas⁹ a figurar como protagonista em um jogo. Porém, o gênero do personagem era revelado apenas ao final, quando o capacete era retirado, não havendo abertura para nenhum pré-julgamento a partir de suas capacidades e habilidades.

Ainda, se o jogador finalizasse o jogo em menos de uma hora, a personagem aparecia apenas de botas e biquíni, como uma “recompensa” pelo desafio enfrentado e, se a finalização do jogo fosse ruim, sua identidade sequer era revelada (Bristol, 2017) [6]. Se por um lado Samus foi uma importante protagonista feminina de um grande título, de outro, sua identidade não revelada previamente pode, estima-se, ter justificado a falta de sexualização da personagem durante o jogo.

Quando analisamos jogos em que personagens femininas são coadjuvantes ou NPCs, percebe-se também uma evolução na construção em termos de character design.

Em jogos como *God of War I, II ou III* (2005, 2007 e 2010, Santa Monica Studios) ou *The Witcher* (2007, 2011 e 2015, CD Projekt), personagens femininas ao longo da história, não jogáveis, são apresentadas com sentido erotizado ou sexualizado para satisfazer anseios do protagonista, conquanto a história principal acontece sem qualquer relação com esse elemento. Em outros termos, a forma com que o feminino é tratado, mesmo com as devidas ressalvas, não é sequer recurso narrativo do jogo.

A franquia *Assassin's Creed* (2007 - 2018, Ubisoft), tem um histórico de inserção de personagens femininas jogáveis apenas em títulos derivados ou em DLCs (downloadable content) dos títulos principais, conquanto nestes, têm inserido personagens femininas como suporte, como Evie Frye em *Assassin's Creed Syndicate* (2015) e Aya em *Assassin's Creed Origins* (2017). Apenas em 2018 a franquia apresentou a primeira protagonista no título principal: Kassandra em *Assassin's Creed Odyssey*, mas como uma alternativa ao outro protagonista, masculino.

Tanto nos MMORPG (*massive multiplayer online role playing game*) como nos MOBA (*multiplayer online battle arena*), embora muitos dos mais famosos títulos tenham personagens femininas poderosas, que não desempenhem funções atribuídas essencialmente às mulheres (como o modo suporte), ainda existem diferenças na forma como personagens femi-

⁹Humanizadas no sentido da essência humana, em oposição, por exemplo, aos arquétipos de “Criaturas Fantásticas”, “Povo das Fadas” e “Chefes do Interno” (tradução livre), citados por Leo Hartas in Amorim (2016). [7].

nos e masculinos, da mesma classe ou categoria, são retratados. Citamos como exemplo *Overwatch* (2015, Blizzard)¹⁰, *League of Legends* (2009, Riot Games), *DOTA 2* (2013, Valve) e *World of Warcraft* (2004, Blizzard).



Fig. 1. Algumas personagens de Apex Legends (da esq. p. dir.: Lifeline, Wraith, Bloodhound e Bangalore). Montagem feita pelas autoras a partir de imagens oficiais do jogo.

Numa das raras exceções o jogo Apex Legends (2019, Respawn Entertainment), que tem alcançado números impressionantes de receita desde o seu lançamento, trouxe personagens femininas com design compatível com suas atribuições no jogo, em paralelo com os personagens masculinos.

Para entender melhor a representação objetificada da figura feminina ao longo de jogos marcantes e com elementos de realismo (ou aproximação do realismo, considerando as limitações gráficas), optou-se por organizá-los a partir de três ondas evolutivas, fazendo um paralelo com a evolução de algumas franquias e alguns novos títulos.

A. Anos 1990

Nessa década, jogos de luta ganharam notoriedade alcançando um grande público. Em *Mortal Kombat* (1992), *Mortal Kombat 2* (1993) e 3 (1995), personagens como Sonya Blade, Kitana e outras tinham o mesmo fenótipo (magro), embora lutadoras, e usavam roupas sensuais, não adequadas ao contexto do jogo, principalmente se traçar um paralelo com os demais personagens.

