

**UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
INSTITUTO DE ARTES E COMUNICAÇÃO SOCIAL
CURSO DE GRADUAÇÃO EM PRODUÇÃO CULTURAL**

MARIANA BIANCHINI FONSECA MEDEIROS

**A REPRESENTAÇÃO DE GÊNERO NOS JOGOS ELETRÔNICOS: UMA ANÁLISE
DE PRODUTO SOBRE O THE LAST OF US PARTE II**

Niterói, 2022

MARIANA BIANCHINI FONSECA MEDEIROS

A REPRESENTAÇÃO DE GÊNERO NOS JOGOS ELETRÔNICOS: UMA ANÁLISE DE
PRODUTO SOBRE O THE LAST OF US PARTE II

Monografia apresentada ao curso de Produção Cultural da
Universidade Federal Fluminense como requisito para obtenção do
título de Bacharel em Produção Cultural.

Orientadora: Dr^a Flávia Lages de Castro.

Niterói, 2022

Ficha catalográfica automática - SDC/BCG
Gerada com informações fornecidas pelo autor

M488r Medeiros, Mariana Bianchini Fonseca
A REPRESENTAÇÃO DE GÊNERO NOS JOGOS ELETRÔNICOS: UMA ANÁLISE
DE PRODUTO SOBRE O THE LAST OF US PARTE II / Mariana Bianchini
Fonseca Medeiros. - 2022.
48 f.

Orientador: Profa. Dra. Flavia Lages De Castro.
Trabalho de Conclusão de Curso (graduação)-Universidade
Federal Fluminense, Instituto de Arte e Comunicação Social,
Niterói, 2022.

1. Representação de gênero em jogos eletrônicos. 2.
Representação feminina. 3. Feminilidade na comunidade de
jogos eletrônicos. 4. Produção intelectual. I. De Castro,
Profa. Dra. Flavia Lages, orientador. II. Universidade Federal
Fluminense. Instituto de Arte e Comunicação Social. III.
Título.

CDD - XXX



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE

INSTITUTO DE ARTES E COMUNICAÇÃO SOCIAL
COORDENAÇÃO DO CURSO DE PRODUÇÃO
CULTURAL

ATA DA SESSÃO DE ARGUIÇÃO E DEFESA DE TRABALHO FINAL II

Ao **décimo segundo dia do mês de dezembro do ano de dois mil e vinte e dois**, às **quatorze horas**, realizou-se de forma remota (online), em conformidade com resoluções do Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão da Universidade Federal Fluminense – CEPEx/UFF nº 637/2022 e 1.59/2022 - a sessão pública de arguição e defesa do Trabalho Final II intitulado **“A representação de gênero e identidade em jogos eletrônicos: um estudo de caso sobre The Last of Us Parte II”**, apresentado por **Mariana Bianchini Fonseca Medeiros**, matrícula **117033002**, sob orientação do(a) **Profª. Drª. Flavia Lages de Castro** .

A banca examinadora foi constituída pelos seguintes membros:

1º Membro (Orientador(a)/Presidente): **Profª. Drª. Flavia Lages de Castro**

2º Membro: **Me. Maria Luiza Carvalho Aguiar**

3º Membro: **Bac. Stephany Lins Pereira**

Após a apresentação do(a) candidato(a), a banca examinadora passou à arguição pública. O(a) discente foi considerado(a):

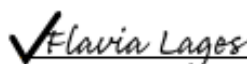
Aprovado

Reprovado

Com nota final após arguição:

10.0 (dez)

E para constar do respectivo processo, a coordenação de curso elaborou a presente ata que vai assinada pelo presidente da banca:



Presidente da Banca

AGRADECIMENTOS

Gostaria agradecer em primeiro lugar a mim mesma pela perseverança e resiliência de conseguir concluir esse trabalho. A Mariana de 1 ano atrás jamais acreditaria onde a Mariana de agora está e todo o progresso que fez, mas tenho certeza de que ela ficaria muito feliz por ter conseguido chegar aonde chegou.

Agradecer aos meus pais, Carla e Ricardo, por acreditarem no meu potencial e se interessarem pelo meu tema, e me ouvir falar sobre inúmeras vezes, mesmo que não entendessem muito bem do que se tratava. Ao meu irmão Thiago, por ter me introduzido ao mundo dos games e ao jogo *The Last of Us*, duas paixões que, sem ele, não existiram hoje.

Aos meus amigos que estiveram comigo nessa jornada, mas principalmente aos que serviram de inspiração para o estudo: ao Renato, por ter girado a chave (mesmo que sem querer) na minha cabeça que me fez decidir o produto que fosse perfeito para esse estudo, o que me motivou a estudar e escrever ainda mais, a Julia, que esteve sempre presente desde o primeiro momento e sempre tirava um tempo para me ouvir, independente da hora ou lugar, para me dar ideias e me ajudar de todas as maneiras possíveis, a Luiza Carvalho por partilhar o interesse pelo universo gamer e ser fonte de inspiração para esse trabalho, além de dar incríveis conselhos, ter fornecido um acervo gigante de textos para pesquisa e por compor minha banca de monografia. A minha amiga Roberta, minha irmã de vida, que esteve comigo em todas as crises de ansiedade e picos de motivação, além de ser uma mulher gamer que se mantém firme em meio a toda toxicidade da comunidade gamer. A todos meus amigos, que apesar de homens, são exemplos de jogadores que ajudam a diminuir a toxicidade dessa comunidade, além de serem excelentes companheiros de jogo, mas principalmente meus companheiros de jogos: *dragonslayer*, *mindongo* e *quejunto e prejo* (Gabriel, Andre e Guigão). As *mean girls*, por serem um porto seguro durante todos os anos de faculdade, por todas as fofocas, momentos inesquecíveis e inúmeros projetos inusitados juntas. Ao meu gato

Otelo, que definitivamente foi quem mais acompanhou de perto essa jornada, se mantendo dia e noite do meu lado e decidindo a hora da pausa para um carinho.

A minha orientadora e professora Flávia Lages, por sempre servir de inspiração para estudar cultura nerd e desde o início estar sempre disposta a ouvir minhas mil ideias e mudanças de planos, e principalmente, por confiar que tudo daria certo no final. Obrigada Flavia!

RESUMO

O seguinte estudo tem como objetivo discutir a questão da representação de gênero nos jogos eletrônicos e obras audiovisuais, usando como recorte o jogo The Last of Us Parte II da desenvolvedora americana Naughty Dog do ano de 2020. Para isso, foram destacadas duas personagens da série para análise e discussão de tanto elementos físicos e estéticos quanto escolhas narrativas para a análise de produto, enfatizando a representação feminina em ambos os casos. Além disso, foi levado em consideração a reação do público após o lançamento do jogo, analisando críticas e avaliações em sites, respostas nas redes sociais e comentários feitos à produção do jogo. O trabalho apresentou um breve histórico sobre o conceito de gênero, assim como a relação dele para a afeta na produção de obras audiovisuais, especificamente em jogos eletrônicos, criando um conceito de feminilidade a ser seguido como padrão nesse tipo de mídia.

Palavras-chave: The Last of Us Parte II, Representação de gênero, Feminilidade na comunidade de jogos eletrônicos.

ABSTRACT

The following study aims to discuss the issue of gender representation in electronic games and audiovisual works, using as an excerpt the game *The Last of Us Part II* by the American developer Naughty Dog of the year 2020. For this, two characters from the series were highlighted for analysis and discussion of both physical and aesthetic elements and narrative choices for the product study. In addition, the public's reaction after the game's launch was considered, analyzing both criticism and estimates on websites and responses on social networks and comments made to the game's production. The work presented a brief history of the concept of gender, as well as its relation to the affect in the production of audiovisual works, specifically in electronic games, creating a concept of femininity to be followed as a standard in this type of media.

Key- words: *The Last of Us Part II*, Gender Representation, Femenity in Video Game Community

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	1
CAPÍTULO 1 – O OBJETO DE PESQUISA: O THE LAST OF US PARTE II - UMA HISTÓRIA EM 2 PARTES	4
1.1 – A Naughty Dog: dos jogos educacionais ao The Last of Us.....	5
1.2 – O The Last of Us: a história de origem	6
1.3 – The Last of Us 2: a sequência do grande sucesso de 2013 e uma nova abordagem 8	
CAPÍTULO 2- O SER MULHER: A QUESTÃO DE GÊNERO E REPRESENTAÇÃO EM UMA ÓTICA PATRIARCAL DA PRODUÇÃO DE SENTIDOS	11
2.1 – Gênero enquanto categoria analítica: a mulher como o outro.....	11
2.2 – Os estereótipos, arquétipos e a manutenção das identidades dentro da indústria cultural	16
CAPÍTULO 3 - OS VIDEOGAMES, A INDÚSTRIA DE JOGOS ELETRÔNICOS E A MULHER NO MEIO TECNOLÓGICO	19
CAPÍTULO 4 – A REPRESENTAÇÃO DE GÊNERO EM THE LAST OF US 2: ANÁLISE DE CASO E RESPOSTA DA COMUNIDADE GAMER	24
4.1 – A mulher no Universo Gamer: de donzelas em perigo a protagonistas.....	24
4.2 – A representação em The Last of Us 2: as representações e narrativas de Ellie e Abby	26
4.3 – A comunidade gamer e a resposta a representação de gênero em The Last of Us Parte II.....	35
CONCLUSÃO	42
REFERÊNCIAS.....	44

INTRODUÇÃO

O seguinte trabalho pretende abordar e estabelecer uma discussão sobre o jogo eletrônico *The Last of Us Parte II* da desenvolvedora americana Naughty Dog, bem como analisar a forma como é feita a representação de gênero na obra, especificamente a representação feminina, buscando promover e enriquecer o debate sobre a temática dentro do universo de jogos eletrônicos.

Isso pois a produção, que é uma sequência do famoso jogo eletrônico, foi lançada em junho de 2020 e causou frenesi entre a comunidade logo após seu lançamento. Boa parte da comoção causada, se deu por conta, principalmente, de atributos estéticos e narrativos das personagens principais – duas mulheres que não possuem atributos estereotipados ou sexualizados relacionados a figura feminina e que são recorrentes entre personagens femininas nesses tipos de produto midiático.

O mercado de jogos é algo crescente e constante no Brasil e no mundo. Tal fato se comprova por uma pesquisa realizada pela TechNET Immersive¹ que diz que o faturamento da indústria de jogos eletrônicos é responsável por mais da metade do valor total da indústria do entretenimento, passando tanto a indústria do cinema e música juntos. Esse mercado teve um boom de crescimento em 2020, por conta da pandemia e hoje conta com mais de 2.5 bilhões de jogadores no mundo (WAKKA, W. 2021).

Além disso, segundo uma pesquisa feita pela Games Brasil (PGB)² em 2021, mais de 51.5% dos jogadores de jogos eletrônicos do Brasil são mulheres e que estas já são maioria há alguns anos. Mesmo assim, este ainda é um segmento nocivo para o público feminino, tanto pelas produções permanecerem voltadas para o público masculino, quanto pela comunidade, que torna o *universo gamer* um local não convidativo para estas, gerando duas grandes problemáticas atuais. A primeira, como disserta Fortim (2008) discute que, por mais crescente que seja a quantidade de mulheres adeptas aos

¹ TechNET Immersive é especialista em análise de dados sobre jogos e indústria de jogos eletrônicos. Disponível em: <https://technet-immersive.co.uk/>

² Pesquisa Game Brasil, na sua oitava edição, em 2021. Disponível em: <https://tecnologia.ig.com.br/2021-04-25/51--dos-gamers-no-brasil-sao-mulheres--mas-elas-sao-maioria-so-nos-celulares.html>

jogos eletrônicos e seu universo como um todo, o ambiente virtual ainda não é convidativo, pois as personagens ainda são representadas de maneira sexualizada e sem protagonismo dentro das obras. Além disso, o “ambiente tóxico”, o qual se instaura em meio aos jogos e o mundo online faz com que muitas desistam ou se desinteressem pela prática. (CAETANO, M.2016).

