

# Jornada da Heroína Trágica no Jogo *Valkyrie Profile*

Gustavo Moura Oliveira  
*Sistemas e Mídias Digitais*  
*Universidade Federal do Ceará*  
 Fortaleza, Brasil  
 gustavoazure@gmail.com

Glaudiney Moreira Mendonça Junior  
*Sistemas e Mídias Digitais*  
*Universidade Federal do Ceará*  
 Fortaleza, Brasil  
 glaudiney@virtual.ufc.br

**Resumo**—Este trabalho tem como objetivo analisar as características da heroína trágica no jogo *Valkyrie Profile*. Para tal, é preciso investigar as características de uma heroína, o que define a tragédia e como esses elementos se apresentam nos jogos. Considera-se assim a profundidade e o desenvolvimento das personagens femininas indo além da comum redução a uma persona sexualizada e superficial. Foram analisadas dez personagens do jogo, utilizando-se para isso as estruturas “Jornada da Heroína” ou “Promessa da Virgem”, além de observar a tragédia pela ótica da situação trágica, do conflito trágico ou da visão de mundo cerradamente trágica. Elas dispõem de características similares e particularidades ao que se refere ao trágico.

**Palavras-chave**—Jornada da Heroína; Promessa da Virgem; Heroínas Trágicas; *Valkyrie Profile*

## I. INTRODUÇÃO

Em 1989, Joseph Campbell identificou aspectos de similaridade entre os mitos de diversos povos [1], definindo assim o chamado Monomito, ou seja, a estrutura da história heroica contada desde o início dos tempos de várias formas. Essa estrutura resguarda as etapas trilhadas pelo herói. Campbell acreditava, apoiado por estudos antropológicos e psicológicos, que os mitos e as histórias nascem da necessidade humana.

Com isso, Campbell abriu precedentes para que outras estruturas surgissem e fossem aplicadas aos mais diversos meios. Uma dessas estruturas, que foi adaptada para a construção de roteiros audiovisuais, é a “Jornada do Herói” [2].

Porém, outras estruturas distanciaram-se do Monomito, devido a sua natureza relacionada com o aspecto masculino. A “Jornada da Heroína”, também apoiada em estudos antropológicos e psicológicos, surge a partir de anseios e insatisfações das mulheres [3]. Nessa jornada a heroína desiste de seu aspecto feminino para conseguir reconhecimento, entretanto percebe-se incompleta. Então inicia uma reintegração com o feminino para equilibrá-lo ao masculino. Pode-se dizer que, nesta estrutura, são trabalhados os elementos mais psicológicos do personagem.

Seguindo um objetivo similar, a “Promessa da Virgem” desenvolve-se em relação ao feminino oprimido pela sociedade [4]. Essa estrutura tem como centro o arquétipo da virgem e desenvolve-se no autoconhecimento da protagonista que culmina em uma nova ordem social. A virgem precisa cumprir o papel que lhe é imposto pela sociedade, entretanto percebe um potencial interior que rejeita essa imposição. O dilema da virgem é desistir do que tem para ser tudo o que é, estabelecendo uma nova dinâmica social.

Reitera-se que todas as estruturas, incluindo a “Jornada do Herói”, podem ser utilizadas por personagens homens ou mulheres, pois os arquétipos não estão diretamente relacionados com o sexo. São atitudes que se manifestam como aspectos masculinos e femininos, estes, por sua vez, diferenciando-se de homem e mulher, como também se diferenciando de sexualidade.

Algumas dessas jornadas de heróis, heroínas e virgens podem ser marcadas pelo elemento trágico. Essas, em particular das heroínas trágicas, são um ponto de interesse dessa pesquisa. O surgimento das peças trágicas está intimamente ligado aos ritos dionisíacos e os mitos, enfatizando os valores heroicos ainda que resultem em condições negativas [5].

Há uma ambiguidade latente nos personagens das tragédias e alguns deles são mulheres apresentadas com um caráter marcante, conquistando o título de heroínas. Elas atuam de tal forma a serem comparadas aos heróis, devido ao referencial de heroísmo conhecido. Porém, a ação dessas heroínas se dá de maneira diferente dos heróis: configura-se uma energia arquetípica específica [6].

Há bastante discussão sobre como as mulheres se relacionam com os jogos, seja como jogadoras, produtoras ou como são representadas. No entanto, o foco dessa pesquisa está nas narrativas e na construção das personagens.

A “Jornada da Heroína” e a “Promessa da Virgem” apresentam-se como uma alternativa à tão difundida “Jornada do Herói”, pois exploram aspectos diferentes da vivência do ser humano. Em uma pesquisa realizada em 2018 [7] a maior parte dos jogos com protagonistas femininas usa a “Jornada do Herói” como estrutura de narrativa. A mesma pesquisa levanta alguns pontos positivos ao buscar alternativas ao herói. Por isso, conhecer mais sobre outras estruturas é importante para a construção de personagens mais plurais com perspectivas diferentes, principalmente para personagens femininas, fazendo assim personalidades com mais chances de se conectarem com os jogadores [8].

Pensando nas questões supracitadas: a heroína e sua jornada, a heroína e a tragédia, a heroína e os jogos, questiona-se o que essas três relações possuem em comum, ou seja: “Quais elementos formam o arquétipo da heroína em uma narrativa trágica nos jogos?” Dessa maneira, o objetivo dessa pesquisa é analisar o arquétipo da heroína trágica em um jogo particular.

Após um estudo aprofundado das estruturas e das características da tragédia, foi escolhido o jogo *Valkyrie Profile*

por atender as seguinte considerações: possuir uma quantidade representativa de personagens femininas; a tragédia ser um fator decisivo na narrativa do jogo e das personagens; e possuir recursos disponíveis que auxiliassem a pesquisa, como vídeos, artigos etc.

## II. REFERENCIAL TEÓRICO

Com a grande disseminação da “Jornada do Herói” no meio audiovisual, as estruturas de narrativas ganharam espaço como uma ferramenta de construção criativa. Entretanto, em um certo ponto, notou-se que ela destacava determinadas características heroicas mais associadas ao masculino (ativo, coragem, força) [6]. Então, estruturas alternativas que ressaltam um heroísmo ou protagonismo associado ao feminino surgiram. Entre elas destacam-se: A “Jornada da Heroína” e a “Promessa da Virgem”.

### A. Jornada da Heroína

Maureen Murdock acreditava que a “Jornada do Herói” não conseguia satisfazer por completo os anseios da mulher contemporânea. A “Jornada da Heroína” estaria mais voltada para um resgate ao feminino ferido pela sociedade. Ela também distingue as duas jornadas, do Herói e da Heroína, afirmando que o herói terá uma jornada mais voltada ao externo, enquanto a heroína percorrerá o caminho interior de autoconhecimento [3]. Uma síntese dos estágios podem ser encontrados na Tabela I.

Tabela I  
ESTÁGIOS DA JORNADA DA HEROÍNA

Estágio	Descrição
<b>Separação do Feminino</b>	Os aspectos femininos impostos são compreendidos como negativos ou fracos e são abandonados.
<b>Identificação com o Masculino</b>	Os aspectos masculinos são utilizados como guia para a vida por serem entendidos como força.
<b>Caminho de Provações</b>	Assemelha-se à Jornada do Herói. Jornada externa na qual enfrenta-se desafios e inimigos para alcançar objetivos.
<b>Ilusão do Sucesso</b>	Alcança-se o sucesso desejado, mas percebe-se a fragilidade do êxito. Sente-se a falta algo. Não alcança a completude e precisa cada vez mais provar o valor, chegando ao desgaste.
<b>Aridez Espiritual</b>	Período “infértil”. Definha-se e admite-se algo de errado devido ao abandono de parte de si.
<b>Encontro com a Deusa</b>	Momento intenso de introspecção e início mais evidente da jornada da heroína. Caminha-se nas profundezas para encontrar o feminino renegado.
<b>Reconexão com o Feminino</b>	Integração do feminino à vida. Visão é atenuada e uma identificação ocorre. O significado do feminino é compreendido e constrói-se uma relação saudável.
<b>Cura da Separação Mãe-Filha</b>	Falsa imagem feminina inicial é revelada, entretanto ainda existe uma supervalorização do masculino. Momento de maior integração com o feminino.
<b>Reincorporação do Masculino</b>	Cura do masculino, adequando-o à sua nova condição e explorando seus aspectos positivos.
<b>União do Masculino e do Feminino</b>	O feminino e o masculino em equilíbrio e a vida com maior plenitude e graça.