Padrão semelhante de personagens pode ser visto também em *Killer Instinct* (1995), *Street Fighter II* (1991, 1993, Capcom), *Tekken* (1994, Bandai) e *Dead or Alive* (1996, Konami).

Partindo para outros gêneros, Lara Croft foi – e ainda é – uma considerável referência quando se fala em protagonismo feminino nos jogos. Esse papel, contudo, é relativamente positivo, pois segundo lembra Amorim (2016) [7], é preciso entender essa importância sob duas perspectivas: a de uma personagem que está sendo interpretada pelo jogador e a de

¹⁰Sobre Overwatch recomendamos a leitura de “Não se preocupem queridos, a cavalaria chegou: análise crítica do design dos personagens em Overwatch”, publicado em edição no SBGames. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/ArtesDesignFull/173540.pdf>. Acesso em: 03 de agosto de 2020.

um objeto para o jogador manipular. Assim, conforme o autor, “ele simultaneamente interage com um avatar presente em um enredo que empodera a figura feminina e é espectador de uma imagem feminina sexista”.

Se por um lado era uma personagem feminina sozinha enfrentando desafios, por outro, era retratada com roupas minúsculas, proporções irreais.

Em *Resident Evil 2* (1996, Capcom) Jill era personagem jogável e usava uma farda militar, o que foi completamente modificado na sequência, em *Resident Evil 3* (1999, Capcom), passando a usar um “tomara de caia” e uma minissaia para combater zumbis.

Num geral, o padrão observado consistia em personagens com corpos não atléticos, magros, proporções exageradas e roupas sensuais sem adequação ao contexto em que essas personagens se apresentavam. Não correspondiam, até então, a representações de empoderamento feminino.

B. Anos 2000

Os anos 2000 são marcados por um novo grau de realismo pela nova geração de consoles, que permitiu representações ou mais fiéis ou mais objetificadas dos personagens.

Os títulos mais famosos dessa época acabaram por reproduzir os elementos estereotipados presentes nos jogos que estavam sendo lançados porém com modelagens e animações mais vívidas, como os jogos de luta *Soul Calibur* (2008, Bandai Namco), *Tekken* (todas as versões lançadas nessa década, 2000) e *Mortal Kombat 9* (2011, NetherReal Studios).

Street Fighter IV (2008, Capcom) trouxe a reformulação fenotípica de boa parte das personagens femininas, que ganharam músculos e/ou mais roupas. Personagens novas não sexualizadas foram adicionadas, como Rose e C. Viper, representando um grande avanço.

Lara Croft apresentou uma nova geração da franquia em *Legends* (2006) e *Anniversary* (2007), cujos gráficos reforçaram o padrão visual mais irreal para a personagem em relação a outros personagens masculinos no mesmo game. Em *Underworld* (2008), porém, além de tentar aproximar mais Lara de uma figura real e atlética sem perder as características físicas mantidas ao longo dos anos, foi inserida a opção de mudar a roupa da personagem para calças, por exemplo.

Faith, em *Mirror's Edge* (2009, EA Digital Illusions), costuma ser citada como exemplo de protagonismo feminino não sexualizado nessa geração de jogos, já que a personagem usa roupas adequadas às suas funções no jogo e possui corpo levemente atlético, justificado pela prática de parkour. Embora lançado em 2009, se aproxima mais da próxima geração de jogos mencionada a seguir.

Foi uma década marcada por grandes títulos com representações hipersexualizadas de personagens femininas. Algumas mudanças desse comportamento percebidas mais ao final, mas que foram de notada importância para a geração de jogos que estaria por vir.

C. Anos 2010

Com o crescimento do público feminino consumidor de jogos eletrônicos nos últimos anos chegando a representar, em

alguns segmentos, parcela superior de consumo em relação ao público masculino¹², as grandes produtoras começaram a perceber a necessidade de se adaptar aos novos anseios desse mercado e estudar a criação de produtos e serviços.