Ambos os aspectos trazem questões sociais à tona, tanto para contribuição da autoimagem, quanto para o consumo. E isso influencia diretamente os padrões culturais e sociais de uma sociedade, e ajuda a fortalecer e transmitir valores. (BAYDE, L. FILHO, F., ARAÚJO, G.2019). Uma Nota emitida pelo Alto comissário das nações unidas para os direitos humanos, (OHCHR, 2014) afirma que o estereótipo feminino pode afetar as mulheres de uma maneira bastante negativa. Propagandas de magreza, sensualidade e submissão que são utilizadas como símbolos atrativos do consumo, geram um descontentamento generalizado com a autoimagem e uma péssima forma idealização para a mulher. A identificação, segundo Laplanche (1991), é um processo psicológico: “pelo qual um sujeito assimila um aspecto, uma propriedade, um atributo do outro e se transforma, total ou parcialmente, segundo o modelo desse outro. A personalidade constitui-se e diferencia-se por uma série de identificações.” Ou seja, uma má representação resulta em uma má identificação de si mesmo.

A partir disso, o seguinte trabalho irá buscar entender como se dá a representação de gênero, especificamente feminina, analisando a diferença entre o eixo sexo-gênero, e como esta é feita em produtos midiáticos, especialmente, no objeto de pesquisa: o jogo eletrônico *The Last of Us Parte II*. Para isso, será analisado como foi criada a imagem das duas personagens principais da obra, Ellie e Abby, a fim de entender como estas carregam valores simbólicos que representem de maneira mais condizente a imagem da mulher contemporânea e podem agregar tanto para a criação de jogos futuros, assim como para a comunidade, trazendo mais exemplos de mulheres relacionadas com a realidade do que com uma imagem idealizada para o consumo.

Desta forma, essa pesquisa vai fazer um panorama geral sobre o objeto de pesquisa no primeiro capítulo, contextualizando tanto a desenvolvedora responsável quanto pelo primeiro jogo da franquia, mostrando o impacto que este causou e como

gerou altas expectativas para a sequência, The Last of Us Parte II. Já no segundo capítulo será analisado a questão de gênero, mostrando como originou-se a problemática de representação, que também será discutida no terceiro capítulo, porém, dando enfoque a indústria de jogos e o papel da mulher nesse meio. Já no capítulo 4 será feita a análise do produto, por meio de figuras e dados coletados que buscam entender como se dá a representação de gênero no jogo eletrônico The Last of Us Parte II, assim como a resposta da comunidade em relação a isso.

CAPÍTULO 1 – O OBJETO DE PESQUISA: O THE LAST OF US PARTE II - UMA HISTÓRIA EM 2 PARTES

Antes de adentrar sobre as questões de representação de gênero e identidade apresentadas em *The Last of Us Parte II*³, faz-se necessário primeiro, um capítulo dedicado a apresentar o jogo em questão, a fim de facilitar o entendimento do foco da pesquisa nos próximos capítulos. Neste capítulo, será feito um panorama geral sobre o jogo em questão e seu antecessor, assim como suas histórias e personagens, mostrando como o foco narrativo de cada uma evocou questões sensíveis de discussão, ainda que em duas situações distintas.

Além disso, pelo jogo desse estudo tratar-se do segundo jogo da franquia, faz-se necessário também apresentar o jogo original, *The Last of Us*, mostrando como este impactou tanto jogadores quanto a indústria dos jogos eletrônicos na época e que acabou por torná-lo o melhor jogo⁴ do seu ano de estreia. O segundo jogo da franquia, também teve um impacto semelhante em jogadores e na indústria de jogos eletrônicos, porém de forma diferente desde seu lançamento até os dias atuais, pois além repetir padrões narrativos e de jogabilidade que fizeram muito sucesso no jogo base, ele trouxe mais a fundo algumas questões necessárias de discussões, de tanto do protagonismo feminino, assim como a representação de gênero e sexualidade, algo que ainda é visto de forma tímida em jogos eletrônicos atuais.

³ Informações oficiais sobre o jogo completo podem ser obtidas diretamente no site oficial dele. Essa pesquisa leva tanto em consideração informações obtidas pelo site quanto pela experiência como jogador da obra. Site oficial: <https://www.thelastofus.playstation.com>

⁴ *The Last of Us* foi eleito o melhor jogo do ano pelo BAFTA Awards em 2013, uma renomada premiação anual que homenageia as melhores produções de artes cinematográficas britânicas e internacionais, que incluem séries, filmes, videogames, e mais. Além de jogo do ano, a obra venceu mais 4 categorias desta premiação nesse mesmo ano. FONTE: <http://awards.bafta.org/keyword-search?keywords=The%20Last%20of%20Us> [Acessado em: 02/11/2022] Informação disponível em: https://public.tableau.com/views/CrashBandicootlifetimesalesonPlayStationPlatform/CrashBandicoot?%3Aembed=y%3AshowVizHome=no%3Adisplay_count=y%3Adisplay_static_image=y%3AbootstrapWhenNotified=true

1.1 – A Naughty Dog: dos jogos educacionais ao The Last of Us

Mas antes mesmo de falar sobre o próprio jogo em questão, será feito também um breve resumo sobre a desenvolvedora do mesmo para contextualização: o estúdio estadunidense, Naughty Dog.

A história dos jogos eletrônicos teve uma virada crucial em 2013, quando algumas desenvolvedoras começaram a investir em títulos que colocassem mulheres em papel de protagonismo, mesmo que fosse em um protagonismo secundário. Fundada em 1984, a Naughty Dog é um estúdio de desenvolvimento de jogos eletrônicos muito lucrativos no mundo inteiro. (NAUGHTY DOG, About Us, 2013). A desenvolvedora é popularmente conhecida pelo sucesso da série de jogos *Uncharted*⁵, e por ser um estúdio prestigiado pela sua inovação em tecnologia, acessibilidade, trabalho duro e jogos que tivessem uma utilidade além do jogo em si. (RIBEIRO L., 2021). Com um início conturbado, mas focado na persistência, a desenvolvedora foi fundada quando dois amigos ambiciosos, um programador e um designer, de apenas 14 anos, idealizaram seu primeiro projeto, *Math Jam*, um jogo educacional que lecionava matemática (LIMA, T. 2020). Ainda que, o projeto tenha sido falho, a dupla persistiu em buscar investidores e novas formas de integrar tecnologias. O sucesso veio com o lançamento de *Crash Bandicoot*, em 1996, que ao todo, vendeu mais de 6 milhões de cópias⁶. A partir disso, a empresa passou por algumas conturbações financeiras, transições de gestão e chegada de novas tecnologias, como os consoles⁷, o que resultou em uma nova organização da companhia que visava o foco em simultâneos projetos paralelos. Importante destacar que nesse tempo, os fundadores passaram a gestão para um novo comando e foi adicionado à equipe o desenvolvedor Neil Druckmann (diretor da franquia The Last of Us) e a roteirista Amy

⁵ Uncharted é uma série de jogos de ação-aventura produzida pela Naughty Dog, que acompanha as aventuras de um caçador de tesouros. Informações oficiais sobre o jogo em:

<https://www.playstation.com/pt-br/games/uncharted-legacy-of-thieves-collection/>

⁶ Informação disponível em:

https://public.tableau.com/views/CrashBandicootlifetimesalesonPlayStationPlatform/CrashBandicoot?%3Aembed=y&%3AshowVizHome=no&%3Adisplay_count=y&%3Adisplay_static_image=y&%3AbootstrapWhenNotified=true

⁷ Termo console se refere a um aparelho dedicado a um sistema de jogos eletrônicos. Por exemplo, são considerados consoles, os sistemas de jogos como o PlayStation, Xbox e Wii. Os consoles garantem uma interface facilitadora de uso por parte do usuário.

Henning. A partir disso, a Naughty Dog passou por um processo de reinvenção dos seus jogos, o que fez com que as histórias fossem mais maduras e fugissem dos gráficos de *cartoon*, além de trazerem à tona questões mais complexas e humanas, através de histórias impactantes em contextos extremos (LIMA, T. 2020). E isso fica claro nos títulos posteriores a renovação da desenvolvedora como *Uncharted* e *The Last of Us*, que trazem enredos mais profundos com tramas reflexivas e personagens emblemáticos.

1.2 – O The Last of Us: a história de origem

A partir disso, vamos contextualizar o primeiro o jogo original da franquia *The Last of Us*. Anunciado em 2011 e lançado mundialmente em 2013 (que é também ano que se passa a narrativa), o *The Last of Us* foi lançado primeiramente como um produto exclusivo para a plataforma PlayStation 3, foi produzido pela Sony Computer Entertainment e desenvolvido pela Naughty Dog. O jogo oferece uma história envolvente sobre sobrevivência em meio a um mundo apocalíptico. Ambientado vinte anos após uma pandemia mundial ter espalhado um vírus, aparentemente sem cura, capaz de transformar humanos em uma espécie de zumbis (chamados de Infectados) que dizimou grande parte da população mundial (NAUGHTY DOG, 2013). Os poucos sobreviventes que restaram lutam para sobreviverem. Com o pano de fundo de um pandêmico Estados Unidos, o jogo acompanha a trajetória de Joel, um pai que perdeu sua filha logo no início da pandemia. Amargurado e sem esperanças de um futuro melhor, ele, que trabalha como contrabandista de armas, é contratado para retirar uma menina de 14 anos, Ellie, que é imune ao vírus e pode significar uma possível cura para a epidemia, de dentro de uma área de quarentena militar para levá-la ao um grupo denominado *fireflies* (os “vagalumes”),⁸ que apesar de vistos como terroristas, lutam para encontrar uma possível cura para a doença e restabelecer o mundo como era novamente. Porém, o plano, aparentemente tranquilo, muda quando Joel entende que o único médico desse grupo

⁸ Os “vagalumes” são um grupo de milícias revolucionários e uma facção antagonista nos jogos *The Last of Us* e *The Last of Us Parte II*. Foram fundados logo após surto pandêmico em oposição a opressão militar instaurada pelo Governo de Resposta a Desastre Federal (FEDRA). Composto por um pequeno grupo diversos de paramédicos, ex-militares e civis, a missão dos vagalumes é buscar uma esperança em meio ao caos mundial por meio de uma cura para a doença pandêmica. FONTE: <https://gamerant.com/the-last-of-us-part-1-best-fireflies-facts-trivia/>

capaz de conseguir desenvolver uma possível cura, está baseado do outro lado do país. E assim começa a jornada da dupla em uma travessia emocionante e assustadora. Ainda que o jogo traga uma temática apocalíptica, com muitos elementos gráficos de terror e suspense, a jornada é repleta de momentos impactantes, pois conecta o jogador com as personagens por meio de “temáticas de sobrevivência, lealdade, amor e redenção” (NAUGHTY DOG, 2013). O jogo traz Joel como protagonista (apesar de ter um breve capítulo onde o jogador é obrigado a jogar com a Ellie) e foca majoritariamente na construção da relação entre os personagens através do diálogo e suas interações, fazendo com que os confrontos e as figuras monstruosas dos infectados permaneça em segundo plano. Ao longo do jogo, Joel começa, lentamente, a adquirir um sentimento paternal por Ellie, que por sua vez não conheceu seus pais, e não possui esse tipo de relação com ninguém. Além disso, Ellie, ainda que adolescente, não “obedece a um perfil estereotipado como a de uma donzela indefesa” (ALMEIDA, 2017) e apesar de começar relutante, acaba encontrando em Joel uma referência paterna. Ela tem um papel importante para tanto o desenvolvimento da narrativa quanto para a jogabilidade, pois evoca em Joel a sensibilidade que ele pareceu perder.

“É uma adolescente valente com certa dose de sarcasmo, de aparência simples e não sexualizada, que tem grande capacidade de lidar com combates. Nesse contexto, não apenas por uma questão de sobrevivência, mas por se envolverem emocionalmente, os personagens Ellie e Joel estabelecem uma relação de proteção, formando uma equipe. Dessa maneira, à medida que o enredo evolui e se modifica, o que se mantém no jogo é essa relação entre os personagens que vai crescendo gradativamente” (ALMEIDA, C. 2017, pg. 27)

Após horas investidas na trama e na superação das fases e inimigos, o jogador se vê diante de um impasse ao descobrir que, para se testar uma possível cura para a doença, Ellie precisaria passar por uma cirurgia fatal, pois seria necessário retirar parte do tecido imune que se alocava em seu cérebro. O jogador neste momento, porém, não possui um poder de decisão sobre qual ação tomar perante essa situação e é obrigado a exterminar todos, e especialmente, o médico que performaria a cirurgia (relevante para a segunda parte da trama), e regatar Ellie, que não sabe deste acontecimento, e passa a acreditar na versão contada de Joel que não havia sido possível criar uma cura a partir dela.