### B. Promessa da Virgem

Kim Hudson (2009) elaborou a estrutura da “Promessa da Virgem” como uma alternativa à “Jornada do Herói”. Similar à “Jornada da Heroína”, traz um aspecto mais interior para a protagonista, cujo arquétipo não é a heroína, mas a virgem. Essa estrutura foi baseada principalmente nos contos de fadas e nos arquétipos junguianos, na qual a virgem irá percorrer um caminho de autodescobrimento, culminando em um novo estilo de vida. Para isso, a virgem quebra a expectativa que a sociedade tem sobre ela, ao mesmo tempo que essa sociedade se apresenta como uma força antagonista. A virgem, então, precisa confrontar a promessa, ou seja, a expectativa sobre ela, que lhe foi imposta desde seu nascimento. A estrutura possui treze estágios apresentados na Tabela II.

Tabela II  
ESTÁGIOS DA PROMESSA DA VIRGEM

Estágio	Descrição
<b>Mundo Dependente</b>	Sociedade provedora que oprime com expectativas sobre a virgem.
<b>Preço da Conformidade</b>	Supressão do desejo interior e submissão às expectativas sociais. O contraste entre o desejo interno e a expectativa exterior aumenta, mostrando-se o custo do alinhamento alinhado à comunidade.
<b>Oportunidade de Brilhar</b>	Um momento de plenitude em que o desejo interior vem à tona. Percebe-se o potencial renegado e contempla-se por um instante toda a graça.
<b>Vestida para o Papel</b>	Apresenta-se uma forma tangível para o sonho, contemplando a grandeza do interior. Descobre-se o desejo e sente-se prazer em guiar-se por ele. O desejo passa a ser uma possibilidade real.
<b>Mundo Secreto</b>	Local ou circunstância onde pode-se vivenciar sua verdade sem medo. Espaço seguro e agradável, podendo ser físico ou não, que se opõe ao Mundo Dependente. Teme-se a descoberta, devido ao trânsito entre “mundos”. Existe a consciência do risco e o prazer de vivenciar a essência.
<b>Não se Encaixa Mais no Mundo</b>	A mudança se torna evidente e não se consegue mais manter o papel inicial. Dificuldade em transitar entre mundos se transforma em um aviso de que uma escolha deve ser feita.
<b>Pega Brilhando</b>	A sociedade provedora descobre o segredo, seja por um momento de descuido ou outra forma. Os dois mundos se confrontam e sofre-se as punições devidas. Momento de queda.
<b>Deixa para Trás o Que Carrega</b>	Um dos momentos mais importantes. Abdica-se da condição dependente para realizar o desejo, que já se mostrou alcançável. Assume-se quem é verdadeiramente.
<b>Reino em Caos</b>	Desestabilização da sociedade devido, ou não, à escolha realizada. A desordem, o medo e o caos instauram-se na sociedade que percebe a fragilidade de seus ideais. Desconstrução em prol de algo melhor. Necessidade de transformação.
<b>Vaga pelo Deserto</b>	Momento de dúvida: voltar a situação inicial com o preço de perder sua essência, ou aceitar nova situação e abandonar o passado. Momento similar a um ritual de purificação e oferece um risco de vida.
<b>Escolhe Brilhar</b>	Entrega inteira ao desejo e ao “eu interior”. Momento de clímax.
<b>Reorganização</b>	A sociedade passa a compreender e a aceitar os novos valores, ao mesmo tempo que reconhece seu sistema opressor e falho. A sociedade modifica-se.
<b>Reino Torna-se Mais Brilhante</b>	Momento de transformação para uma situação melhor.

### C. Heroína

Após o que foi mostrado, é possível compreender que as protagonistas da “Jornada da Heroína” e da “Promessa da Virgem” vivem dois arquétipos femininos diferentes. As jornadas também são distintas, embora seus objetivos sejam similares: o autoconhecimento e a autorrealização. Ambas percorrem um caminho interno, embora a heroína demore um pouco mais a desbravar seu interior.

A heroína de Murdock, como visto, recusa seu feminino, por considerá-lo negativo, enquanto se aproxima do masculino. A sua jornada está ligada ao caminho de aceitação, a cura do feminino e a suavização e resgate do masculino para que ambos possam coexistir em harmonia [3].

A virgem de Hudson apresenta uma dupla identidade que possui uma relação inversamente proporcional. O mundo externo opressor espera que ela aja conforme as regras que sustentam a sociedade, o que ocorre até que seu desejo cresce, fazendo-a se opor ao modelo imposto. A virgem, vista como fraca, causa a reconstrução desse sistema social para ser quem realmente é e para o mundo ser menos hostil e opressor [4].

Convém-se, portanto, buscar um conceito conciliador entre os dois arquétipos. A heroína e a virgem contestam os valores impostos ao feminino de maneira particular, ocasionando em uma transformação em si e em seu ambiente. Dessa forma:

[...] trata-se de um arquétipo que age em busca de revigorar o verdadeiro Feminino sem seccionar os gêneros no jogo do poder. Heroína é a mulher inteligente e criativa que elabora estratégias para negação das diferenças a fim de proporcionar um encontro com o outro capaz de ensejar a complementaridade produtiva, direcionando as energias para um relacionamento harmônico com o masculino [9, p. 72].

Nesta pesquisa, ao se referir à heroína, remete-se ao protagonismo feminino na narrativa, podendo assumir o arquétipo de heroína ou de virgem, dependendo de como sua caminhada interior ocorre.

### D. Heroína trágica

Aristóteles define o trágico como uma imitação de ações que causem temor e paixão como uma forma de catarse [10, p. 60]. Para tal, o protagonista não poderia ser perfeito, completamente benévolo ou malévolos. Também não se poderia lançá-lo ao infortúnio ou à prosperidade. Dessa forma, o modo de chegar neste propósito catártico seria através de um protagonista que se assemelhasse aos homens e que, ao mesmo tempo, não merecesse seu sofrimento [10].

Alguns requisitos importantes, embora não obrigatórios, que enfatizam o trágico [5]:

- **Dignidade da queda:** relata um lado mais heroico e mítico do protagonista. Apresenta também uma considerável altura para essa queda, ou seja, o personagem é digno e mesmo assim cai;
- **Relação com o mundo:** a tragédia relaciona-se com o mundo cotidiano para que haja uma conexão com o

expectador. Essa conexão faz com que ele sinta e reflita sobre o trágico.

- **Alcance da consciência:** o protagonista deve estar consciente das consequências trágicas de suas ações; e
- **Contradição inconciliável:** uma situação que não pode ser conciliada sustenta o trágico, eliminando-o com sua resolução. A finalização ocasiona um desmembramento do homem.

Campbell definiu a tragédia como “a destruição das formas e do nosso apego às formas”. Ele também afirma que a tragédia celebra o mistério do desmembramento, que despreza o final feliz por ser uma falsa representação do mundo [1, p. 32].