Essa década reuniu uma série de grandes títulos com protagonismo feminino de forma não objetificada, representando um grande avanço na indústria de jogos *triple A*.

Não significa que a representação objetificada reduziu, já que grandes títulos continuaram usando esse recurso, mas os novos jogos com uma nova proposta ganharam espaço e público.

Nos jogos de luta, merece destaque *Mortal Kombat X* (2015), que não só apresentou um novo formato de jogo, numa importante retomada na franquia, mas aproveitou para iniciar um processo de reconstrução das personagens femininas, que veio a ser mais sólido no jogo seguinte (*Mortal Kombat XI*, 2019) oportunidade em que modificou inclusive, o rosto das personagens.

A arqueóloga Lara Croft também não ficou para trás: os três últimos jogos lançados (*Tomb Raider*, 2013; *Rise of Tomb Raider*, 2015; *Shadow of the Tomb Raider*, 2018) trouxeram uma protagonista representada com um realismo tal qual os demais personagens masculinos do jogo, com um corpo mais comum, roupas adequadas a alguém que explora selvas e ilhas desertas e ainda, um porte atlético. No mesmo gênero, jogos como *Uncharted* tiveram não só personagens femininas mais reais como também lançaram um jogo derivado tendo Chloe Frazer como protagonista (*Uncharted: The Lost Legacy*, 2017, Naughty Dog).

No gênero de horror, *Resident Evil* trouxe mudanças a partir dos lançamentos de 2009, seja com o remake com Jill Valentine, ou com a criação de outras personagens jogáveis.

Alguns títulos novos alcançaram sucesso, trazendo novas histórias e novas personagens femininas na liderança, retratadas dentro do contexto do próprio jogo. *Hellblade: Senua's Sacrifice* (2017, Ninja Theory), *A Plague Within* (2019) e *Horizon Zero Dawn* (2017, Guerrilla Games) são importantes exemplos que demonstraram, não só para os jogadores, mas para a própria indústria, que existe uma demanda mercadológica para jogos com representação feminina não objetificada, cujo foco passa a ser voltado para outros elementos, tais como em jogos com protagonistas masculinos, como jogabilidade, gráficos e história.

IV. POR QUE ABBY CAUSOU INCÔMODO NA COMUNIDADE GAMER?

Para entender melhor, é preciso saber o contexto do jogo e as evidências narrativas utilizadas.

A. O jogo

The Last of Us é um jogo de ação-aventura e survival horror exclusivo para consoles PlayStation lançado em 2013. O

¹²Vide estudo da NewZoo publicado recentemente, analisando o perfil dos consumidores de jogos a partir do gênero. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/articles/male-and-female-gamers-how-their-similarities-and-differences-shape-the-games-market/>. Acesso em: 16 de julho de 2020.

enredo pós-apocalíptico ocorre quando uma epidemia provocada por uma mutação de fungos (do tipo *Cordyceps*) afeta os Estados Unidos, transformando as pessoas em monstros canibais.

O jogador acompanha o contrabandista Joel, responsável por levar a adolescente Ellie a um grupo denominado de Vagalumes (*Fireflies*).

A sequência *The Last of Us - Parte II*, lançada em 2020, acontece aproximadamente cinco anos depois dos eventos do primeiro jogo. Ellie vê Joel ser morto por Abby e parte em busca de vingança.

O jogo é narrado pelos pontos de vista de Ellie e de Abby, e mostra as motivações de cada uma em suas atitudes. Uma das proposições do jogo é questionar os papéis de herói e vilão, quando se tem uma visão mais ampla dos fatos.

B. Abby



Fig. 2. Abby frente à academia de musculação. Imagem retirada do próprio jogo.

Abigail Anderson é uma jovem soldado, membro da milícia denominada de Lobos¹³, cujo pai foi morto por Joel no primeiro jogo. Desde então, ela dedica sua vida a se vingar do contrabandista.