Ainda que o jogo foque na relação de ambos os personagens, é importante ressaltar que, o ponto de vista de toda a narrativa parte da visão de Joel, o que cria uma relação dos acontecimentos e dos sentimentos com o jogador baseada em uma perspectiva masculina. E isso irá moldar toda a conexão que o jogador cria com os personagens e a história, gerando um referencial e expectativa para a sequência da franquia.

1.3– The Last of Us 2: a sequência do grande sucesso de 2013 e uma nova abordagem

Já o segundo jogo da franquia, o The Last of Us Parte II e produto de análise desta pesquisa, foi lançado 7 anos após o primeiro, em 2020. Mesmo sendo um jogo relativamente recente, ele já possui cerca de 300 prêmios de jogo do ano⁹. Foi anunciando ainda em 2016, durante o evento da PlayStation Experience¹⁰, por um trailer que mostrava uma pequena prévia da sequência da franquia The Last of Us. No próprio trailer é possível perceber a diferença de tanto dos os gráficos do primeiro jogo quanto da atmosfera, mais sombria, mostrando que este traria uma abordagem narrativa diferente do primeiro. Porém, o lançamento precisou ser adiado por conta da pandemia da COVID-19, (NAUGHTY DOG, 2020), mas teve sua estreia no segundo semestre do ano. O diretor, Neil Druckmann, fez menção sobre como o segundo jogo seria mais impactante e emocional e talvez uma “história até mais importante”. (NAUGHTY DOG, 2020). Depois veremos que, essa afirmação se confirma por tanto o sentido narrativo da trama quanto pelo design do jogo e personagens.

Ambientado 5 anos após os eventos do primeiro jogo, a trama começa acompanhando a dupla Ellie e Joel que se estabeleceram em uma pequena comunidade de sobreviventes em Jackson, Wyoming. (NAUGHTY DOG, 2020). O jogo agora mostra Ellie como protagonista, que também será essencial para a análise sobre representação

⁹ Contagem realizada pelo Game of the Year Awards Tracker, site que cataloga via inteligência artificial, premiações mundiais diversas relacionadas a categoria “jogo do ano”, de tantas premiações digitais e físicas. Mais informações em: <https://www.gameawards.net/2020/09/2020.html>

¹⁰ Também conhecido pela sigla, PSX, é um evento do setor de jogo eletrônicos feito anualmente (com início em 2014) pela empresa norte-americana Sony Interactive Entertainment, nos Estados Unidos, que serve para anunciar novos jogos e produtos do console PlayStation. Mais em: <https://www.ign.com/articles/2014/12/06/psx-2014-every-announcement-from-the-playstation-experience>

de gênero desta pesquisa, e deixa Joel como um personagem em segundo plano. Fica claro que a relação dos dois está fragilizada, e ao longo do jogo, entende-se que isso se deu por conta das ações e consequências que Joel fez no final do primeiro jogo, que são descobertas por Ellie pouco tempo depois. Em paralelo a isso, Ellie passa a se relacionar com outra mulher da mesma comunidade, Dina, o que gera conflito com pessoas daquela sociedade. (CRISTINA, K. 2020). Além disso, esse jogo é marcado pela entrada de novos personagens, dentre eles, Abby, a segunda protagonista da trama, que também será foco para o estudo sobre representação. Ela é introduzida logo no início do jogo, quando o jogador se vê obrigado a jogar com ela, ainda sem entender quem ela é ou sua importância para a história. Alguns momentos depois, em um momento desesperador, Abby se vê perseguida por uma horda de infectados e Joel acaba ajudando-a. Porém, o que seria um ato de bondade, logo se transforma em uma experiência traumática, pois Abby o estava procurando em busca de vingança. Logo, descobre-se que o pai dela era o médico do primeiro jogo que performaria a cirurgia em Ellie que, possivelmente, pudesse criar a cura para a doença. A morte de Joel é gráfica, cruel e traumatizante, e se dá em frente a Ellie que não consegue fazer nada a respeito na hora. A partir desse evento, inicia-se então uma busca implacável entre as duas, que é motivada constantemente pela sede vingança, criando um ciclo que parece ser inquebrável. Essa motivação irá fazer com que Ellie deixe a tranquilidade da pacata comunidade em que vive e se aventure até Seattle em busca de Abby e todos seus amigos que ajudaram e presenciaram a morte de Joel. (NAUGHTY DOG, 2020). A partir disso, o jogo se desenrola através de três dias, que são vivenciados e jogados por tanto Ellie e Abby, levando o jogador a ter duas visões diferentes dos mesmos acontecimentos, enquanto aprende mais sobre o passado de cada uma delas. Além disso, ao longo desses dias, novos personagens cruzam o caminho de ambas, trazendo à tona questões sobre medo, obsessão e misericórdia. Em uma narrativa densa, cheia de reviravoltas, o jogador se vê em um constante conflito de sentimentos, pois entende as motivações pessoais de cada personagem e anseia para que uma quebre o ciclo de vingança imposto na vida das duas. O que culmina em uma luta épica entre as duas, no final do jogo, onde o jogador (que joga como Ellie) se vê obrigado a executar sua adversária Abby. Porém, ainda que o jogo obrigue o jogador a executar a ação, o jogo se interrompe antes da finalização e mostra

um ato de redenção de Ellie, que não consegue finalizar a adversária e a deixa ir, pois entende o tanto que ambas já perderam e como o ciclo de vingança precisa se encerrar. Apesar de ambos os jogos serem focados em ciclos, o segundo jogo mostra “como um desejo cego e teimoso de vingança leva a um ciclo de violência desnecessária e, conseqüentemente, à perda de tudo o que ainda tem valor e é raro em tal mundo” (MAGO, Z. 2020).

É interessante notar também que, o jogo possui uma pontuação de 9.3 feita por críticos no site Metacritic (2022),¹¹ apesar de ter uma pontuação de 5.7 dos usuários. Isso trouxe a reflexão do porquê jogadores deram avaliações tão baixas enquanto críticos avaliaram positivamente. Ao observar as avaliações feitas pelos usuários, percebe-se que boa parte se baseia por informações que foram vazadas antes do lançamento do jogo, por jogadores que jogaram até certo ponto da história (no caso, até a morte do Joel) e de alguns que chegaram a concluir o jogo, mas não entenderam a mensagem por trás da história. Além disso a grande maioria faz alguma menção sobre as características físicas de Abby ou o fato de Ellie ser uma pessoa LGBTQIA+, o que fica evidente que, a qualidade do jogo, por parte dos usuários, foi diretamente afetada pelas características físicas, performáticas e orientações sexuais das personagens, em oposição a narrativa, complexidade ou jogabilidade das mesmas. Mas isso, será mais bem visto no quarto capítulo, que abordará as escolhas estéticas para as representações de gênero no jogo, assim como o resultado disso na comunidade.

¹¹ O Metacritic é um website que aglomera avaliações gerais de produtos diversos ligados a arte: filmes, séries de TV, álbuns de música, videogames e livros. Cada categoria possui duas notas de avaliações, uma feita por base de críticos e outra por fãs. Além da nota, é possível fazer comentários. FONTE: <https://www.metacritic.com/> [Acessado em 02/11/2022]

CAPÍTULO 2- O SER MULHER: A QUESTÃO DE GÊNERO E REPRESENTAÇÃO EM UMA ÓTICA PATRIARCAL DA PRODUÇÃO DE SENTIDOS

A fim de compreendermos melhor como se dá e a representação de gênero em *The Last of Us Parte II*, assim como seu o impacto social, é necessário primeiro, abordar tanto a construção do conceito de gênero e representação, mostrando como estes estão interligados e interferindo sob a influência um do outro, além de estarem moldados sobre uma ótica patriarcal de dominação. Mais à frente, também será analisado a construção da imagem da mulher dentro da indústria cultural, com enfoque na forma com que é feita a representação e construção da identidade feminina na mídia e, sobretudo, em obras audiovisual¹² e jogos eletrônicos.

2.1 – Gênero enquanto categoria analítica: a mulher como o outro

Em primeiro lugar, será introduzido um debate para compreender, de forma crítica, a criação dos conceitos de gênero e sua relação com o patriarcado, para assim poder entender como se constrói toda a noção do que é “ser mulher”¹³ e seu caráter classificatório e representativo.

De acordo com Simone Beauvoir (1970), o homem sempre foi denominado como o gênero neutro, e a mulher estaria em uma posição de diferença a ele, geralmente em um lugar de oposição a ele. Desta forma, a mulher “determina-se e diferencia-se em relação ao homem e não este em relação a ela; a fêmea é o inessencial perante o essencial. O homem é o Sujeito, o Absoluto; ela é o Outro” (BEAUVOIR, S. 1970, p.9). Portanto, podemos dizer que o homem é visto como o gênero neutro e a mulher a oposição a este. Essa classificação, fez com que, historicamente, a mulher vivesse em

¹² Os jogos eletrônicos também se encaixam no âmbito de obras audiovisuais, pois além de possuírem o grau de complexidade de uma obra audiovisual, apresentam uma interface de mediação audiovisual interativa com o usuário, com transições entre momentos de expectativa e participação.

¹³ Na obra, “O Segundo Sexo”, Simone de Beauvoir busca compreender o que faz da mulher “ser mulher”. A autora compreende que não “nasce mulher, torna-se”. (1970, pg.7)

uma posição constante de oposição e exclusão social perante a ele, permanecendo “mal representada ou simplesmente não representada” (BUTLER, 2015, pg.7.).

Por conta disso, a mulher passa a ser definida relativamente ao homem, de acordo com a sua visão e suas vontades sobre ela. “Ela não é senão o que o homem decide que seja” (BEAUVOIR, 1970, pg. 10). A partir disso, inicia-se todo um processo classificatório social construído no eixo sexo-gênero, como sugere a autora, entre homens e mulheres. E assim desencadeiam todas as relações de identidade, que serão apresentadas e revisadas posteriormente, que também estarão sobre a influência desse modelo voltado ao masculino e sua visão e classificação de mundo. Bourdieu (2007) afirma isso ao falar sobre a força da ordem masculina, que “se evidencia no fato de que ela dispensa justificção: a visão androcêntrica impõe-se como neutra e não tem a necessidade de se enunciar em discursos que visem a legitimá-la” (BOURDIEU, 2007, p. 22).

“O homem representa a um tempo o positivo e o neutro, a ponto de dizermos ‘os homens’ para designar os seres humanos [...]. A mulher aparece como o negativo, de modo que toda determinação lhe é imputada como limitação, sem reciprocidade.” (BEAUVOIR, 1970, pg.9)

Ao falar sobre gênero, percebe-se que as discussões sobre o assunto se iniciam a partir da década de 1970, e o termo começou a ser destrinchado por autoras e pesquisadoras feministas que buscavam problematizar a organização social existente entre os sexos e entender se existia uma diferença sociocultural determinante entre eles. Diante disso, questiona-se: por que homens e mulheres possuem papéis e narrativas diferentes dentro de um mesmo meio social? Segundo Teresa de Lauretis (1994), essa chamada, “diferença sexual” não deriva de alguma diferença biológica ou natural, mas sim da produção de significados e dos efeitos discursivos socialmente criados, que por sua vez, determinariam a diferença entre a mulher em relação ao homem. Portanto, as diferenças se baseiam somente no poder simbólico de cada um, e serão modificadas e enfatizadas através do discurso.

Além disso, a autora sugere também que exista um sistema que gire em torno desse eixo sexo-gênero, que funciona como “um aparato semiótico, um sistema de representação que atribui significado (identidade, valor, prestígio, posição de parentesco,

status dentro da hierarquia social etc.) a indivíduos dentro da sociedade” (LAURETIS, 1994, p.212). Portanto, entende-se que gênero se refere a uma construção de sentidos e representações socialmente criadas, e não de uma classificação biológica.