Considerando o que foi dito, é possível distinguir as tragédias de acordo com a resolução apresentada [5]:

- **Visão cerradamente trágica do mundo:** que apresenta um desmembramento implacável e insolúvel. Nele a resolução ocorre através de um sofrimento inerente ao mundo e que é avistado em grande parte do trajeto;
- **Situação trágica:** em oposição ao anterior, possui uma resolução conciliatória, porém, ocorrendo sofrimento e desesperança;
- **Conflito trágico cerrado:** meio termo entre os anteriores, apresenta uma situação trágica que possui um fim em si, pois não representa a totalidade. Trata-se de ocorrências encaradas como infortúnios cotidianos, mas que não designam o desmembramento inevitável dos seres.

A presença feminina na tragédia é uma problemática aberta a diversas interpretações. É perceptível a contradição da presença ativa das mulheres nas tragédias, enquanto que no âmbito social da vida cotidiana da antiguidade as mulheres fossem tuteladas pelos homens que as submetiam a uma condição doméstica. A relação entre a ficção e a realidade torna-se distante quando observada por essa ótica.

A sociedade ática era androcêntrica e possuía uma visão dicotômica sobre a relação homem e mulher. O homem era relacionado diretamente com as características masculinas como força, razão e destreza, e a mulher, com as femininas como fragilidade, emoção e encanto [6].

O significado da representação feminina na tragédia, portanto, apresenta-se de modo dúbio. Embora em sua contemporaneidade pudesse representar um modelo que reforçasse o ideal que as mulheres não deveriam seguir, apresentando-se então como uma advertência à fuga do padrão; são essas mesmas mulheres trágicas que são destacadas hoje e estão presentes em várias tragédias conhecidas. Além disso, na Antiguidade, os oráculos tinham um papel importante para a sociedade e a religião, como a pitonisa de Delfos, o que deixa ainda mais dúbio a visão sobre o feminino.

De todo modo, é inegável que as heroínas trágicas representam a força feminina, apesar de todas as questões de gênero encontradas naquela época. Então, de que maneira era visto o heroísmo dessas mulheres trágicas pelos gregos antigos?

Berquó [6] defende a ideia que havia um culto ao heroísmo feminino que foi negado, por vezes, pelos historiadores, tendo em vista que existem mulheres no centro das narrativas trágicas. Para merecer o título de herói é preciso que seus feitos

sejam contados por histórias, ganhando para si a glória. Não havia, no entanto, a concepção heroica feminina explícita, pois, a ideia de heroísmo estava estritamente ligada ao masculino e ao homem [6].

Logo, quando as mulheres trágicas apresentam sinais de coragem em seus atos e falam em público com uma boa retórica eram por vezes associadas aos homens, de forma a assimilá-las ao herói, por ser a única maneira de heroísmo conhecido [6].

De todo modo, esse heroísmo feminino pode ser observado em vários âmbitos míticos. Além disso, a maneira que ele se mostra é diferente do heroísmo masculino por representar aspectos diferentes. Na tragédia grega, pode-se observar personagens femininas que alcançam a glória por seus atos de coragem e de força, como Antígona, Clítemnestra, Medeia, Alceste, Electra, entre outras. Cada uma representa a heroína trágica de uma maneira diferente, mas que contestam as obrigações impostas a elas e mostram a face do heroísmo feminino, que se manifesta de uma maneira particular.

Por fim, a definição de heroína dada por Berquó é:

Uma heroína grega é uma personagem feminina que obteve a glória (*kléos*), restando imortalizada na tradição por meio das histórias contadas e cantadas sobre si. O seu heroísmo pode ser expresso em três âmbitos: no mito, no culto e na “literatura”. Há um *kléos gynaikôn*, pois a glória na Grécia antiga consiste em terem histórias contadas sobre si e foram contadas histórias sobre os feitos das mulheres [6, p. 55].

Quanto as heroínas trágicas ela conclui que, criadas em um contexto de permanente tensão social entre o masculino e o feminino, possuem uma grande ambiguidade: tomam atitudes que os atenienses jamais esperariam de uma mulher (discursam em público, agem corajosamente, matam) demonstrando que o valor (*andreía*), que no grego ático está intimamente ligado ao mundo dos homens (*andrós/áner*), também possui uma forma feminina. O palco trágico exhibe uma insólita *andreía* mulheril [6, p. 55].

Nota-se como a definição da heroína trágica é próxima da definição da heroína encontrada nas estruturas de narrativa, trazendo a compatibilidade de ambas e o seu valor social.

### E. Heroína nos Jogos

Existe uma problemática que ganha mais espaço de discussão sobre as representações femininas nos jogos. A adequação do espaço *gamer* às mulheres, sejam elas jogadoras ou personagens, cresce porém, ainda enfrenta barreiras. Sobreviveu longamente no ideal coletivo que o jogos eletrônicos eram um espaço masculino e, dessa forma, a expressão feminina tornou-se pictórica e estigmatizada pela indústria, criando, portanto, uma cultura *gamer* androcêntrica.

Atualmente o número de jogadoras mulheres cresce e tanto o mercado quanto as próprias jogadoras adquirem uma liberdade maior de convivência e construção de elementos que sejam mais inclusivos e representativos. Ressalta-se, entretanto, que ainda há muito a ser realizado.

Por exemplo, é comum as personagens femininas serem colocadas sobre a visão masculina, incorporando nela um excesso de sexualização sem justificativa aparente. A diferenciação entre a roupagem entre personagens masculinos e femininos que abordam um mesmo tema é evidente: as roupas femininas são majoritariamente equivocadas e sensuais [11].

Além da construção física dessas personagens, também existe uma falha na construção psicológica e da narrativa. E esse é o ponto de interesse para as discussões levantadas nesta pesquisa. As personagens encontradas nos jogos podem ser dispostas em três categorias, de acordo com Mungióli [8]:

- **Bidimensionais:** não há desenvolvimento dentro do jogo. São personagens objetificadas ou que possuem uma função específica;
- **Falsas tridimensionais:** aparentemente possuem motivação para suas ações, entretanto, são vazias de significado. Podem ser protagonistas, porém, são genéricas; e
- **Tridimensionais:** crescem dentro da narrativa e possuem motivações bem fundamentadas com uma biografia desenvolvida.

Nota-se um elemento importante na personagem tridimensional: a possibilidade de um trágico autêntico. Ou seja, essas personagens possuem a complexidade de abordar temas que atuam como pontos de reflexão. Essa classificação de personagem nos jogos é o que mais se destaca, que mais possui possibilidades de representação, além de ser a única que menciona o trágico como um elemento construtivo e não como uma motivação superficial ou um clichê.

Pode-se destacar outros trabalhos relacionados com os objetos de estudo desta pesquisa. Medeiros [12] procura utilizar a “Jornada da Heroína” para fazer um roteiro de um longametragem; Bristot, Pozzebon e Frigo [13], como também Fonseca [14], abordam uma forma mais problematizadora da questão do feminino nos jogos, seja como jogadora ou como personagem; Pereira e Araújo [15] analisa o perfil de três personagens do jogo Persona 4 que possuem conflitos de autoaceitação relacionados aos arquétipos.

### III. O JOGO

*Valkyrie Profile* da Square Enix, que foi lançado para o console Playstation One em dezembro de 1999, é um jogo de RPG (*Role Playing Game* - Jogo de Interpretação de Papéis) que conta a história de Lenneth, uma valquíria que precisa encontrar artefatos mágicos e recrutar almas de guerreiros dignos, chamados de *Einherjar*, para lutar em prol dos Aesir contra os Vanir e lidar com a chegada do Ragnarök, o “Fim do Mundo” segundo a Mitologia Nórdica. Em sua busca, Lenneth passa por várias histórias trágicas que podem lhe afastar de sua missão, revelando uma verdade encoberta.