A antagonista é representada como uma mulher jovem, de porte atlético e musculoso e com uma expressão bem séria e *badass*¹⁴; morar em um estádio esportivo com academia de musculação ajuda na construção da personagem. No entanto, quando o jogo passa por sua perspectiva, o jogador é apresentado a um lado mais suave e generoso.

A personagem é interpretada por três mulheres: Laura Bailey, atriz e dubladora que fez a captura de movimentos e a dublagem (no original, em inglês), Colleen Fotsch, atleta de crossfit que serviu como modelo para o corpo de Abby e Jocelyn Mettler, atriz que foi modelo para o rosto.

Houve um cuidado especial para a representação de um corpo feminino verdadeiro, captado de uma atleta real, com movimentos e *design* o mais próximo possível da realidade.

¹³Do inglês –Wolfs – originário da abreviação WLF de Washington Liberation Front, milícia formada por desertores da facção militar FEDRA (Federal Disease Response Agency).

¹⁴Gíria em inglês que se refere a alguém que se admira por sua postura mais rígida ou “mal-encarada”.

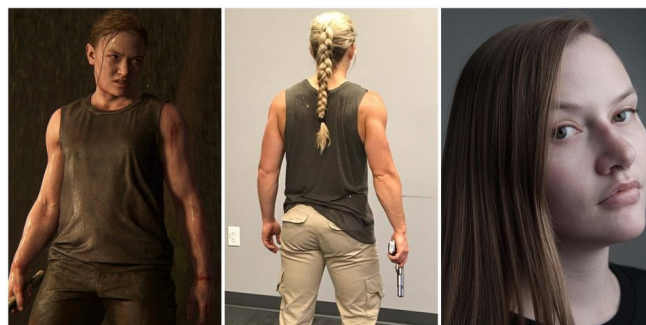


Fig. 3. Personagem Abby no jogo; Colleen Fotsch caracterizada como Abby em imagem divulgada pelo diretor Druckmann no instagram e Laura Bailey [12]

O desenvolvimento de Abby não se pautou apenas nos aspectos físicos: a sua personalidade é representada como controversa e, apesar de um lado mais generoso, seu desejo de vingança contra Joel se restringe ao homem que, para ela, é o verdadeiro vilão.

C. A polêmica

Com o lançamento em junho deste ano, a segunda parte do jogo quebrou recordes de vendas de jogos exclusivos para PS4 na primeira semana de vendas, mas apesar da boa recepção inicial, o jogo foi alvo de críticas e ataques envolvendo ameaças ao diretor criativo Neil Druckmann [8] e a atriz Laura Bailey. A Naughty Dog, desenvolvedora do jogo, se pronunciou em um perfil oficial no twitter dizendo que é a favor de discussões críticas, mas condena o assédio e as ameaças à equipe [9].

Dois dos motivos recorrentes constatados para a indignação dos jogadores se deve ao assassinato brutal de Joel, um dos personagens principais da série e o jogador ter que controlar sua alzoj por um longo período. Esse descontentamento seria até compreensível, embora não justifique os ataques, não fosse o fato de ter escancarado o sexismo e o preconceito dentro da comunidade gamer.

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 (Hernandez, 2020), que fica evidente não ser o caso. Nas cenas de flashback ela aparece adolescente falando com frequência que precisa treinar, também aparecem as situações em que precisa empregar força física para sobreviver e se deslocar em meio às ruínas da cidade.

Em uma dessas cenas, Owen chega a se mostrar surpreso com a força dela, que afirma ter levantado 85kg no dia anterior. A produção do jogo, como que se previsse a polêmica, apresenta uma atenção especial com esse aspecto, mostrando a academia, a preocupação com os treinos e até a obsessão de vingança, que justificam tanto o corpo, quanto a personalidade de Abby.