E é, principalmente, pelo discurso e representação que o gênero passa a ser construído e reproduzido, estabelecendo uma relação entre sexo e gênero totalmente arbitrária e não unificada. Gênero está no campo simbólico, que pode ser entendido como um “ato performativo que produz significados” (BUTLER, 2015, p.27), que também é compreendido como “o conjunto de efeitos produzidos em corpos, comportamentos e relações sociais” (LAURETIS, 1994, pg. 208). E essas relações de performances comportamentais vão ocupar um lugar de constante disputa social dos sentidos, uma vez que, a produção de significados se altera dependendo da posição de poder que um indivíduo possui e será completamente influenciada por isso. Portanto, categorias serão criadas e performadas, de formas generalizadas, para definir tanto um grupo social quanto a sua posição e representação social. Diante disso, percebe-se que gênero e representação estão interligados afetando diretamente um ao outro constantemente.

Entendendo então que, gênero é uma representação em constante construção de sentidos, é possível entendê-lo também como parte do processo de construção e manutenção das identidades sociais. De acordo com Hall (2003), as identidades são “uma *celebração móvel*: formada e transformada continuamente em relação às formas pelas quais somos representados ou interpretados nos sistemas culturais que nos rodeiam. [...] é definida historicamente e não biologicamente” (HALL, 2003, p.13). Desta forma entende-se também que identidade é uma forma de representação simbólica, que tem um lugar no imaginário, e esta irá variar de acordo com a posição, interesse e discurso de quem a produz, e que será essencial para “construir sentidos que influencia e organiza tanto nossas ações quanto a concepção que temos de nós mesmos.” (HALL, 2003, p.50). Por isso, entende-se que as identidades e a questão do gênero estão em um eixo único, pois ambas se referem a uma relação de representação do sujeito, que por sua vez está diretamente relacionada a um sistema de poder. E que este, usa-se do caráter simbólico e móvel para legitimar e deslegitimar certas representações que não

lhe convém. Hall usa a raça como um exemplo sobre isso, ao falar sobre identidade como uma categoria organizadora e simbólica que diferenciam os indivíduos:

“A raça é uma categoria discursiva e não uma categoria biológica. Isto é, ela é a categoria organizadora daquelas formas de falar, daqueles sistemas de representação e práticas sociais (discursos) que utilizam um conjunto frouxo, frequentemente pouco específico, de diferenças em termos de características físicas – cor da pele, textura do cabelo, características físicas e corporais, etc. – como marcas simbólicas, a fim de diferenciar socialmente um grupo ao outro” (HALL, 2003, p.63)

Assim como em raça, o gênero também é uma categoria organizadora, que busca, através das representações, diferenciar um grupo social de outro. Dessa forma, o masculino e o feminino passaram a ser representados e diferenciados através de um conjunto de práticas e características que vão ser constantemente reforçadas através da repetição, levando em consideração sempre a diferença entre ambos os gêneros, mantendo e reforçando a posição do homem como sujeito neutro e a mulher em um lugar de oposição a ele. Esse conjunto de práticas é motivada e reforçada sob uma ótica machista e patriarcal, pois “a humanidade é masculina e o homem define a mulher não em si mas relativamente a ele” (BEAUVOIR, 1970, p.10). Portanto, muito do que se virá a definido como o “ser mulher” vem de um conjunto de práticas, representações e discurso criados e perpetuados por homens, onde, em sua maioria, não condizem com a realidade.

Outro ponto importante para se mencionar é a relação do espaço-tempo para a manutenção dessas identidades – as representações que ganharão destaques irão variar de acordo com a época e local que estão inseridas, assim como por quais mecanismos elas serão reforçadas e perpetuadas. “Assim, a moldagem e remoldarem de relações espaço-tempo no interior de diferentes sistemas de representação tem efeitos profundos sobre a forma como as identidades são localizadas e representadas.” (HALL, 2003, p.71). Isso garante que, por mais que as representações e as identidades possam divergir da realidade presente dentro de uma cultura, elas ainda possuem um caráter volátil para mudança. Continuando a citar Hall,

“As indústrias culturais têm de fato o poder de retrabalhar e remodelar constantemente aquilo que representam: e, pela repetição e seleção, impor e implantar tais definições de nós mesmos, de forma a ajustá-las mais facilmente às descrições da cultura dominante ou preferencial. [...]. Contudo, elas invadem e retrabalham as contradições internas dos sentimentos e percepções das classes dominadas” (HALL, 2003, p. 255)

Dito isso, é possível perceber mudanças em padrões de representações, ao passar do tempo, e de acordo com a época e lugar que se dão, o momento histórico e sistema de poder pelo qual são inseridas e reforçadas, e até mesmo pelas questões sociais que estão sendo colocadas em pautas nesses períodos. Outro ponto importante de destacar é que a forma com que os indivíduos se enxergam e são representados está diretamente ligado a uma lógica de poder e dominação da indústria cultural, que coloca a mulher em um espaço de objetificação e fetichização. Isso é notado pela forma com que se dá a representação de gênero, especificamente, em produtos midiáticos, que afeta diretamente os sujeitos a medida em que eles a afetam de volta. Isso fica evidente pela fala de Butler (2015, p.18), quando sugere que a representação “serve como um termo operacional no seio de um processo político que busca estender visibilidade e legitimidade às mulheres como sujeitos políticos; por outro lado, a representação é a função normativa de uma linguagem que revelaria ou distorceria o que é tido como verdadeiro sobre a categoria das mulheres”.

Outro ponto que é importante destacar, é que existe uma vontade política por criar e manter uma identidade cultural que seja capaz de representar um grande grupo social diferente – em termos de classe, gênero, raça, etc., unificando todos em uma única identidade cultural. (HALL, 2003, p.61). Desta forma, unifica-se em um grupo só todas as diferenças e vertentes que possam existir dentro das identidades e será a partir disso que irão surgir os estereótipos e os arquétipos, visando a manutenção dessa identidade “unificada” existente dentro de um sistema de poder baseado na dominação e fortemente influenciado pelo patriarcado. Este, por sua vez legitima uma “violência simbólica, violência suave, insensível, invisível a suas próprias vítimas, que se exerce essencialmente pelas vias puramente simbólicas da comunicação e do conhecimento” (BOURDIEU, 2007, pg.12). Ainda, citando Bourdieu (2007, p.46), as estruturas de

dominação “são produtos de um trabalho incessante (e como tal, histórico) de reprodução, para qual contribuem agentes específicos”, sendo, hoje em dia, a mídia, um desses agentes. O que é representado pela mídia (e indústria cultural) é portanto, dotado de diversos significados que retroalimentam o imaginário constantemente, buscando “aglutinar gêneros, faixas etárias e classes, a fim de promover uma homogeneização de costumes e dos valores de consumo, veiculados pela cultura de massas” (MENDES, 2018, p.60).

2.2 – A estereotipação e manutenção das identidades nas indústrias culturais.

A construção das representações tem a importância para a manutenção das identidades, que por meio da repetição, apreensão e doutrinação, buscam transmitir valores, crenças e ideologias a indivíduos e grupos sociais. Isso faz parte essencial para a indústria cultural, onde todas as práticas sociais são construídas na “interação entre significado e representação e pode, ela mesma, ser representada.” (HALL, 2003, pg. 179). E ainda assim, complementando a afirmação de Stuart Hall:

“não se pode afirmar que todas as práticas não são nada mais que ideologias só porque elas se situam na ideologia ou a ideologia está inscrita nelas [...]. As pessoas que trabalham na mídia, produzem, reproduzem e transformam o próprio campo da representação ideológica.” (HALL, 2003, pg. 180)

Como visto anteriormente, as representações também ocupam um lugar do imaginário, que vai sendo passado e reciclado conforme os anos, gerações, grupos sociais e tempo histórico. Esse imaginário, como afirmar o autor Edgar Morin, vai se estruturar de acordo com os arquétipos e pode construir um “verdadeiro modelo de cultura” (MORIN, 2002, p.93), como veremos mais à frente. Ambos se aplicam aos papéis de gênero pois podem “conduzir erros e julgamento no que diz a respeito à manutenção de desigualdades entre homens e mulheres” (JABLONSKI, 2010, p.162). Ou seja, ainda que haja infinitas possibilidades de representação, em sua maioria, prevalecem resquícios de clichês de feminilidade construídos a partir da ótica patriarcal. E isso relaciona-se com a fala de Bourdieu (2007), quando explica que as “qualidades morais e físicas atribuídas ao homem ou à mulher não são inerentes a atributos corporais, mas

são inerentes à significação social que lhes damos e às normas de comportamento implicadas.” (BOURDIEU, 2007, p.68).

A mídia por sua vez, possui um papel significativo que irá tanto encorajar e reforçar quanto modificar esses comportamentos. Isso fica evidente pela fala de Kellner (2001, p.302) que mostra que as narrativas da cultura de massas não estão só carregadas de múltiplos significados, mas também de ideologia. Portanto, podem tanto promover ideais progressistas, mas também reforçar “ideologias que legitimam as formas de opressão” (KELLNER, 2001, pg. 45), quando acolhe interesses de classes que controlam os grandes meios de comunicação. No caso de jogos eletrônicos, que são também obras audiovisuais, por muito tempo manteve-se uma ideia de “representação do corpo feminino como locus primário da sexualidade e do prazer visual.” (LAURETIS, 1994, p.221), e isso foi crucial para a construção da imagem da mulher que temos nesse tipo de produto midiático atualmente.

Por conta disso, é possível perceber uma predominância nos estereótipos femininos veiculados nesses tipos mídias que “reforçam a mulher como menos racional, menos inteligente, pejorativamente mais emotiva, superficial/fútil, interesseira ou objeto sexual” (MENDES, 2018, pg.34). Ela ainda complementa essa fala, quando fala sobre o molde de feminilidade:

“A manutenção dos elementos que delimitam este ‘molde’ da feminilidade se faz por meio de repetições vistas e realizadas dia a dia a partir da própria interação social, da educação e das representações, especialmente midiáticas. Nas representações femininas da indústria cultural, é comum a imagem da mulher com roupas e acessórios dispensáveis, que não primam pelo seu conforto, mas, ao contrário, até limitam seus movimentos” (MENDES, 2018, p.47)

Vale reforçar também que, ainda que haja uma tendência recente e forte da cultura de mídia em quebrar alguns desses moldes e paradigmas, especialmente relacionados a gênero no meio do audiovisual que passam uma ideia de pensamento progressista, mas ainda se relacionam com a lógica mercadológica do capitalismo do máximo lucro, pois trata-se da produção de um tipo de mídia que “fala do mundo para vendê-lo ou para agilizá-lo em termos circulatórios – sua verdadeira agenda é a do liberalismo comercial.” (SODRÉ, 2002, p. 64). Por isso, é necessário ter um olhar crítico

a toda produção que trate da representação de gênero, a fim de entender qual a verdadeira intenção e mensagem que esta busca transmitir. No caso de The Last of Us Parte II, percebe-se que em comparação ao primeiro jogo da franquia, o The Last of Us, há uma predominância maior por colocar em pauta questões sociais relacionadas a gênero e sexualidade, uma vez que essas pautas se tornaram mais predominantes hoje em dia e tornaram-se alvos de discussão, o que inevitavelmente, eleva o nível de vendas do produto.