O jogo baseia-se nos mitos nórdicos, entretanto usa uma liberdade poética para adaptar esses mitos em uma história original. Possui uma quantidade de personagens femininas consideráveis que enfrentam dilemas trágicos e, por vezes, precisam contrariar as regras sociais para atingir seus objetivos. São elas: Lenneth/Platina, Aelia, Jayle, Jelanda, Lorenta, Lyseria, Mystina, Nanami, Shiho e Yumei.

No contexto de *Valkyrie Profile*, é considerado glorioso os guerreiros serem recrutados pelos deuses, pois uma qualidade valiosa é reconhecida em sua alma. Alguns desses guerreiros sequer percebem que possuem essa qualidade que os fazem ascender a Valhala. De todo modo, a glória é conquistada em acontecimentos que evidenciam a bravura da heroína e do herói ainda que isso signifique sua morte.

Como material de suporte para a narrativa do jogo, foi utilizada uma *playlist* do canal de Rodrigo Auron no Youtube [16], além do site colaborativo *Valkyrie Profile Wiki*<sup>1</sup>.

#### IV. METODOLOGIA

Este é um estudo qualitativo e descritivo sobre o arquétipo da heroína trágica nas narrativas de personagens femininas do jogo *Valkyrie Profile*, apoiando-se nas estruturas narrativas e na tragédia ática.

Sua investigação buscava observar de qual modo o trágico é apresentado na narrativa do jogo *Valkyrie Profile*, incluindo o contexto social/geral em que ele se passa, utilizando-se para isso a categorização de Lesky [5]. Buscou-se assim as personagens do jogo que pudessem ser consideradas tridimensionais, ou seja, que apresentassem narrativa e motivações concisas.

Depois disso, suas narrativas foram avaliadas para melhor identificar se enquadravam-se na “Jornada da Heroína” ou na “Promessa da Virgem”, verificando a tridimensionalidade. A seleção das estruturas para as personagens levaram em conta aspectos mais palpáveis das narrativas, como a identificação com o masculino e a dupla jornada da “Jornada da Heroína” e o mundo secreto e a imposição social da “Promessa da Virgem”.

Após a coleta, os dados foram analisados a partir da perspectiva particular de cada personagem e, depois, uma correlação entre elas, observando possíveis pontos em comum e em quais pontos se diferenciavam. Os pontos de correlação foram: relação com a tragédia; relações com os outros personagens; características particulares; e relação com a sociedade.

Os elementos da tragédia foram analisados para definir se se configurava como uma situação trágica, conflito trágico cerrado ou visão cerradamente trágica do mundo. Além de buscar delinear os aspectos da glória que a personagem alcança.

Por fim, foi possível evidenciar algumas características que compõe o arquétipo da heroína trágica nos jogos através das semelhanças em cada aspecto analisado.

#### V. ANÁLISE

Neste artigo, serão apresentadas as análises de forma aprofundada de três personagens: Lenneth, Jelanda e Mystina. Essas três personagens apresentaram maior potencial em suas relações com o trágico que as demais, considerando o aprofundamento de suas narrativas e como os elementos se relacionam. Porém, para a caracterização da heroína trágica no jogo, todas as demais personagens foram analisadas para que se pudesse estabelecer uma visão mais precisa sobre as heroínas trágicas. Para conhecer as análises das demais personagens, consultar [17].

<sup>1</sup><https://valkyrieprofile.fandom.com/wiki/>

#### A. Jelanda

Jelanda é o primeiro *Einherjar* de Valquíria e sua narrativa ocorre junto com a de outro personagem, Arngrim. Jelanda é a princesa de Artolia que possui uma personalidade um tanto quanto temperamental, enquanto Arngrim é um mercenário vazio e de força descomunal. Embora as histórias dos dois estejam intimamente ligadas, a análise focou na perspectiva de Jelanda, que está mais próxima da estrutura da “Promessa da Virgem”.

No quarto real, o conselheiro Lombert tenta acalmar os ânimos da princesa que está furiosa. Jelanda é advertida que seu temperamento não combina com o de uma princesa e que é vergonhoso a maneira que está agindo diante das circunstâncias. Ela está insatisfeita com o comportamento do mercenário Arngrim. Este é o **Preço da Conformidade**, pois Jelanda tem que aceitar uma situação de comportamento imposta.

O motivo da ira da princesa é revelado através de uma lembrança: ela teve que defender o rei de uma ameaça realizada por Arngrim no momento em que este era homenageado. Jelanda ordena aos guardas que o prendam, mas ninguém obedece a princesa, seja por medo ou por respeito ao mercenário.

Por se tratar de um momento passado, mostra o **Mundo Dependente** de Jelanda. Ao contrário do que parece, a dependência dela não vem do rei e sim de Arngrim ser necessário para manter o reino vitorioso nas batalhas.

Jelanda então arquiteta um plano de vingança apresentando-se a **Oportunidade de Brilhar**. Nele, ela encontra uma forma de realizar seu desejo, disfarçando-se de uma garota chamada Ângela e solicita os serviços de Arngrim. Ângela representa, ao mesmo tempo, os estágios **Vestida para o Papel** e **Mundo Secreto** de Jelanda, pois ela toma a identidade de uma garota comum para poder realizar seus planos de vingança.

Não sabendo se comportar como uma pessoa comum, suas atitudes colocam em risco a realização do seu desejo, apresentando assim o estágio **Não Cabe Mais no Mundo**, pois sua atitude incoerente com seu disfarce coloca em alerta seu alvo.

Arngrim descobre a verdadeira identidade de Ângela e passa a refletir sobre suas atitudes e em como a princesa se sentiu ao ver a honra de seu pai maculada por um mercenário. Por fim, ele decide pedir desculpas a ela por sua atitude no dia seguinte.

Ao ter deixado cair seu disfarce, Jelanda é **Pega Brilhando**, tendo como consequência a impossibilidade de prosseguir com seu plano de vingança. Entretanto, a consequência não vem de imediato pois o disfarce é mantido por mais um tempo.

Os acontecimentos posteriores revelam que há uma conspiração no reino de Artolia e que Lombert, o conselheiro, é um espião de Villnore, que atualmente está em guerra com Artolia, e pretendia enviar como refém a princesa Jelanda para dar vantagem ao reino inimigo. Para isso, ele contratou dois mercenários, sendo um deles Arngrim, que não sabe o que transporta. Entretanto, o conselheiro traidor também armou um plano de garantia para que não fosse descoberto: instruiu os soldados a darem um remédio para Jelanda despertar. A

carga de Arngrim é interceptada e ele foge, descobrindo que sua encomenda na verdade era a princesa.

Aqui temos o **Reino em Caos**, pois a princesa foi sequestrada para dar vantagem aos inimigos. A cavalaria que vem de encontro a carga de Arngrim é um indício desse caos instaurado no reino de Artolia.

Um remédio é dado a Jelanda que se transforma em um demônio e mata quase todos os soldados. Ao ouvir os gritos e saber sobre a traição de Lombert, Arngrim retorna para salvá-la, embora nada possa ser feito. Nesse momento, Lenneth, acompanhada da deusa Freya, surge e ajuda Arngrim a matar Jelanda. A Valquíria toma para si a alma da princesa e o guerreiro, em um conflito interno, decide voltar para o reino e matar Lombert.

Jelanda então **Vaga pelo Deserto** ao ser tratada como uma encomenda durante todo esse período e ser, após isso, transformada em um demônio. Ela encara o momento mais importante de sua jornada, inclusive a morte.

Por fim, Jelanda **Escolhe Brilhar** ao convencer Lenneth a resgatar Arngrim e também a ter criado não só empatia, mas confiança nele. Ela mostra a transformação que passou e como **Deixa para Trás o Que Carrega** em nome de uma relação mais próxima e forte com o homem que ela abominava, reconhecendo também a força e o mérito dele.