É importante analisar também o contexto em que o jogo se desenvolve: são aproximadamente vinte e cinco anos desde

o início da epidemia, Abby não aparenta ter mais do que 25 anos de idade, ou seja, ela se forma como indivíduo nesse cenário pós-apocalíptico. Os padrões de beleza ainda estariam em vigor? Sabe-se que os personagens tem acesso a produtos culturais do “antigo mundo”, como revistas e filmes, mas qual a percepção e o impacto disso neste novo cotidiano? Na narrativa do jogo não é abordada de forma negativa ou irreal a aparência da personagem, esse foi um apontamento feito por jogadores e espectadores que contestam a possibilidade ou qualidade de sua aparência como forma de invalidar a personagem.

Sob esse aspecto, é importante registrar que essa crítica exige de apenas um personagem, certo realismo anormal para um universo fictício, conquanto paralelamente deixa de direcionar as mesmas exigências aos demais personagens.

Ora, porque ninguém é subnutrido no jogo? Como as pessoas sobreviveram saudáveis por tanto tempo? Ou ainda, porque nenhum personagem tem problemas de pele - já que ninguém usa protetor solar? Como Joel sabia da música Future Days do Pearl Jam, se ela foi lançada depois de outubro de 2013 (data em que ocorreu o apocalipse no jogo)? Além disso, mesmo que o jogo use uma certa base biológica para justificar os monstros¹⁵, seria possível aqueles tipos de modificações nos corpos dos infectados?

Pelo que se nota, não faz sentido exigir realismo extremo de uma obra ficcional, principalmente em relação a aspectos não relevantes para o avanço da história, até porque isso limitaria a criação de novos personagens, enredos e universos. E, pelas mesmas razões, ainda que fosse um padrão irreal, não teria problema que Abby fosse musculosa e até mais forte que personagens masculinos do jogo. Por mais que se defenda que a verossimilhança permita uma maior imersão, nesse caso, o que se questiona são aspectos que em nada influenciam no aproveitamento do jogo.

D. O capitalismo e a figura da “mulher ideal”

Naomi Wolf em “O Mito da Beleza” (1992) [10] fala que características consideradas bonitas nas mulheres em determinado período da história representam comportamentos femininos desejáveis daquele período, ou seja, mais do que sobre a aparência “feminina”, é sobre o poder institucional dos homens.

Nas últimas décadas, as mulheres alcançaram certo poder econômico, político, científico e até mesmo sexual, quando os ideais de beleza assumiram a função de controle social. Ao mesmo tempo, essa liberdade sexual foi apropriada e distorcida como produto do capitalismo. Segundo, Costa (2018) [11], a hipersexualização e a objetificação do corpo feminino se referem a necessidade de uma sociedade ultramaterialista que transforma tudo em produto vendável, a fim de se obter lucro.

É necessário entender que jogos, eletrônicos ou não, são produtos culturais e, como tais, reproduzem os valores da

sociedade que os cria. Entre os jogos de videogame mais famosos, temos esta narrativa do protagonista masculino como o herói que enfrenta adversidades e inimigos para salvar a bela princesa em apuros, como se vê nas séries *Super Mario* e *The Legend of Zelda*, por exemplo.

Nesse contexto, Abby é considerada “anormal” primeiramente, por não representar a figura feminina frágil, dependente e submissa associada à feminilidade, que precisa de um herói salvador. Afinal, o que acontecerá com o poder dos homens se as mulheres descobrirem que podem se salvar sozinhas?

Abby incomoda também por não ser a figura objetificada e erotizada a qual o mercado está acostumado a consumir, esse mesmo mercado que vende a adolescentes e jovens adultos um ideal de corpo feminino inalcançável, que por um lado desperta o desejo dos homens e por outro dispara a insegurança e os problemas de autoimagem das mulheres.

Wolf (1992) [10] ressalta que na década anterior - em referência aos anos 80, considerando a data de publicação - houve crescimento dos distúrbios alimentares e da procura por cirurgias estéticas, bem como do consumo de pornografia.