CAPÍTULO 3- OS VIDEOGAMES, A INDÚSTRIA DE JOGOS ELETRÔNICOS E A MULHER NO MEIO TECNOLÓGICO

Os jogos eletrônicos (ou *videogames*) surgiram na década de 1970 nos Estados Unidos e desde então veem ocupando um lugar significativo na indústria do entretenimento (EHRlich, 1896, pg. 13). Apesar de terem surgido em um contexto acadêmico, os *videogames*, hoje, fazem parte de uma indústria bilionária que, de acordo com relatório de 2021 publicado pela Newzoo, uma das maiores fontes analíticas de pesquisa de mercado global, gerou cerca de mais de U\$ 175.8 bilhões (aproximadamente R\$ 903 bilhões) somente no último ano (2021), ultrapassando tanto o faturamento da indústria do cinema e televisão (NEWZOO, 2021). Além disso, de acordo o artigo publicado pela Folha de São Paulo (2022), somente em 2021, o segmento movimentou cerca de R\$ 11.8 bilhões no Brasil, o que fez com que o país se tornasse o maior mercado da América Latina e atingisse a posição de 12º na lista global. Isso é algo condizente, vide que com o avanço da tecnologia, as inúmeras possibilidades de criação dentro do mundo do audiovisual e computação gráfica, e a entrada da internet no cotidiano, os jogos eletrônicos foram se tornando opções mais atrativas e ativas de entretenimento para os consumidores. Segundo Ehrlich (1986, pg. 9), nenhum outro tipo de brinquedo¹⁴ jamais fez tanto sucesso no mundo quanto o *videogame*. E isso se deu, segundo o autor, por conta do tipo de interação do usuário com o aparelho, que, diferente da TV, onde o público assumia um papel passivo ao aparelho, agora ele assume uma posição ativa, podendo interferir com o que aparece na tela, tomando o controle sobre a máquina. (EHRlich, 1986, pg.9). O autor ainda complementa:

Na verdade, esta característica de exigir do usuário uma participação tão decisiva para o seu funcionamento é que transformou o videogame, logo de início, em um dos brinquedos mais completos jamais inventados. Afinal, além de aliar estímulos visuais e sonoros de grande beleza, o videogame exige a manifestação corporal

¹⁴ Neste caso usa-se também a palavra brinquedo para significar jogo, por conta da etimologia de ambas as palavras, que de acordo com a autora Juracy Saraiva, são derivadas do latim, onde a primeira “ludus” refere-se a ideia de jogos infantis, da ideia da não seriedade e da simulação, e a segunda, “jocus” refere-se a mais a brincadeira, ao gracejar. Porém, ambas quando ramificadas em línguas europeias, trazem palavras próximas, demonstrando que ambas são equivalentes. [SORAIA, J. 2011, pg. 23]

do usuário e ainda lhe gera um alto grau de envolvimento com a fantasia e a imaginação, ao permitir-lhe aquela interferência no destino da aventura vivida (EHRlich, 1986, pg.9 -10)

Outro ponto importante de ressaltar para a popularidade e interferências dos *videogames* no cotidiano é sobre as formas de divulgação e comercialização desses. Os jogos são, historicamente, facilitadores sociais com um poder de unir pessoas e construir comunidades que partilhem dos mesmos interesses. Apesar de não terem sido criados com o propósito de entretenimento, os jogos eletrônicos, tinham o intuito de criar uma forma de interação entre pessoas e máquinas. A partir disso, na década de 1960 começaram a surgir os primeiros protótipos de *videogames*, que, desde então veem ganhando melhoramentos e popularidade. (EHRLEICH, 1986, pg.13-14). Mas foi somente nas décadas seguintes, que os jogos realmente explodiram. A possibilidade de “poder jogar em casa, a qualquer hora, sem ter que pagar por cada partida, [...] era tudo o que o jovem americano queria e a mania se espalhou incontrolável.” (EHRLEICH, 1986, pg.16). E por conta de seu caráter interativo, a novidade inovadora se instaurou na vida cotidiana das pessoas de forma avassaladora:

“O videogame chegara para reinar. Pelo menos até que indústria eletrônica evoluísse mais, tornando os microcomputadores mais poderosos praticamente tão baratos quanto os videogames e ganhassem a paixão do consumidor, tão ávido de novidades.” (EIRELICH, 1986, pg. 17)

E as indústrias de jogos eletrônicos se aproveitaram dessa resposta para investir mais em mais neste setor. Para ampliar a popularização, as empresas passaram a investir em uma rede de distribuição e publicidade que fosse voltada para um público-alvo específico, a fim de provocar certa identificação do consumidor com segmentos específicos para conseguir ainda mais sucesso e gerar uma fidelidade por parte do consumidor. (TRIGO, 2003, pg. 32). Além disso, essa indústria se utilizou de diversas estratégias de marketing a fim de garantir uma resposta e atenção de seus produtos e por meio desses, introduzir padrões de comportamento, referências visuais e pautas sociais, políticas e econômicas. (TRIGO, 2003, pg.32).

Outro ponto importante para se destacar é o histórico da atuação de mulheres com a tecnologia. É notório que, as tecnologias de informação e comunicação (TIC) foram e são impulsionadoras do desenvolvimento social, cultural, econômico e político da sociedade, porém a pequena quantidade de mulheres que atuam nesse campo é um fator preocupante, o que faz com que a área da tecnologia esteja atrelada a uma imagem masculina. (JENKINS apud GOULART, 2014.).A associação da tecnologia com a figura masculina, estimula o imaginário popular de que jogos eletrônicos são atividades masculinas e este pensamento. (FORTIM, 2008, pg.2). Este pensamento é incentivado e perpetuado logo cedo, quando, meninos e meninas, apesar de se interessassem por videogames, veem o objeto como “brinquedo de meninos” (CASSEL E JENKINS, 1998, p.8)

A autora Ivelise Fortim (2008), cita Consalvo *et al* (2007) para evidenciar que a relação estabelecida das mulheres com os games está diretamente ligada com a relação que elas possuem com a tecnologia e como esta está inserida em suas vidas, e não com o fato de ser mulher, necessariamente. Cassel e Jenkins (1998) ainda argumentam como essa predisposição masculina de ser envolver mais com tecnologia não está relacionada com o gênero especificamente, mas por conta das construções de poder, que associam e perpetuam o acesso à tecnologia como uma prática masculina. E isso influencia diretamente na elaboração dos jogos, pois como estes são pensados e desenvolvidos por homens e voltados para um público masculino. Portanto, não é de se espantar que haja uma desconexão por parte do público feminino com esses, tanto em questões sobre representação, designer e engajamento, mas também como estes se inserem na vida delas. Ainda segundo os estudos e referencias de Fortim (2008), alguns autores levantam o argumento que a forma como personagens são construídas dificulta a identificação por parte das jogadoras, elevando ao desinteresse por parte delas.

Mesmo assim, no início da década de 1990, começou-se um movimento promissor para discussão de gênero e empoderamento feminino às novas tecnologias. A indústria de jogos digitais passou a querer desenvolver maneiras que despertassem o interesse do público feminino a este universo. (GOULART e HENNIGEM, 2014, p. 224). A partir disso, começaram as primeiras tentativas de jogos voltados para o público feminino, os

chamados Pink Games, que só intensificaram estereótipos femininos relacionados à vida doméstica dentro dos jogos eletrônicos. (NASCIMENTO, J. 2016).

O início de um protagonismo “revolucionário” nos videogames veio com a elaboração da personagem Lara Croft, do jogo Tomb Raider. Lançado em 1996, o jogo de ação e aventura trazia uma personagem feminina com qual mulheres pudessem se identificar e homens quisessem jogar, pois colocava como protagonista uma personagem que misturava “características de inteligência, personalidade, com uma sensualidade, o que faz com que tanto homens como mulheres joguem” (FORTIM, 2008). Apesar de apresentar uma idealização promissora, os autores Cassel e Jenkins (1998) fazem uma crítica mostrando que, ainda que o desenho de Lara Croft tenha sido feito para agradar um público feminino, o direcionamento das vendas do jogo foi completamente voltado para o público masculino, uma vez que trouxe uma heroína sexualizada, com roupas curtas, que destoava de tanto o ambiente quanto as aventuras que a personagem vivenciava. Mesmo assim, entendemos que a criação da Lara Croft foi um importante ponto de partida para que novas protagonistas femininas pudessem ter vez nos videogames, além de ter de auxiliar em diversos estudos e categorização sobre personagens femininas nos jogos eletrônicos, que será melhor discutido no capítulo seguinte.

Para enfatizar ainda mais sobre o protagonismo feminino em jogos eletrônicos no cenário atual, uma pesquisa recente feita pelo site de jogos online Solitired (WALBANK, 2022), com os 150 jogos mais populares entre 1985 e 2022, mostrou que apenas 6% deles apresentam protagonistas femininas sozinhas (9 títulos). Ademais, o estudo mostra que 104 dos jogos apresentam um protagonista masculino sozinho, 20 títulos protagonizam ambos os protagonistas femininos e masculinos, e 13 dão a escolha ao jogador para escolha do gênero de seu personagem. A autora da pesquisa, Neal Taparia (WALBANK, 2022), ressalta a importância da representação feminina em jogos eletrônicos para a criação de modelos positivos para mulheres, que já representam uma grande porcentagem da comunidade gamer atual. Ela ainda complementa dizendo que:

“Vimos uma abordagem mais inclusiva de alguns desenvolvedores, com jogos apresentando uma protagonista feminina ou a opção de selecionar o sexo da

protagonista desde o início. Embora tenha havido algum progresso nos últimos anos; as descobertas sugerem que os videogames historicamente falharam em retratar as mulheres como personagens principais ao longo de suas histórias” (WALBANK, 2022)¹⁵

¹⁵ Tradução livre do inglês

CAPÍTULO 4 – A REPRESENTAÇÃO DE GÊNERO EM THE LAST OF US 2: ANÁLISE DO PRODUTO E RESPOSTA DA COMUNIDADE GAMER

4.1 – A mulher no Universo Gamer: de donzelas em perigo a protagonistas

Para estudo do caso, será utilizada também o trabalho da crítica Anita Sarkeesian (2013), que através de sua série de vídeos *Tropes vs Women in Video Games*, trouxe uma retrospectiva histórica sobre o papel feminino nos videogames, essas que em um primeiro momento ocupavam posições de vítimas indefesas, exceto raríssimos casos, como o de Lara Croft que vimos no capítulo anterior. Mesmo assim, como aponta Sarkeesian (2013), em uma massiva maioria, as personagens femininas até então recorriam a uma fórmula de “donzela em perigo” em tanto suas narrativas quanto elementos estéticos. Essa fórmula traz homens em posição de sujeito das narrativas (protagonista) enquanto as mulheres ocupam um lugar secundário, de objeto, nas tramas. Retomando o ponto trazido por Beauvoir (1970) no primeiro capítulo que fala que o homem é o sujeito absoluto, enquanto a mulher é definida a partir dele. Como objetos, essas passam a ocupar um lugar da objetificação, pois enquanto donzelas, elas possuem um papel passivo nas ações. No caso do primeiro jogo da franquia, o *The Last of Us*, essa dinâmica fica clara quando se percebe que pessoa por trás das decisões cruciais da trama é o protagonista masculino, Joel, que decide no lugar de Ellie, mesmo sabendo que a vontade de Ellie perante algumas situações era oposta à sua. Anitta (2013) ainda explica que, a lógica por trás da “donzela em perigo”, era uma temática comum em contos da Mitologia Grega, canções medievais, lendas e contos de fadas, e por isso, permanece tão viva até hoje. Mesmo assim, essa lógica é algo que “acontece com uma personagem feminina, mas não necessariamente algo que a personagem seja, do início ao fim”¹⁶ (SARKEESIAN, 2013). Portanto, é algo imposto a elas, novamente reforçando a posição do homem como sujeito ativo e a mulher como objeto passivo. Além disso, a autora Sara Grimes (2004) analisa que os videogames são feitos para uma “escopofilia masculina, ao invés de proporcionar uma identificação feminina” (GRIMES apud FORTIM, 2008). Ou seja, elas são desenvolvidas para o olhar masculino e por isso, em sua grande maioria

¹⁶ Tradução livre do inglês.

apresentam uma estética feminina similar, que é atrativa para esse público: as mulheres geralmente “são caucasianas, tem formas curvilíneas, e as roupas deixam o corpo a mostra, em conformidade com as ideias de beleza do mundo ocidental (FORTIM, 2008).

Apesar da junção dessa fórmula e os padrões estéticos e estereótipos que já estão enraizados e instituídos pelo mercado dominante, algumas empresas buscam formas e alternativas para motivar o público feminino a entrarem nesse universo. Vale ressaltar também a motivação por trás dessas mudanças, que será contemplada no final desse trabalho. Assim, acrescentaram-se novos elementos às narrativas a fim de colocar personagens femininas em lugares de destaque e se afastar desse ideal da “donzela em perigo” (NASCIMENTO, J, 2016). Mesmo assim, uma das críticas que ainda permanece viva hoje em diversos estudos sobre essa temática é a relação estereotipada sobre as temáticas que envolvem personagens femininos e masculinos. Temas relacionados à força, violência e vingança costumam ser associadas à imagem masculina, enquanto temas relacionados à fragilidade, benevolência e calma são atrelados à imagem feminina (NASCIMENTO, J, 2016). Além disso, a imagem da feminina também está atrelada à uma sexualização excessiva, algo que a autora Mayara Caetano (2014) não enxerga como um problema em si, mas sim como um vício narrativo. Ela critica que a problemática para a falta de identificação feminina é gerada pelo excesso do apelo sexual e passividade na construção das personagens, além da falta de protagonismo feminino nos jogos. Grimes (2004) complementa ao dizer que as personagens podem contribuir para os padrões de beleza ocidentais, mas essas não precisam ser vistas, exclusivamente, como objetos sexuais.