Apesar de não demonstrar de forma clara os desdobramentos do conflito que Jelanda possui com Arngrim, é notável a forma que ela mudou de atitude diante do mercenário após o dia em que passaram juntos quando ela planejou vingar-se dele. É possível deduzir, no entanto, que, da mesma maneira que o mercenário entrou em conflito com seus valores e atitudes ao descobrir que Ângela era a princesa, Jelanda também passou por algo parecido ao perceber que o homem não era tão detestável quanto imaginou. Quando Jelanda pede que a Valquíria ajude Arngrim, ela evidencia sua mudança, mostrando-se, portanto, uma personagem **tridimensional**.

O infortúnio de Jelanda mostra uma situação negativa do mundo onde há guerras, morte, pobreza, a fragilidade de um rei, uma princesa temperamental, a traição de um conselheiro, as ações puramente teatrais e vazias da sociedade. Mostram uma sociedade em completa decadência, sendo preferível para Arngrim a morte do que continuar encarando toda aquela situação. Isso mostra uma **visão cerradamente trágica** do mundo em que tudo caminha para o desmembramento [5]. Em toda essa situação, Jelanda, apesar de irromper em fúria contra Arngrim, torna-se uma simples moeda de troca para Lombert, negando também qualquer possibilidade de salvação para ela. Dessa observação é possível verificar o caráter do **imerecimento** de Jelanda com essa tragédia.

Jelanda a todo momento contesta as imposições dadas por outros personagens. Seu agir livre, apesar de ser tomado como mal exemplo, é sua maneira de contrariar as regras masculinas da sociedade, do que é esperado de uma princesa [6]. Jelanda consegue a **glória** através de sua coragem em defender a honra do pai, seu rei.

## B. *Mystina*

Mystina é uma pesquisadora de magia, graduada na escola em que Lorenta era diretora. Ela deseja atingir o conhecimento dos deuses. A narrativa de Mystina se aproxima da “Jornada da Heroína”.

A morte de Lorenta e o desdém da feiticeira representam a **Separação do Feminino**, pois Lorenta, além de ter sido professora de Mystina, também simbolizava o poder feminino, devido ao seu alto posto.

Em sua casa, ela demonstra uma grande felicidade pela morte de Lorenta ao mesmo tempo que fica grata pela atitude de Lezard. Mystina entra em uma espécie de máquina que ativa um feitiço que separa sua alma de seu corpo.

Seu contentamento e a gratidão a Lezard mostram uma **Identificação com o Masculino**, já que ambos, Mystina e Lezard, foram alunos excepcionais de Lorenta. Dessa forma, ao ser libertada da “mãe fraca”, representada pela diretora, Mystina sente empatia com o masculino em Lezard.

Sua curiosidade sobre as intenções dele a levam até sua torre. Caminhando em forma de espírito, fica impressionada com o poder mágico da torre que acreditava estar perdido e, ao encontrar o aposento do mago, tenta ler seu diário, no entanto não consegue compreender a escrita. Ela continua investigando a torre, até encontrar um recipiente com o corpo de uma criança. Mystina percebe que é um homúnculo, um ser humano criado através de magia. Extremamente chocada, Mystina leva o homúnculo consigo para realizar uma autópsia nele.

Essas etapas mostram o **Caminho de Provações**. Ela caminha pela torre em busca de algo e obtém sucesso ao tomar para si o homúnculo, embora não tenha conseguido ler o diário de Lezard. Ao chegar em casa, Lezard surge na sala através de uma magia de teletransporte e oferece uma troca para ter o homúnculo de volta.

Mystina concorda caso ele revele os segredos da Bifrost, revelando que seu desejo é alcançar toda a Yggdrasil, a Árvore do Mundo, para adquirir o mesmo conhecimento que o deus Odin. Lezard conta sobre a Bifrost para Mystina, além de várias informações relacionadas aos deuses e à ascensão de Odin ao trono.

Posteriormente, Lezard consegue selar a máquina onde está o corpo de Mystina, impossibilitando-a de retorna. Lezard vai embora da casa de Mystina, reconhecendo que sua habilidade e inteligência representam um risco para ele.

Esses momentos correspondem **Ilusão de Sucesso** pois Mystina, ao aceitar o acordo com Lezard, obtém o conhecimento sobre a Bifrost e descobre o verdadeiro objetivo do bruxo. Acreditando na boa intenção dele, ela sequer suspeita da verdade, tanto com o homúnculo, quanto com ela. A morte da feiticeira mostra a falsidade do acordo feito anteriormente.

Valquíria, então, incomodada com as ações questionáveis de Lezard, convida Mystina para se juntar a ela. Mystina aceita a proposta para conseguir mais informações e para atrapalhar os planos de Lezard. Nesse momento, Mystina encara seus valores e reconhece que eles não são os mais adequados para

se unir a uma deusa. Apesar disso, ela aceita a proposta de Lenneth, marcando a **Aridez Espiritual**.

A heroína Mystina inicia sua narrativa como uma pessoa fria que não se importa verdadeiramente com as outras pessoas, ficando grata pela morte de sua diretora. Apesar disso, demonstra um mínimo de compaixão ao decidir resgatar a criança-homúnculo de Lezard, embora suas intenções com o resgate não sejam nobres. Entretanto, esse gesto mostra uma crescente consideração por outras vidas. Em seguida, ao aceitar a negociação de Lezard, Mystina mostra que possui um desejo de conhecimento acima de qualquer coisa, até mesmo da moral. Ela é uma personagem complexa e conflituosa, trazendo para si o aspecto de **tridimensionalidade**.

O trágico de Mystina apresenta-se no engano e, ao mesmo tempo, em sua ambição. Sua interpretação enganosa sobre os intuítos de Lezard com o homúnculo, incentiva-a a tomá-lo para si, tentando evitar algo mais perverso. No entanto, seu desejo em buscar conhecimento sobre a Bifrost e o conhecimento obtido por Odin, a fazem trocar o homúnculo por informação. Isso a coloca em uma posição que pode ameaçar Lezard futuramente. Mais uma vez o engano de Mystina em acreditar na negociação do bruxo a faz cair. Mostrando um **conflito trágico cerrado**, pois seu desmembramento ocorre como consequência de suas próprias ações e os medos de Lezard. O imerecido é caracterizado na feiticeira por não demonstrar nenhuma intenção de contrariar Lezard, aceitando prontamente a negociação proposta. Ela somente quer conhecer mais sobre o mundo.

Mystina é uma personagem extremamente egoísta, debochada e arrogante. Porém, suas habilidades mágicas são grandiosas, tanto que o próprio Lezard, que não demonstrou respeito algum por Lorenta, aceita as investidas dela e ainda demonstra uma postura amena. Ele somente a enfrenta quando ela não pode se defender por estar fora de seu corpo. Nem mesmo quando Lenneth a faz uma proposta, algo que é visto como honroso, para ela é somente um meio de conseguir mais conhecimento e, ainda, expressa seu desejo de não ser “aborrecida” pela Valquíria.

O questionamento de Mystina à sociedade é seu não alinhamento com os valores impostos. Ela recusa a honra de ser aceita por Lenneth e perambula pela cidade sem dar satisfação a qualquer pessoa, fazendo o que quer. Sua personalidade é questionadora e arrogante, e sua forma astral também simboliza essa fuga de se justificar com a sociedade, pois, nessa forma, ninguém a vê. A **glória** de Mystina é adquirida por seu conhecimento.

### C. Lenneth

A narrativa do jogo de *Valkyrie Profile* possui mais de um final que depende de como o jogador age durante o jogo. Um desses finais é conhecido como “Final A” e é considerado o “Final Verdadeiro” do jogo, em que Lenneth consegue alcançar todo seu potencial divino. Para alcançar esse final, algumas decisões devem ser tomadas pelo jogador, uma delas é desobedecer algumas regras impostas por Odin. O “Final A” é o que convém analisar neste estudo, tanto por ser o que dá

continuidade à franquia, quanto pelos seus aspectos de heroína e de tragédia.