Desde então esses números continuam crescendo rapidamente. Segundo a *American Society for Aesthetic Plastic Surgeons* o aumento de procedimentos estéticos por década foi de 1600

Paralelamente, o consumo de pornografia vem aumentando assustadoramente nas últimas décadas, principalmente pela facilidade de acesso proporcionada pela internet e com a popularização de dispositivos móveis. Entre os diversos problemas relacionados à prática¹⁸, e ao consumo de pornografia¹⁹, estão os ideais de que o corpo feminino serve ao prazer do homem e que esse corpo deve ter uma formatação específica, com características comumente associadas ao poder reprodutivo.

Esses padrões são impostos indiretamente não apenas por veículos midiáticos, mas também, em produtos como games, e, na tentativa de se alcançá-los, mulheres recorrem àqueles procedimentos estéticos mencionados.

Além do corpo como produto, o capitalismo lucra oferecendo às mulheres produtos cosméticos a fim de manter a busca por esse ideal de corpo perfeito, jovem e plástico, sem mencionar que o padrão é inatingível e sempre muda, já que a intenção é manter a insatisfação das mulheres com a própria aparência.

Dados do IBGE de 2014 mostram que o faturamento com o segmento de cosméticos correspondia a 1,8

Embora os homens representem uma fatia desse mercado, as mulheres ainda são maior parte e as exigências sobre elas, muito mais agressivas.

Abby desperta o ódio em parte do público masculino, não por ser irreal ou impossível, mas por representar a ruptura com

¹⁸A matéria aborda os efeitos negativos da indústria pornográfica. Disponível em: <https://www.gazetadopovo.com.br/ideias/onda-de-mortes-de-atrizes-alerta-para-a-desumanizacao-da-industria-pornografica-5nw4kbzwm1xv67ldrli3ahopd/>. Acesso em: 23 de julho de 2020.

¹⁹Estudo sobre os efeitos da pornografia no cérebro. Disponível em: <https://jamnetwork.com/journals/jamapsychiatry/fullarticle/1874574>. Acesso em: 23 de julho de 2020.

o sistema vigente, um sistema que coloca mulheres na posição de subservientes, como meros adornos em uma sociedade que coloca os homens como peças principais nas relações de poder.

Por óbvio, não se ignora que as decisões da desenvolvedora Naughty Dog com esse produto se guiaram por uma mudança comportamental do público e uma visão contemporânea mais inclusiva, buscando trazer mais um elemento diferencial ao jogo, em meio a tantos outros. Segundo Amorim (et al, 2016) [7], a partir da análise de Leo Hartas:

”Há ainda um visível descontentamento por parte da comunidade de jogadores com produtos que continuam a seguir um desenvolvimento centrado no público masculino, no qual personagens femininas são sexualizadas, objetificadas ou têm participações secundárias. Nota-se um desgaste frente aos arquétipos de Hartas femme fatale e sexy and sassy, possibilitando ainda mais a exploração de outros arquétipos utilizando a figura feminina.”

A antagonista é responsável por sua própria trajetória e, embora tenha um interesse afetivo em um homem, não é ele quem a motiva. Seu corpo também não é moldado para agradar e para servir ao desejo do outro, ele é produto de uma narrativa na qual ela é guiada pelo próprio desejo de vingança e precisa lidar sozinha com as consequências de suas escolhas.

A preocupação com a análise de corpos reais ou irreais se torna ínfima quando se analisa diversos outros elementos do jogo que podem ser apontados como justificativa para o sucesso de vendas. *The Last of Us - Parte II*, além de incríveis gráficos, conta com personagens complexas desenvolvidas ao longo desse enredo e com formas interativas inclusivas, como o recurso especialmente aplicado para deficientes visuais²².

Apesar de muito violento e classificado como indicado para maiores de 18 anos, o jogo soube trabalhar outros aspectos da história, segundo o diretor criativo Neil Druckmann, é sobre perdão, sobre empatia, sobre cometer erros, sentir vergonha ou culpa e depois, ver as consequências desses atos (Wilson, 2020) [8].