Mesmo assim, essa é uma tendência que vem se alterando nas produções mais recentes de *videogames*. Um exemplo disso é a própria evolução da personagem Lara Croft, que trouxe mudanças nos aspectos estéticos da personagem a fim de minimizar a hiper sexualização da mesma. (RIBAS e BEZERRA, 2014). Além disso, novas temáticas que eram atribuídas somente à imagem masculina passaram a ser adotadas, resultando em uma personagem que desempenha papéis designados a imagem masculina, sem excluir os ideais de beleza imposto pelo coletivo imaginário do ocidente. (GRMIES apud

FORTIM, 2008). E isso vai se tornando mais presente em obras mais recentes, como é o caso de *The Last of Us Parte II*.

4.2 – A representação em *The Last of Us 2*: as representações e narrativas de Ellie e Abby

Como visto nos capítulos anteriores, a representação feminina no audiovisual influencia na construção das identidades, além de reforçar padrões estéticos e estereótipos que moldam e perpetuam “realidades que moldam o conhecimento em sociedade” (SAVIETTO, 2015, p.46). Portanto, quando se tem um modelo que traga diversidade de gênero em um produto midiático, poderia gerar uma imagem mais próxima da realidade, fazendo com que mais mulheres se sintam melhor representadas, ajudando a desconstruir o ideal feminino criado e imposto pelos sistemas de dominação do patriarcado e incentivando o público feminino a se inserir no universo de jogos eletrônicos.

Para essa parte também serão levados em consideração os estudos realizados por Anita Sarkeesian (2013), que auxiliou na identificação de padrões estereótipos de tanto comportamento quanto estética relacionado a personagens feminina em jogos eletrônicos. A partir disso, será feita uma análise como isso é feito com duas personagens de *The Last of Us Parte II*: Ellie e Abby, pois ambas garantem bons exemplos de protagonismo feminino que não dependem da sexualização das personagens nem da fórmula de “donzela em perigo” (SARKEESIAN, 2013) e constituem bons exemplos para a propagação da diversidade para a representação feminina em obras audiovisuais para grande massa. Serão utilizadas imagens oficiais disponibilizadas pela desenvolvedora do videogame, a Naughty Dog, assim como algumas imagens e elementos narrativos dentro do jogo para analisar como é feita a construção identitária e visual das duas. Será analisado também a escolha estética de cada personagem, os tipos de indumentária, formas de comportamentos e narrativas em jogo para entender o porquê de estas representarem um futuro promissor para a representação de gênero em jogos eletrônicos modernos.

Em suas pesquisas, Anita (2013) categoriza alguns dos tipos mais presentes de representação feminina em videogames, dentro dessas quase todas colocam a mulher em um lugar feito puramente para o olhar masculino, e assim todos os atributos de aparência física, indumentária, narrativa e até ângulo de câmera são pensados com esse propósito. Mesmo assim, a nova geração de jogos eletrônicos, como é o caso de *The Last of Us Parte II*, vem buscando minimizar esses atributos, visando uma proposta de representação mais condizente com a realidade – de tanto para a ficção quanto realidade em si.

Ao começar com a personagem Ellie, ao analisar as imagens oficiais divulgadas dela (Figura 1), percebe-se primeiro que a vestimenta utilizada é condizente com o tipo de situação em que se passa o jogo. Como o pano de fundo dele se dá em um Estados Unidos pandêmico tomado pela natureza, que também é uma adversária para os personagens e jogador, é esperado que a indumentária enfatize roupas que são leves, priorizam o conforto e o clima, e que parecem não interferir em momentos de ação e combate, cumprindo seu papel de proteção. Além disso, percebe-se que suas roupas também não objetificam ou intensificam uma sexualização da personagem, não evidenciam partes de seu corpo para o olhar masculino, nem infantilizam ou sexualizam sua figura. As cores de suas roupas são escuras, o que não reforça o estereótipo da relação entre cor e gênero. Ainda que ela siga em um modelo padrão da magreza, sua figura não enfatiza suas curvas, o que faz com que ela transpareça uma aparência mais neutra em relação ao gênero. Seus movimentos durante combate são mais duros e em diversos momentos Ellie possui expressões faciais rígidas e feroz, em certos pontos até agressiva, o que se relaciona com a ideal masculino de representação nesses tipos de jogos, enfatizando ainda mais a busca pela neutralidade de gênero da personagem.

Sua aparência geral, condiz com o papel que essa apresenta no jogo: Ellie é uma mulher de 19 anos e sua aparência condiz com sua idade. Nota-se também que, Ellie mantém uma postura que não intensifica os estereótipos de gênero relacionados a figura feminina nesses tipos de produtos. Mesmo assim, ela ainda segue alguns padrões estéticos que condizem com o padrão de beleza do mundo ocidental, como mostra a Figura 2: é branca, seu rosto possui traços delicados que associados a uma ideia de

feminilidade. Ou seja, ainda que Ellie performe algumas características comuns relacionadas ao ideias simbólicos atribuídos ao gênero feminino, percebe-se que há uma preferência pela neutralidade em sua representação como um todo.



Figura 1: modelo gráfico da personagem Ellie em The Last of Us Parte II



Figura 2: modelo gráfico do rosto da personagem Ellie em The Last of Us Parte II



Figura 3: Ellie em momento de tensão durante combate

Outro ponto importante de ressaltar é a relação de vulnerabilidade e violência que são retratados por ela. Por ser uma das protagonistas, o jogo intensifica suas emoções para ter de estabelecer uma conexão com o jogador. Porém, no início do jogo, Ellie tem uma postura mais sensível e vulnerável, temática comum para personagens femininas. É nesse momento que conhecemos Dina, o par romântico de Ellie na história. Ainda que

sejam poucos os momentos românticos entre as duas, esses são colocados de forma naturalizada na narrativa, o que busca reforçar a existência e permanência de pessoas LGBTQIA+ em posições de protagonismo, além de naturalizar esse tipo de relação.

À medida que o jogo vai se desdobrando, e o ciclo de vingança buscado por ela se intensifica, a violência aumenta também. De forma gráfica, é possível enxergar um desenvolvimento da personagem em traços normalmente utilizados para personagens masculinos – força brutal, violência excessiva e uma sede cega por vingança. É interessante perceber que a jogabilidade da Ellie, ainda que seja mais voltada para o uso da furtividade essa é feita com muita violência e exposição gráfica. Que também são elementos e atitudes atribuídos normalmente a figuras masculinas nesse tipo de obra. E a cada morte que ela acarreta, é possível perceber como isso afeta a personagem, transformando-a. Esses atributos todos vão intensificando, até chegarem em um ponto irreversível, fazendo com que ela perca todas as coisas que eram importantes em sua vida. E é logo no final do jogo que ele reafirma como cíclico, pois resgata a sensibilidade e identidade da personagem apresentada no início do jogo, fazendo com que essa entenda que toda a trajetória feita por ela na trama não valeu a pena, pois fez com que ela acabasse completamente sozinha. Nesse momento então que temos novamente a busca pela neutralidade, pois busca atrelar significados e sentidos de tanto os gêneros femininos e masculinos a mesma personagem.

Do outro lado da trama, temos Abby que assume o papel de tanto antagonista como protagonista da história. Analisando primeiro as imagens oficiais divulgadas dela (Figura 2), também se percebe que as vestimentas são condizentes com tanto o ambiente que se passa o jogo, mas também com o estilo da personagem. Abby faz parte de um grupo paramilitar chamado WLF (Washington Liberation Front), que assim como os vagalumes, é um grupo de milícia e facção antagônica do *The Last of Us Parte II*, porém estes buscam somente a resistência ao mundo pandêmico. Por conta disso, Abby passou por um treinamento militar e isso é notório por tanto a questão estética quanto pela jogabilidade da personagem. Para a criação da personagem, foi utilizada como modelo corporal, a atleta de Crossfit, Coleen Fotsch, que possui um corpo musculoso, padrão de quem faz a prática desse esporte, e que também é condizente para a narrativa de Abby.

Em relação a aparência, Abby possui um físico menos convencional se comparado aos padrões estéticos que são associados ao imaginário da figura feminina: apesar de branca, é uma mulher forte e musculosa, com ombros largos e músculos bem definidos. Além disso, costuma usar roupas menos delicadas que enfatizam seus músculos. Se utiliza de um penteado prático para a ação e combate, e não utiliza acessórios ou maquiagem, o que condiz com a realidade em que vive e não intensifica uma sexualização da personagem. Além disso, sua feição facial é marcada pela estrutura óssea marcada e quadrada, característica que é comum entre personagens masculinos (Figura 4). A roteirista do jogo, Halley Gross, a define como “puro músculo, um caminhão.” (MOURA, 2020). Os movimentos e gestos de Abby são mais duros, menos delicados e a feminilidade não é evidenciada.

Percebe-se que a forma com que Abby se movimenta, gesticula e luta não se encaixa nas formas que são estereotipadas como femininas (MAUSS, 2003), mas que ao mesmo tempo condizem com tanto a narrativa da personagem, quanto a realidade de inúmeras mulheres. Dessa forma, percebe-se que é possível quebrar paradigmas relacionados a representação feminina característicos da ótica patriarcal machista.



Figura 4: modelo gráfico da personagem Abby em The Last of Us Parte II



Figura 5: modelo gráfico do rosto da personagem Abby em The Last of Us Parte II

Apesar disso, Abby é uma personagem bastante sensível, que evoca a questão da vulnerabilidade em diversas partes do jogo, fazendo com que o jogador consiga se relacionar com ela. Esse é um dos motivos que impulsionou com que o jogador fosse obrigado a jogar com ela ainda no início, sem saber sobre ela. “Nós queríamos uma oportunidade de criar uma empatia com ela desde o início, e o jeito mais eficaz seria vivendo na pele dela, passando tempo com ela, percebendo o que a faz ser vulnerável e o que a faz sentir medo”¹⁷, é o que explica o diretor Neil Druckmann. (EHRlich, 2020). Sua jogabilidade é marcada pela resistência e uso da força física em combate, porém, sua sensibilidade é evocada em momentos que se dão fora dos momentos de ação. Um dos mais notórios é o atributo de medo de altura que a personagem possui. A própria narrativa dela constantemente reafirma esse medo, mostrando a sua dificuldade em lidar com esse medo. Nos momentos em que Abby precisa lidar com situações com altura, o próprio jogo se modifica e intensifica, e faz com que a personagem entre em um estado de pânico, a fim de transmitir o mesmo medo da personagem para o jogador. (Figura 6). É interessante notar que, esse medo é algo que não é esperado pela personagem, quando analisada somente sua forma física e estética, o que adiciona para a discussão.

¹⁷ Tradução livre do inglês.



Figura 6: Situação que evidencia o medo de altura de Abby

Outro ponto narrativo que evoca sensibilidade de Abby se dá durante uma das tramas secundárias do jogo, quando ela se vê necessitando da ajuda de duas crianças de um grupo inimigo e acaba desenvolvendo uma breve relação afetiva com elas. O trio passa por algumas situações juntos, e diversas discussões são postas em pauta, como enfrentamento de medos, crenças e formas diferentes de enxergar o mundo, além de por em evidência uma pauta sobre a existência de pessoas transexuais, por conta de uma dessas crianças se reconhecer como tal. Mesmo assim, ainda que seja uma temática que possa ser sensível, principalmente se tratando do universo de jogos eletrônicos, essa é tratada de uma forma cotidiana entre os personagens, o que também reforça a necessidade de mais exemplos nesses tipos de mídia.

E será com a ajuda dessas duas crianças que Abby vai tendo o seu desenvolvimento, se transformando e passando a cada vez mais adotar uma personalidade mais empática e sensível, acabando por ter um momento de completa redenção do seu arco, pois esta, assim como Ellie, perde tudo o que possua de mais importante em sua vida, porém, entende que o padrão do ciclo de vingança será interminável caso uma das duas não o quebre. Já no final do jogo, é possível perceber uma alteração na identidade da personagem, essa que no início passava uma imagem de sanguinária motivada pela vingança, e dá o lugar para uma versão que evita o conflito

e busca um lugar de bem-estar pessoal. É interessante notar como as duas personagens se interligam, tanto por suas transformações, quanto pelo tipo de representação que buscam passar: são mulheres que não são sexualizadas, ainda que apresentem características ligadas às ideias comuns da representação feminina. Além disso, sua narrativa é marcada por momentos de violência e vulnerabilidade, almejando um equilíbrio e entre elementos masculinos e femininos.