Enquanto não está servindo a Odin como uma Valquíria, Lenneth vive como humana e, toda vez que morre, Odin sela suas memórias para que não interfiram em seu objetivo. No “Final A”, porém, a desobediência da Valquíria faz com que o selo seja rompido e suas memórias retornem. Em sua última vida, mostrada no prólogo, ela foi Platina, uma garota pobre de Coriander e sua narrativa é próxima da “Promessa da Virgem”.

A mãe de Platina pretendia vendê-la devido as dificuldades, porém Lucian, amigo dela, convence-a a fugir. Na fuga, encontram um bosque cheio de flores. Platina fica encantada, abaixando-se para cheirá-las mas Lucian percebe tardiamente que as flores são venenosas, resultando na morte de Platina.

Após isso, embora não seja claro quanto tempo depois, Lenneth desperta como Valquíria mas sem recordar de sua vida humana. Nem mesmo sabe o que ela realmente é, tendo que ser instruída pelos deuses Odin e Freya. Ao descer de Asgard para a terra dos homens, Freya vem junto com ela por um breve período para lhe ensinar como usar suas habilidades. Freya questiona se ela lembra de algo em Midgar ou faz comentários que a Valquíria não compreende.

É inserido aqui o **Mundo Dependente**: como Valquíria, é esperado de Lenneth que ela cumpra o papel que foi designado pelos deuses e sua função de coletar as almas das pessoas dignas, apesar de ser imprescindível para o Ragnarök, configura uma tarefa menor por lidar com seres inferiores. Sem questionar, a Valquíria aceita as ordens dadas por Odin.

O **Preço da conformidade** é pago com suas memórias da vida humana. Sem ter plena consciência, Lenneth está desistindo de suas experiências mundanas, ou seja, abandonando uma parte de si e de seu potencial.

Cada vez que ela recruta as almas dos humanos, mais ela compreende seus sentimentos. Algumas de suas escolhas de *Einherjar* são incompatíveis com as características de herói que Odin deseja, como Arngrim e Mystina; esses dois não podem ser enviados para Valhala por não serem aceitos pelo deus, ficando sempre ao lado de Lenneth. Quanto mais próxima dos humanos, mais o selo enfraquece.

Essas escolhas duvidosas mostram a **Oportunidade de Brilhar**. Lenneth é tocada pelos sentimentos humanos ao escolher alguns de seus guerreiros, compreendendo cada vez mais as emoções humanas.

Um desses humanos é seu amigo de infância, Lucian. Ao ser recrutado, ele fica impressionado com a semelhança entre Lenneth e Platina porém, ela nega qualquer relação com a garota. Lucian, antes de ser enviado para Valhala, mostra para Lenneth o campo de flores em que Platina morreu, porém sua memória não retorna.

Atraída pela morte de Lorenta até a torre de Lezard, Lenneth encontra homúnculos semelhantes a ela e destrói todos, no entanto, ao chegar no último recipiente, hesita e parte deixando-o vivo.

Esses dois momentos, o encontro com Lucian adulto e a criança-homúnculo de Lezard, formam o estágio **Vestida para o Papel**. Lenneth literalmente se veste como uma humana

antes de recrutar a alma de seu amigo de infância. Além disso, ele é o único com o qual ela demonstra mais sentimentos, chegando ao ponto de beijá-lo.

Em Asgard, Lucian descobre através do deus Loki que Lenneth teve uma vida humana, porém suas memórias foram seladas. O guerreiro, animado por descobrir a verdade, busca uma forma de avisá-la. Porém a solução é transgressora: para se comunicar com Midgard, existe um artefato que somente Odin pode usar. Lucian, com a ajuda de Loki, consegue acessar o dispositivo e envia para a Valquíria um brinco, alegando que ela saberá onde encontrar seu par. Apesar de furiosa com a desobediência, ela aceita, e o deus Loki aproveita para roubar um dos quatro artefatos mais poderosos, o *Dragon Orb*. Seu plano era colocar a culpa do roubo em Lucian e, em seguida, matá-lo.

Embora Lenneth não viva seus sentimentos humanos no **Mundo Secreto**, este estágio ocorre com Lucian ao ser revelado a verdade sobre ela. Aqui a virgem tem segurança para viver seu desejo em plenitude e a vida humana de Platina é, para a Valquíria, onde ela pode viver seu potencial escondido.

Lenneth é informada por Freya sobre a morte de Lucian e o roubo do artefato. Ela fica consternada com o ocorrido e decide visitar o campo de flores. Lá, com seu selo de memórias enfraquecido, ela encontra o par do brinco e, diante do túmulo de Platina, recupera as memórias. Porém, Freya possuía um plano caso o selo fosse rompido: Hrist, a irmã mais velha de Lenneth, é convocada e toma o corpo da Valquíria. Arngrim e Mystina, que estão sempre ao lado de Lenneth, recusam-se a obedecer Hrist. Ela tenta destruí-los mas a alma de Lenneth, que resiste ao sono dos deuses, protege os dois recebendo o golpe de sua irmã.

Três estágios ocorrem simultaneamente: **Não Cabe Mais no Mundo** ocorre quando ela sente a morte de Lucian e retorna ao campo de flores para encontrar o par do brinco. Dessa vez, com o selo enfraquecido e vendo seu túmulo, ela sente sensações estranhas. Ela é **Pega Brilhando** pelos deuses quando seu selo é quebrado e é punida por isso, sendo substituída por Hrist. Seu novo “eu” é percebido por seus superiores e tido como inapropriado, então eles tentam adormecê-la para que se restaure o selo outra vez. Sua decisão de proteger os *Einherjar* com seu próprio corpo astral demonstra sua escolha em ficar ao lado dos humanos, mesmo que isso signifique quebrar as regras. Seu selo não será mais restaurado, ou seja, ela não se alinhará novamente às ordens de Odin e **Deixa para Trás o Que Carrega**, resolvendo ser quem é.

A alma de Lenneth, despedaçada em vários fragmentos, é unificada em um cristal de gelo por Mystina com a ajuda de Lezard, e o homúnculo que foi poupado é usado como recipiente para alma da deusa. Entretanto, por sua estatura pequena, ele não consegue suportar adequadamente o conteúdo espiritual, tornando-se um ser sem nenhuma expressão. Arngrim, Mystina e Lezard conseguem o corpo de Lenneth de volta ao derrotar Hrist e unem-o com o homúnculo, trazendo Lenneth de volta a vida, porém suas memórias a confundem.

Em uma crise existencial, a Valquíria questiona-se sobre como tem agido esse tempo todo, sobre sua vida como Platina

e com os próprios humanos. Mais uma vez, ela retorna para o campo florido onde morreu anteriormente e lá chora por Lucian e, finalmente, é capaz de sentir todas as suas emoções sem o impedimento do selo.

Lenneth passa por um momento intenso de introspecção, ficando incapaz de se comunicar com o mundo exterior. Esse momento é quando ela **Vaga pelo Deserto** com a incerteza se irá retornar ao seu corpo original. E, mesmo seus companheiros conseguindo trazê-la de volta, seus sentimentos são experimentados pela primeira vez com clareza e isso a ajuda a decidir suas ações futuras.

Enquanto isso, Loki mata o líder dos Vanir, Surt, e dos Aesir, o deus Odin, e destrói Valhala. Lenneth, ao voltar para Asgard e encontrá-la destruída, não demonstra obediência aos deuses e decide enfrentar Loki pelo sofrimento humano que os deuses têm causado e, também, pela morte de Lucian.