CONCLUSÃO

Os jogos eletrônicos se popularizaram na década de 1970 com intuito de trazer uma nova forma de entretenimento para as famílias, mas na década seguinte, diante de uma crise na indústria, os produtos começaram a ser desenvolvidos e direcionados a um público consumidor específico: homens jovens pertencentes ao padrão cisgênero e heterossexual. Desde então, os jogos ganharam temas mais violentos e personagens mulheres vitimizadas, objetificadas ou erotizadas na pequena parcela de personagens femininas relevantes.

Já na década de 1990, com as mudanças culturais e o crescimento dos movimentos feministas, começaram a surgir os movimentos com jogos voltados para meninas, porém os conhecidos como *Pink Games* sofreram fortes críticas por reforçarem estereótipos e clichês acerca do universo feminino,

²²A Naughty Dog explica melhor em seu site quais os cuidados e preocupações foram relevantes para criar uma experiência imersiva com uma acessibilidade robusta. Sugerimos a leitura: <https://www.playstation.com/en-us/games/the-last-of-us-part-ii-ps4/accessibility/>. Acesso em 05 ago. de 2020.

ao relacionarem mulheres aos afazeres domésticos e assuntos como moda e beleza.

Paralelamente, o movimento *Purple Games*, fundado e desenvolvido por mulheres, buscava outros tipos de narrativas, mas ainda caindo em clichês de feminilidade. Surgiu então o *Grrlz Game Movement*, um novo movimento que passou a exigir representatividade em todos os tipos de jogos.

Comparando entre as décadas de 1990, 2000 e 2010, houve uma evolução no desenvolvimento de personagens femininas, que passaram a aparecer e mesmo protagonizar jogos *triple A* com mais frequência. Lara Croft e Jill Valentine nos anos 90 apresentam uma sensível evolução na apresentação visual das personagens se comparadas a Samus em *Metroid* (1986).

Em outros segmentos, como jogos de luta, a objetificação permaneceu como característica. Nos anos 2000, com uma nova geração de consoles impulsionou jogos mais realistas, mas poucas mudanças ocorreram.

A partir dos anos 2010, os jogos tem tido maior preocupação com a diversidade, trazendo em grandes títulos personagens femininas palpáveis, com vestimentas e comportamento condizentes com o contexto em que estão inseridas e isso refletiu nos jogos de luta como *Mortal Kombat*, em jogos de aventura como *Horizon Zero Dawn* e até em MOBA, como *Apex Legends*.

Mesmo com tais avanços no desenvolvimento de personagens femininas, ainda é comum a presença de personagens femininas sexualizadas e/ ou, secundárias, como nas franquias: *Assassin's Creed*, *The Witcher*, *God of War* e nos MOBA como *League of Legends* e *Overwatch*.

Ainda assim, é perceptível um movimento da indústria em trazer outros tipos de representatividade para o universo fictício dos jogos, que permitam aos jogadores de diferentes perfis criarem algum tipo de identidade. Aproveitando essa tendência, em 2020 foi lançado *The Last of Us: parte II*, sequência do título de sucesso da desenvolvedora Naughty Dog e principal objeto deste estudo, que trouxe duplo protagonismo feminino, além de temáticas LGBTQ+.

Essa ruptura com os padrões de representatividade contava ainda com Abby, uma mulher cujas feições não correspondem àquelas consideradas atraentes ou sensuais pelo padrão estético vigente.

Com o jogo disponibilizado no mercado, uma parcela dos consumidores passou a tecer inúmeras críticas à personagem por supostamente representar um padrão irreal de corpo feminino, ainda que ela tenha sido modelada a partir de corpos de mulheres reais.

Ainda houve ataques e ameaças aos próprios envolvidos na criação e desenvolvimento do jogo, demonstrando uma reação completamente desproporcional com um aspecto que é contextualizado dentro da própria obra. As críticas, em essência, traziam o incômodo pela personagem feminina não ser hipersexualizada, mas essa resistência não afetou o sucesso das vendas do jogo.