Além disso, é interessante analisar também o resultado de ambas as personagens no final do jogo. Ainda que ambas apresentem elementos estéticos e narrativos que se assemelham a feminilidade, estes vão sendo tomados pela sede de vingança de ambas ao longo do jogo, resultando em uma luta épica entre as duas personagens no final do jogo. É notório a mudança na aparência das duas: estão cobertas de machucados e apresentam uma aparência cansada, resultado de toda a trajetória. Além disso, Abby acaba com seu cabelo completamente cortado e a sua aparência musculosa e robusta é destrinchada em uma mulher cansada de lutar (ambos se dão por conta de um momento em que essa é capturada como prisioneira por uma facção inimiga no jogo). Assim, podemos perceber como a aparência das duas se assemelham a visuais estéticos masculinos, e quão impactante a narrativa se torna para a transformação das personagens.





Figura 7 e 8: Ellie e Abby durante a luta final entre as duas durante o The Last of Us Parte II

4.3 – A comunidade gamer e a resposta a representação de gênero em The Last of Us Parte II

Ainda que tanto Ellie quanto Abby tragam propostas de representação feminina menos objetificadas e estereotipadas, que visam pluralizar diferentes tipos de corpos, estéticas e personalidade, a resposta dessa representação não foi tão positiva dentro da comunidade.

Neste momento, se faz necessário falar sobre comunidade gamer¹⁸ a fim de entender como se deu a resposta por parte dela após o lançamento do jogo. Com os avanços tecnológicos e o desenvolvimento de tecnologias a partir da década de 1970, novas culturas foram se desenvolvendo, entre elas, a cultura dos videogames (ROBINSON, 2007). Por já existir uma associação da relação com tecnologia, e principalmente jogos eletrônicos como uma prática masculina (CASSEL e JENKINS, 1998), o desenvolvimento da cultura gamer ficou atrelado a uma ordem de nicho cultural, que associava a imagem do jovem branco de classe média, com faixa etária entre 18 e 25 anos e, predominantemente, do sexo masculino. (ROBINSON, 2007). Por isso, a origem da cultura gamer passa a estar “fortemente atrelada às ideias de masculinidade

¹⁸ Se utiliza do termo “*gamer*” para denominar os jogadores de jogos eletrônicos.

hegemônica ocidentais, mais especificamente estadunidenses. “(FALCÃO, MACEDO, KURTZ, 2021). E isso impacta diretamente sobre a relação que essa comunidade terá com questões sociais, de gênero, de raça etc. A chamada masculinidade nerd, se dá pelas práticas de membros dessa comunidade em relação a um produto ou ação que seja pertencente a esse universo, mas vai contra os padrões normativos comuns dessa comunidade, e é atrelada a uma ideia negativa, pois tem como objetivo “inviabilizar qualquer discurso a favor da diversidade e do multiculturalismo” (FALCÃO, MACEDO, KURTZ, 2021). Além disso, é também uma cultura atrelada a ideologia conservadora, pois os membros dessa comunidade procuram defender discursos que reafirmem “sua cis heteronormatividade e seus papéis de gênero sob uma perspectiva nostálgica conservadora” (FALCÃO, MACEDO, KURTZ, 2021). Por isso, o uso da identidade é colocado como ponto central para discurso e campanhas de ódio voltadas para o público feminino e a imagem da mulher dentro desse tipo de produto midiático – buscando manter a mulher no papel da submissão em ambos os casos. Salter e Blodgett (2017), por sua vez, analisam que a entrada e atuação de mulheres e grupos minoritários como participantes ativos dessa comunidade ajudam a romper com a ideal do jogador como um homem antissocial e recluso, ainda que haja muita resistência por parte deles em quebrar esse ideal simbólico.

Não há dúvidas que o *The Last of Us Parte II* foi um grande sucesso de vendas no seu lançamento. De acordo com o site CNET (SHEER, 2020), só no primeiro final de semana, foram mais de 4 milhões de cópias vendidas, o que concedeu o título de jogo, exclusivo para PlayStation4, com recorde de vendas mais rápido da Sony Entertainment. Mesmo assim, o jogo sofreu por alguns movimentos de boicote ao jogo por parte comunidade, que resultou em ataques à equipe de produção, tanto antes quanto após o lançamento. (SANTOS, 2020).

A prática de “Review Bomb” como pontua Vinicius Santos (2020), trata-se de uma prática de bombardeio de avaliações negativas que raramente são motivadas por uma crítica a qualidade do produto ou uma crítica construtiva. Essas avaliações foram feitas em peso no Metacritic, como visto anteriormente, onde a pontuação de avaliações de usuários foi de 5.7 e um total de quase 16 mil avaliações de usuários (METACRITIC,

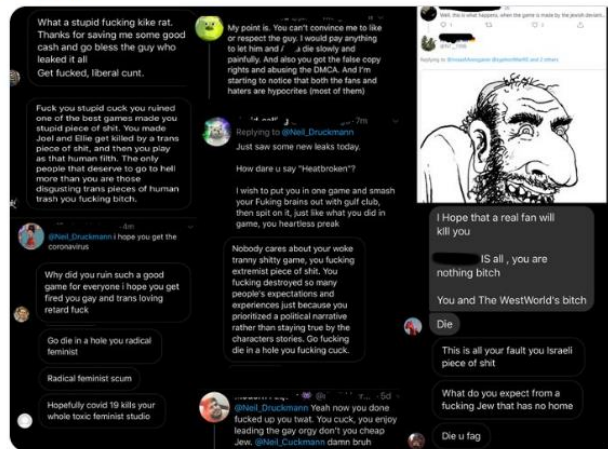
2022). Diversos são os comentários que criticam a aparência física das personagens, especialmente de Abby. E boa parte desses comentários de baixa avaliação alegam que o fato de Ellie ser uma protagonista homossexual transformou o jogo em um ato político, o que fez com que houvesse uma resposta negativa por parte dos jogadores. (SANTOS,2020).

A internet, atualmente, tem um grande poder de influência na formação e propagação da opinião individual e coletiva. Sendo assim, se tornando uma forma quase instantânea de se comunicar e externalizar os pensamentos e sentimentos da forma que quiser e quando quiser, de um jeito que, em alguns casos, jamais fossem ditos pessoalmente. E muitos se utilizam dessa ferramenta para destilar o preconceito, discurso de ódio e uma insatisfação generalizada por diversos assuntos. No caso do The Last of Us Parte II, não foi diferente. Após o lançamento mundial do jogo em 2020, inúmeros foram os comentários negativos que diretor Neil Druckmann, compartilhou em seu Twitter (Figura 9)., após o lançamento do jogo. Além de ameaças preocupantes, muitos o culpam a produção por trazer à tona questões de representação de gênero e da comunidade LGBTQIA+.



You can love or hate the game and share your thoughts about it. Unfortunately too many of the messages I've been getting are vile, hateful, & violent. Here are just a handful of them (feel it's important to expose.) Trigger Warning: transphobic, homophobic, anti-Semitic, etc.

[Traduzir Tweet](#)



3:16 PM · 5 de jul de 2020 · Twitter Web App

Figura 9: Compilado de comentários compartilhados pelo diretor Neil Druckmann (via Twitter) Em tradução livre: "Você pode amar ou odiar o jogo e compartilhar seus pensamentos sobre ele. Infelizmente, muitas das mensagens que recebo são vis, odiosas e violentas. Aqui estão apenas alguns deles (penso que é algo importante para se expor.) Aviso de gatilho: transfóbico, homofóbico, anti-semita, etc."

Além disso, grande parte de comentários negativos se direcionaram à Abby, principalmente por sua aparência física, mas também pela narrativa da personagem dentro da ficção. Alguns usuários criticam os padrões estéticos irreais representados por ela, o que seria motivo suficiente para o boicote do jogo, pois ela representa uma forma "irrealista" da figura feminina, a qual outras mulheres não conseguiriam se relacionar. (Figura 10 e 11)



Figura 10: Tweet de internauta criticando a aparência não realista da personagem Abby (via Twitter)



Figura 11: Tweet de internauta criticando a aparência não realista da personagem Abby (via Twitter)

Os comentários não se limitaram somente a aparência física da personagem e muitos culpavam a atriz que dá voz a personagem Abby, Laura Bailey, por uma escolha narrativa do jogo. Dentre eles, discursos de ódio e ameaças de morte são os mais perceptíveis e impactantes (Figura 12), o que diz muito sobre o ambiente tóxico da comunidade dos jogos eletrônicos. Essas ameaças, porém, não justificam nem a qualidade do jogo ou performance da atriz, pois no mesmo ano, ela ganhou o prêmio na categoria “Performance de personagem principal” pelo BAFTA Awards 2021. Mesmo assim, esse tipo de resposta deixa claro que grande parte da problemática para uma representação melhor do imaginário feminino nos videogames, assim como o desinteresse por parte do público feminino a esse universo, se dá pela comunidade e não necessariamente pelo jogo em si.



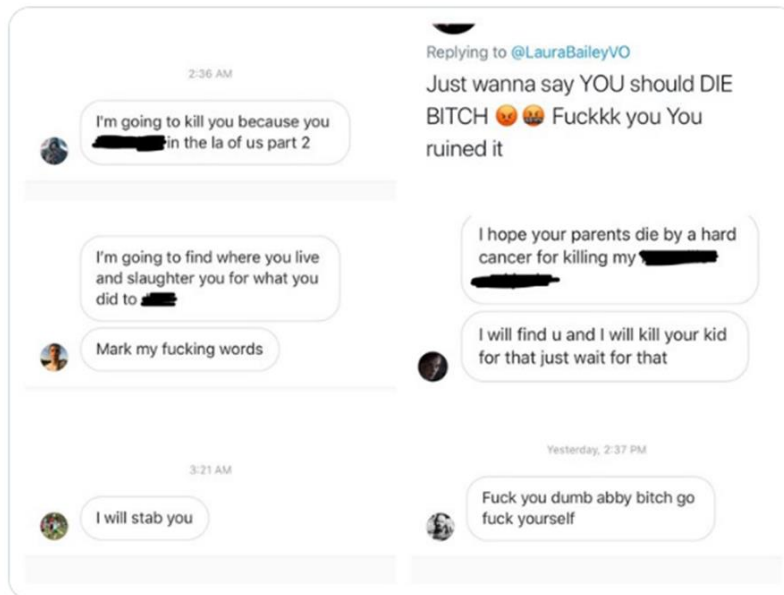
Laura Bailey
@LauraBaileyVO



Man. I try to only post positive stuff on here... but sometimes this just gets a little overwhelming. I blacked out some of the words cuz, ya know, spoilers.

Side note. Thank you to all the people sending me positive messages to balance it out. It means more than I can say. ❤️

[Traduzir Tweet](#)



7:00 PM · 3 de jul de 2020 · Twitter for iPhone

17,7 mil Retweets 18,9 mil Tweets com comentário 169,5 mil Curtidas

Figura 12: Tweet la Laura Bailey compartilhando alguns dos comentários e ameaças que recebeu após o lançamento do jogo. (via Twitter). Em tradução livre: "Cara. Eu tento só postar conteúdo positivo aqui... mas as vezes isso fica muito pesado. Eu oculte algumas palavras porque, vocês sabem, spoilers Em paralelo. Obrigada a todos que enviaram mensagens positivas para balancear isso tudo.

Significa mais que eu posso dizer."

CONCLUSÃO

O *The Last of Us Parte II* é um jogo eletrônico de ação e aventura muito aclamado, mas que causou controvérsia após o seu lançamento. Ainda que tenha ganhado mais de 300 premiações em categorias “jogo do ano”, ele foi motivo de críticas e baixas avaliações por parte da comunidade de jogadores. Mesmo assim, ele estabelece uma relação entre a representação de gênero motivadora para quebra de padrões de gênero e estereótipos comuns nesse tipo de produto audiovisual.