O assassinato dos dois líderes da guerra entre os deuses e a destruição de Valhala compromete toda a Yggdrasil, representando literalmente o **Reino em Caos**. Lenneth enxerga plenamente os problemas nas leis dos deuses e as consequências delas e então decide viver de acordo com seus próprios ideais, escolhendo lutar por seus motivos, por isso, **Escolhe Brilhar**, vivendo suas emoções.

Durante a luta entre Loki e Lenneth, o deus usa o seu poder para destruir Asgard e Midgard. A Valquíria consegue proteger somente a si, resultando na morte dos *Einherjar* que a acompanhavam. Em seguida, ela chora de remorso pois consegue ouvir o sofrimento de todas as almas humanas. Nesse momento, ela percebe que seu poder cresceu devido a união do seu corpo com o homúnculo, fazendo-a uma deusa com a capacidade de evolução dos mortais. Dessa forma, ela obtém o Poder da Criação e, tornando-se “Senhora da Criação”, reconstrói Asgard e Midgard. Após derrotar Loki, ela também revive os mortais, incluindo Lucian, para que possam viver felizes.

A destruição e reconstrução de Asgard e Midgard põe fim em todo o caos e em todas as regras que haviam quando Odin governava. Agora há uma nova ordem, uma nova Senhora da Criação, em que os humanos não são menosprezados por serem quem são (**Reorganização**). E, por fim, o último estágio **Reino Brilha Mais que Nunca**, pois agora o mal que poderia ameaçar tudo, representado por Loki, foi derrotado para sempre.

Como mostrado, a Valquíria começa sua jornada como uma deusa obediente às leis de Odin e termina como a deusa regente do novo mundo pós Ragnarök. Mais que seu posto no panteão divino, Lenneth transforma sua personalidade de um extremo para o outro. Seus questionamentos mostram a profundidade de sua personalidade, sendo aquela que possui uma mudança mais significativa. Dessa forma, sua **tridimensionalidade** é bem trabalhada e complexa.

O trágico em Lenneth começa com Platina pois, diante da condição de pobreza, os pais submetem a inocência das crianças aos desejos sombrios em troca de dinheiro e, mesmo fugindo, sua morte é inevitável. Já na forma de Valquíria, o trágico vem não como um elemento da desgraça humana, mas



o fim iminente de tudo com o Ragnarök. Nos dois casos, há um desmembramento para todos, na pobreza humana e no fim do mundo. Porém, o poder de criação adquirido por Lenneth é inserido como um elemento de conciliação, tanto para Platina, que pode viver seu amor por Lucian, quanto para Lenneth, que reconstrói o mundo e revive os humanos. Dessa forma, o trágico é vivido por ela como uma **situação trágica**, pois há uma reparação. O destino imerecido para Lenneth é ocasionado pelo selamento de suas memórias, pois, dessa forma, além de não ter tido a chance de aprender a lidar com seus sentimentos mundanos, Loki se aproveitou disso para ocasionar o Ragnarök.

Ao negar as leis e viver por conta própria, Lenneth não só questiona o sistema dos deuses como revela a falência dele. Freya, deusa mais fiel a Odin, fica decepcionada com as atitudes transgressoras de Lenneth. Entretanto, somente a Valquíria é capaz de salvar e reconstruir o mundo. Dessa forma, com o trágico, ela questiona e transgride um sistema que a oprime. Lenneth alcança a **glória**, ou seja, o posto de Senhora da Criação, devido a seu lado mortal.

#### VI. CATEGORIZAÇÃO DAS HEROÍNAS

Após a análise de cada personagem em seu próprio espaço de atuação, foi possível observar que todas atendem ao perfil de heroína trágica. Embora cada uma atenda a esse perfil de forma particular, alguns elementos as unem em similaridades.

Como premissa do jogo, todos os personagens jogáveis recrutados durante a narrativa estão mortos. Através de suas narrativas é notável uma característica em comum em quase todas elas: a causa da sua morte, de forma direta ou indireta, está relacionada a um homem. Há somente duas exceções: Lyseria e Nanami. Lyseria tira a própria vida devido à tortura de seu grande poder herdado. Entretanto, não é especificado em quais circunstâncias esse suicídio ocorre. Nanami, por sua vez, tem sua morte através da troca de alma com Minayo para que um ritual seja realizado e haja uma nova geração na família. Essas duas mortes sem a interação de um homem possuem um propósito bem definido e são mortes escolhidas pelas personagens.

Outra maneira de relacioná-las é através de suas motivações na narrativa, que podem gerar o conflito ou não. O desejo de vingança é visto como motivação em Aelia, Jayle e, inicialmente, Jelanda. Já em Lorenta e Yumei, a motivação está relacionada ao resgate de um familiar, seja literal ou abstratamente. Contrariar a tradição é o que motiva Lyseria, Nanami e Shiho em suas narrativas. Lenneth, enquanto Valquíria, é motivada pelos sentimentos e, enquanto Platina, pela liberdade.

Além desses dois modos de correlacionar as personagens, outro ponto de congruência é através da existência de um relacionamento amoroso ou potencialmente amoroso quando não concretizado. Apesar disso, somente Lorenta e Lenneth possuem o romance como um elemento crucial em seus objetivos.

A divisão das personagens entre as estruturas de narrativa previamente escolhidas também é válida. Apesar de ser possível encaixar as histórias em várias estruturas, por elas trazerem

elementos bases para as narrativas, foi escolhida para cada personagem a estrutura que melhor ressaltasse suas características trágicas. No entanto, convém mais relacionar tais personagens através do trágico vivenciado por elas: situação trágica, conflito trágico cerrado e visão de mundo cerradamente trágica. Na tabela III são apresentadas as características das personagens.

Tabela III  
CARACTERÍSTICAS DAS PERSONAGENS

Heroína	Estrutura	Tragédia	Morte
Aelia	Jornada da Heroína	Situação Trágica	Assassinada por Gandar
Jayle	Jornada da Heroína	Conflito Trágico Cerrado	Assassinado pelo superior enfeitado
Jelanda	Promessa da Virgem	Visão Cerradamente Trágica do Mundo	Transformada em demônio
Lorenta	Jornada da Heroína	Conflito Trágico Cerrado	Assassinada pelo marido enfeitado
Lyseria	Promessa da Virgem	Visão Cerradamente Trágica do Mundo	Suicídio
Mystina	Jornada da Heroína	Conflito Trágico Cerrado	Assassinada por Lezard
Nanami	Jornada da Heroína	Situação Trágica	Troca de almas
Shiho	Promessa da Virgem	Conflito Trágico Cerrado	Assassina por um soldado inimigo
Yumei	Promessa da Virgem	Situação Trágica	Realização de um desejo de Fuyuki
Lenneth	Promessa da Virgem	Situação Trágica	Envenenada por flores

#### A. Heroínas em situação trágica

Quatro das personagens analisadas apresentam o trágico como **situação trágica**, em que o conflito indissolúvel ganha uma resolução que foge do desmembramento puro: Aelia, Nanami, Yumei e Lenneth. Em suas narrativas, o desejo que as motiva é carregado pela contrariedade do mundo. Entretanto, uma intervenção divina concilia tanto o desejo quanto o mundo de modo a equilibrar ambos e redimir a heroína, evitando o desmembramento completo. A resignação diante das forças contrárias é o que a leva de encontro a sua resolução conciliatória. Portanto, há uma jornada tensa com um fim recompensador.

Todas possuem uma resignação que as levam ao confronto direto com a morte, seja literal ou interna. Porém, o elemento divino está em cada uma para conciliar as contradições entre o desejo e o mundo, compensando a heroína.