Personagens como Abby são importantes como instrumento para trazer maior diversidade em jogos tripla A, mas decerto que também representam uma estratégia de mercado para atrair

um público cada vez maior e os consumidores, de modo geral, tem respondido positivamente, principalmente quando um grande título traz qualidade em outros elementos, como gráficos, jogabilidade e história.

Como sugestão para futuras pesquisas, recomendamos o estudo dos arquétipos das personagens femininas na nova geração de jogos que está surgindo e como isso pode influenciar toda uma cultura de inclusão de mulheres, seja no polo consumidor, seja no lado de quem é responsável por criar, desenvolver ou tomar decisões dentro dessa indústria.

REFERENCES

- [1] L. Aguiar. Goulart; I, Hennigen. “Condições e possibilidades de uma tecnopolítica de gênero/sexualidade”. In: Estudos Feministas. 2014. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/ref/article/viewFile/S0104-026X2014000100012/26808>. Acesso em 24 jun. 2020.
- [2] J. Nascimento. “Estereótipos femininos nos jogos eletrônicos online: um estudo sobre representações de gênero em League of Legends” (Monografia). 2016. Universidade Federal da Bahia, Salvador. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/28032/1/Estere>
- [3] Hardcore Gaming. “80’s Heroines”. Disponível em: <http://www.hardcoregaming101.net/inventories/80sheroines.htm>. Acesso em: 28 jul. de 2020.
- [4] J. Cassell; H. Jenkins. “From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games”. Massachusetts: MIT Press, 2000.
- [5] P. Hernandez. “The Last of Us 2 proves gaming doesn’t know how to deal with muscular woman”. July, 2020. Disponível em: <https://www.polygon.com/2020/7/1/21309926/the-last-of-us-part-2-abby-body-actor-naughty-dog-ps4-playstation-sony-body-diversity>. Acesso em: 18 jul. de 2020.
- [6] P. Casagrande Bristot; E. Pozzebon; L. Bolan. “A representatividade das mulheres nos games”. Culture Track. XVI SBGames. Nov, 2017.
- [7] F. Mello de Amorim; et al. “A indumentária nos jogos digitais: incoerências nas representações femininas”. Art —& Design Track. XV SBGames. Sep, 2016.
- [8] Wilson. “A spoiler-heavy interview with The Last of Us Part 2 director Neil Druckmann”. Jul 1, 2020. Disponível em: <https://www.eurogamer.net/articles/2020-07-01-a-spoiler-heavy-interview-with-the-last-of-us-part-2-director-neil-druckmann>. Acesso em: 14 jul. de 2020.
- [9] H. Taylor. “Naughty Dog condemns abusive fan response to The Last of Us 2”. July, 2020. Disponível em: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2020-07-06-naughty-dog-condemns-toxic-backlash-to-the-last-of-us-2>. Acesso em 16 jul. 2020.
- [10] N. Wolf. “O Mito da Beleza: Como as imagens de beleza são usadas contra as mulheres”. Tradução de Waldéa Barcelos. Rio de Janeiro: Rocco, 1992. 439 p.
- [11] A. K. S Costa. “Hipersexualização frente ao empoderamento: a objetificação do corpo feminino evidenciada”. In: Seminário Corpo, Gênero e Sexualidade (2018). Universidade Federal do Rio Grande, 2018. Disponível em: <https://7seminario.furg.br/images/arquivo/338.pdf>. Acesso em 27 jun. 2020.
- [12] Camden Jones. “The Last of Us Part 2: Who plays Abby?”. Jun, 2020. Disponível em: <https://screenrant.com/last-us-2-abby-voice-actor-body-model/>. Acesso em: 27 jul. 2020.
- [13] Brasil Game Show. Pesquisa BGS Datafolha 2020. Disponível em: <https://www.brasilgameshow.com.br/estudo-mercado-de-jogos/wuf00zspfv7g00c0n03>. Acesso em: 06 ago. de 2020.