#### B. Heroínas em conflito trágico cerrado

O conflito trágico cerrado surge em quatro personagens: Jayle, Lorenta, Mystina e Shiho. Neste conflito, a tragédia ocorre com o desmembramento, mas com uma limitação em sua própria vida. Ou seja, o desmembramento não é um reflexo do mundo, pelo contrário, é um acontecimento que se mantém por si só. Diferente do anterior, a resignação aqui não leva a uma resolução mais branda, no entanto, as ações da personagem acarretam em sua morte sem oferecer qualquer recompensa clara. As forças contrárias ainda existem

e oferecem um risco para a heroína que está alheia ao risco de morte ou ciente das consequências de seus atos. Dessa forma, a narrativa oferece à heroína um caminho de desmembramento.

Nos quatro casos de conflito trágico cerrado, percebe-se como as ações das heroínas as levam ao seu fim. O conflito cresce a ponto de consumi-las sem que haja uma compensação, também não há uma disseminação da tragédia pelo mundo, pois o acontecimento tem um fim em si mesmo.

### C. Heroínas em visão de mundo cerradamente trágica

Somente duas personagens têm uma visão de mundo cerradamente trágica: Jelanda e Lyseria. Ambas apresentam esse aspecto de maneira particular, porém unidas por uma ideia de mundo altamente conflituoso e destrutivo, em que o fim é a única alternativa para todos.

Jelanda apresenta o mesmo trágico que Lyseria, porém de forma exterior na primeira, como uma ordem natural, e como ela mesma sendo essa ordem natural na segunda, que precisa ser parada embora nem mesmo a morte seja capaz disso.

## VII. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa se empenhou na jornada que a heroína pode percorrer em duas estruturas femininas de narrativa, “Jornada da Heroína” e “Promessa da Virgem”. Assim como na tragédia ática e, também, nos jogos com histórias trágicas, representado por *Valkyrie Profile*. Esses três pontos, apesar de aparentemente distantes, mostraram-se próximos o que pode ser entendido como o arquétipo da heroína trágica.

Essas duas estruturas de narrativas citadas são uma alternativa válida à “Jornada do Herói” de Campbell, com cada estrutura ressaltando aspectos específicos do herói e da heroína, mesmo sendo criadas a partir dos aspectos femininos. Porém, também se observou que elas possuem pontos em comum, como a postura contestadora da protagonista diante da sociedade. A heroína caminha para dentro de si, trazendo, dessa maneira, uma transformação exterior.

Com os conceitos de heroína trágica, buscou-se primeiro entender o trágico em seus elementos básicos para conhecê-los e observá-los nas heroínas, além de suas próprias personalidades. Embora haja algumas divergências quanto ao papel exercido por elas, a heroína trágica também possui seu papel contestador em um ambiente hostil às suas ações, mas que, ao mesmo tempo, as reconhece como atos tão valorosos quanto aos dos heróis. Essa igualdade, apesar de contraditória, é mostrada devido os áticos reconhecerem somente essa forma de heroísmo, já que as qualidades heroicas estavam ligadas aos aspectos masculinos. A heroína trágica, mais que um instrumento dos deuses, vem então para trazer a harmonia da falha heroica, mas como detentoras de vontade própria que vai contra o estado imposto.

Os jogos demonstraram-se um terreno fértil para analisar as heroínas trágicas e *Valkyrie Profile* revelou seu valor ao apresentar as dez personagens jogáveis como profundas, com motivações e conflitos bem elaborados, contando também com uma tridimensionalidade presente. As narrativas das personagens trazem seus dilemas e questionamentos que podem

ser melhor entendidos através das estruturas da heroína e da virgem. Constata-se assim a existência de heroínas trágicas no jogo, com profundidade e complexidade, cada uma de sua forma e com seus próprios conflitos.

A ascensão de Lenneth e sua travessia pelas histórias de vários humanos está repleta de potenciais de estudo e aprofundamento, sendo a heroína trágica somente um viés dos mais latentes no jogo. Valquíria e suas *Einherjar* são heroínas trágicas dignas de seus protagonismos. O perfil da heroína trágica neste jogo foi de encontro com o levantado na tragédia ática e também na heroína das estruturas estudadas.

Como trabalhos futuros pode-se seguir a análise de outras personagens femininas de outros jogos com o intuito de verificar a ocorrência da heroína trágica, ampliando a análise deste perfil para além de um único jogo. Também como trabalho futuro está a análise de quais aspectos são ressaltados nas personagens de acordo com a estrutura de narrativa utilizada. Ou seja, o que é destacado quando uma mesma personagem é vista como heroína, virgem ou herói.

Por fim, este trabalho atingiu seu objetivo de acordo com o que foi abordado anteriormente e pode verificar a heroína trágica em *Valkyrie Profile*. Espera-se, dessa forma, que ele também tenha contribuído com a problemática, possibilitando novas pesquisas relacionadas.

## REFERÊNCIAS

- [1] J. Campbell, *O Herói de Mil Faces*. Cultrix/Pensamento, 2007.
- [2] C. Vogler, *A Jornada do Escritor*. Editora Aleph, 2015.
- [3] M. Murdock, *The Heroine's Journey*. Shambala Publication, 1990.
- [4] K. Hudson, *The Virgin's Promise: Writing Stories of Feminine Creative, Spiritual, and Sexual Awakening*. Michael Wiese Productions, 2009.
- [5] A. Lesky, *A Tragédia Grega*. Perspectiva, 2015.
- [6] T. A. Berquó, “Mulheres indômitas: as heroínas da tragédia grega,” trabalho de conclusão de curso, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2015.
- [7] K. S. Rosa, N. B. Ferreira, and S. Nesteriuk, “A jornada da heroína: Outra abordagem da representação feminina nos games,” in *SBC – Proceedings of SBGames*, pp. 240–243, 2018.
- [8] A. P. Mungiole, “A personagem feminina nos games do século XXI: Uma análise dos 20 jogos mais vendidos de 2011,” *Revista Eletrônica CoMtempo*, 2014.
- [9] M. G. Ribeiro and A. M. L. Cardoso, “A jornada do herói e da heroína: Uma discussão analógica à luz da mitopsicocrítica,” *Téssera*, vol. 1, no. 1, pp. 58–74, 2018.
- [10] Aristóteles, *Poética*. Fundação Calouste Gulbenkian, 2008.
- [11] J. S. Romanus, “Gênero em jogo: Um olhar sobre personagens e as representações de tipos de feminilidades e masculinidades nos games de ação contemporâneos,” trabalho de conclusão de curso, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2012.
- [12] S. G. Medeiros, “A jornada da heroína: Estrutura narrativa para roteiros de ficção,” dissertação de mestrado, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2019.
- [13] P. C. Bristot, E. Pozzebon, and L. B. Frigo, “Representatividade das mulheres nos games,” in *Anais do XVI SBGames - Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*, pp. 862–871, 2017.
- [14] L. L. Fonseca, “Gamegirls: As mulheres nos jogos digitais sob a visão feminina,” dissertação de mestrado, Universidade do Vale dos Sinos, 2013.
- [15] G. da Cruz Pereira and G. P. C. de Araújo, “Eu sou tu, tu és eu: A abordagem de gênero e sexualidade em persona 4 e a sua construção a partir do tarô e dos arquétipos de jung,” in *Anais do XX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste*, pp. 1–14, 2018.
- [16] R. Auron, “Valkyrie profile detonado pt br.” [https://www.youtube.com/playlist?list=PLDq1HR09pfm7ndiV\\_5\\_YAM8wo1ZLfmDgK](https://www.youtube.com/playlist?list=PLDq1HR09pfm7ndiV_5_YAM8wo1ZLfmDgK), 2018.
- [17] G. M. Oliveira, “Jornada da heroína trágica em *valkyrie profile*,” trabalho de conclusão de curso, Universidade Federal do Ceará, 2020.