Entre fatores que fazem com que o *The Last of Us Parte II* ao centro de debate sobre a representação de gênero nos jogos eletrônicos se dá pelas escolhas estéticas e narrativas que quebram o padrão de práticas e características impostas por uma ótica patriarcal sobre a definição de ser mulher. O ato de “ser mulher”, por sua vez, está atrelado ao gênero que, como mostra Butler (2015) é um ato performático que produz significados e não deve ser compreendido como caráter biológico, pois está no campo simbólico. Este então, é construído, motivado e reforçado sob uma lógica de poder machista e patriarcal que coloca a mulher em um espaço de objetificação e fetichização, sempre em lugar passivo da ação. Isso por sua vez, terá efeito nas identidades individuais, como visto por Hall (2003), visto que as representações servem como modelos que moldam e remoldam as identidades individuais e coletivas. Portanto, uma representação que foge da realidade e apresenta padrões irreais como norma, causam impactos negativos, enquanto uma representação mais próxima da realidade dá espaço para que uma pluralidade de identidades tenha protagonismo, fornecendo um leque maior de possibilidades acerca de uma representação de gênero mais justa e condizente com a realidade. Ainda assim, a quantidade de jogos que possuem personagens femininas em posição de destaque ainda é baixa, ainda que mais da metade dos jogadores de jogos eletrônicos atualmente seja composta por mulheres, como mostra a pesquisa feita pela Games Brasil em 2021. Outro ponto importante de destaque é a questão do acesso. Por conta do *The Last of Us Parte II* ser um jogo exclusivo para o console PlayStation, que não é uma plataforma de fácil acesso devido a seu alto preço de custo, a questão da representatividade acaba por não atingir a grandes massas, pois a existência do jogo limita-se a pessoas que possuam o console para jogá-lo e por isso, um número menor de pessoas é afetada por esse.

Além disso, o elevado número de avaliações negativas e comentários que destilam o ódio por parte da comunidade do universo de jogos eletrônicos não condiz com a qualidade ou sucesso do jogo, uma vez que estes estão majoritariamente direcionados à escolhas estéticas e físicas das personagens protagonistas – que diferente do comum nesses tipos de produtos, fogem do estereótipo da feminilidade da “donzela em perigo”, como aponta Anitta (2013). Isso se dá também pelo meio tecnológico, e de jogos eletrônicos em geral, ainda ser associado a uma prática masculina, o que cria um espaço nocivo para mulheres. Além disso, o fato do jogo ter uma avaliação positiva pela crítica como aponta o site Metacritic (2022), e o jogo ter ganho cerca de 300 premiações na categoria “jogo do ano” (2021) e a atriz que interpreta a personagem Abby, Laura Bailey, ter ganho o prêmio na categoria “Performance de personagem principal” pelo BAFTA Awards 2021, mostram que a opinião negativa da comunidade é motivada pelo discurso patriarcal de que mulheres precisam performar feminilidade e padrões irrealistas para serem aceitas.

Por fim, é importante destacar também que há um interesse mercadológico para tais escolhas estéticas e narrativas das personagens Ellie e Abby. Ainda que seja uma ideia de pensamento progressista, que dê espaço a mulheres que não tenham uma performance de gênero baseada na aparência e a objetificação, essa ainda está diretamente relacionada a lógica capitalista do máximo lucro, pois busca se beneficiar em cima de pautas sociais que estão presentes atualmente. É de interesse do mercado, como mostra Trigo (2003) introduzir padrões de comportamento, pautas sociais e referências de uma forma que vise o máximo de lucro.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, C. 2017. **Jogos Eletrônicos e as Memórias do Fim do Mundo: reflexões sobre The Last of Us**. Belo Horizonte. Universidade Federal de Minas Gerais.
- BAYDE, L. FILHO, F., ARAÚJO, G. **Da Inglaterra à Runeterra: representatividade feminina nos jogos como um reflexo da sociedade, com foco em League of Legends**. Universidade Federal do Ceará, 2019.
- BAFTA AWARDS 2021. **Performer in a Leading Role Winner**, 2021. Disponível em: <<https://www.bafta.org/games/awards/performer-in-a-leading-role-0> > [Acessado em 01/09/2022]
- BEAUVOIR, S. **O segundo sexo**. Tradução de Sérgio Milliet. 4.ed. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 1970
- BEZERRA, A. e RIBAS, J. A.. **A influência do feminismo nos games: Um estudo de caso com a personagem Lara Croft**.. COLÓQUIO DE MODA, UCS, Caxias do Sul, 2014 . Disponível em: <http://www.coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20-%202014/COMUNICACAO-ORAL/CO-EIXO1-DESIGN/CO-EIXO-1-A-INFLUENCIA-DO-FEMINISMO-NOS-GAMES.pdf> [Acessado em 08/09/2022]
- BOURDIEU, P. **A dominação masculina**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2007.
- BUTLER, J. **Problemas de gênero: Feminismo e subversão da identidade**. São Paulo. Editora Civilização Brasileira, 2003.
- CAETANO, M. A.. **Desafios ao Erotismo Feminino**. XIII SBGames. Porto Alegre, Rio Grande do Sul, 2014.
- CAETANO, M. **Joguem como mulheres ou como garotas!**. SBC – Proceedings of SBGames. São Paulo, Brasil, 2016.
- CASSELL, J. & JENKINS, H.. **From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games**. Cambridge, MA: MIT Press. 1998. (Disponível em: https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=Y5_cbfm3YfYC&oi=fnd&pg=PR8&ots=pijOXzD2yl&sig=Pmivzix9-WW-UAv2LVknFU87qao&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false) [Acessado em 08/09/2022]
- CONSALVO., M.; ROYSE, P. ; LEE. J. BAASANJAV. U. & HOPSON, M.. (2007) **Women and Games: Technologies of the Gendered Self . Media & Society**, Vol. 9. SAGE

Publications. Disponível em: <http://oak.cats.ohiou.edu/~jl226302/sample.pdf> Acessado em 08/07/2008 [Acessado em 27/09/2022]

- CRISTINA, K. 2020. **The Last of Us 2: muito além de uma jornada em busca de vingança**. Disponível em: [<https://deliriumnerd.com/2020/10/19/the-last-of-us-part-ii-resenha-game/>]. [Acessado em 27/09/2022]

- **Crash Bandicoot lifetime sales on PlayStation Platform**. Disponível em: [https://public.tableau.com/views/CrashBandicootlifetimesalesonPlayStationPlatform/CrashBandicoot?%3Aembed=y&%3AshowVizHome=no&%3Adisplay_count=y&%3Adisplay_static_image=y&%3AbootstrapWhenNotified=true]. [Acessado em 20/09/2022]

- EHRLICH, M. **Video Games para Atari**. Rio de Janeiro. Editora Campus, 1986.

- EHRLICH, D. **Neil Druckmann and Halley Gross Open Up About the Biggest Twists of 'The Last of Us Part II**. IndieWire, 2020. Disponível em: <https://www.indiewire.com/2020/06/the-last-of-us-part-ii-interview-neil-druckmann-halley-gross-spoilers-1234568597/> [Acessado em 20/09/2022]

- FALCÃO, T. MACEDO, T. KURTZ, G. **Conservadorismo e masculinidade tóxica na cultura gamer: uma aproximação a Magic: The Gathering Matrices**. Universidade de São Paulo São Paulo, Brasil, 2021.

- FORTIM, Ivelise. **Mulheres e Games: Uma revisão do tema**. São Paulo: PUC-SP, 2008.

- GRIMES, S. M. "You Shoot Like A Girl!": **The Female Protagonist in Action-Adventure Video Games**, presented at the Level Up!: Digital Games Research Association (DIGRA) International Conference, Utrecht, The Netherlands, 2003

- GOULART, L. A. e HENNIGEN, I.s. **Condições e possibilidades de uma tecnopolítica de gênero/sexualidade**. Estudos Feministas, Florianópolis, 2014. Disponível em: < <https://periodicos.ufsc.br/index.php/ref/article/viewFile/S0104026X2014000100012/26808> >. [Acessado em 20/09/2022]

- **Global Games Market Report: The VR & Metaverse Edition**. Newzoo, 2021. Disponível em: [https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/2021_Free_Global_Games_Market_Report.pdf?utm_campaign=GGMR%202021&utm_medium=email&hsmi=137510824&hsc=p2ANqtz-9I7JkaCg6ly64SzzwBloD6_qne2oKHcXdoYb3xvC5iHKPGXPbnYE1Ct2tHJccNOMbXCFUjd7RoKmqO5l657U7HtrKELw&utm_content=137510824&utm_source=hs_automation]. [Acessado em 20/09/2022]

- JABLONSKI, B. **Preconceitos, estereótipos e discriminação**. In: RODRIGUES, Aroldo; ASSMAR, Eveline M. L; JABLONSKI, Bernardo. *Psicologiasocial*. Petrópolis: Vozes, 2010

- HALL, S. **Da Diáspora**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003.
- KELLNER, D. **A Cultura da mídia – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno**. Santa Catarina, Bauru: EDUSC, 2001.
- LAURETIS, T. **A tecnologia do gênero**. In: HOLLANDA, Heloisa Buarque de (Org). *Tendências e Impasses – o feminismo como crítica da cultura*. Rio de Janeiro: Rocco, 1994.
- LEPLANCHE, J., PONTALIS, J. **Vocabulário da Psicanálise**. São Paulo, 1991.
- LIMA, T. **Naughty Dog: uma história de persistência, criatividade e sucesso**. Meu PlayStation, 2020. Disponível em: [<https://meups.com.br/especiais/naughty-dog-uma-historia-de-persistencia-criatividade-e-sucesso/>]. [Acessado em 10/11/2022]

- MAGO, Z. **The Last of Us Part II.Review**. Research Gate, 2020. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/349663460_The_Last_of_Us_Part_II] [Acessado em 07/09/2022]
- MAUSS, M. **As técnicas do corpo. Sociologia e antropologia**. Cosac Naify, São Paulo:, 2003
- MENDES, M. V. **Não se nasce menina ou super-heroína, torna-se: gênero e representações em animações televisivas**. Rio de Janeiro, Faculdade de Comunicação Social, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2018.
- METACRITIC. **The Last of Us Part II**. 2022. Disponível em: [<https://www.metacritic.com/game/playstation-4/the-last-of-us-part-ii>] [Acessado em 01/09/2022]
- MORIN, E. **Cultura de massas no século XX: neurose**. Rio de Janeiro, Forense Universitária, 2002.
- MOURA, E. **Game 'The Last of Us Part 2' atíça conservadores com personagens lésbicas e trans**. São Paulo, Folha de São Paulo, 2020. Disponível em: [<https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2020/06/game-the-last-of-us-part-2-insere-personagens-lesbicas-e-trans-e-atica-conservadores.shtml>] [Acessado em 01/10/2022]
- NAUGHTY DOG. **The Last of Us**. [digital game]. San Mateo, CA: Sony Computer Entertainment, 2013.
- NAUGHTY DOG: **The Last of Us Part II**. [digital game]. Tokyo, San Mateo, CA : Sony Interactive Entertainment, 2020
- NAUGHTY DOG. **About Us**. Disponível em: [<https://www.naughtydog.com/company#:~:text=Established%20in%201984%2C%20Na>]

[ughty%20Dog,party%20studio%20within%20PlayStation%20Studios](#). [Acessado em 27/09/2022]

- NAUGHTY DOG. **The Delay of The Last of Us Part II** || Naughty Dog Website, 2020. Disponível em: < <https://www.naughtydog.com/blog/the-last-of-us-part-ii-delay-statement> >. [Acessado em 30/09/2022]

- NAUGHTY DOG. **Award-winning Developer Naughty Dog Launches New IP The Last of Us™, Exclusively For PlayStation®3**. Sony Computer Entertainment America Inc, 2013. Disponível em: < https://www.sony.com/content/sony/en/en_us/SCA/company-news/press-releases/sony-computer-entertainment-america-inc/2013/awardwinning-developer-naughty-dog-launches-new-ip-the-last-of-us-exclusively-for-playstation3.html >. [Acessado em 30/09/2022]

- NASCIMENTO, J. **Esteriótipos femininos nos jogos eletrônicos online: um estudo sobre representações de gênero em League of Legends**. Salvador. Universidade Federal da Bahia. 2016

- OHCHR, **Gender stereotypes and Stereotyping and women's rights**. United Nations Humans Rights, 2014. Disponível em: https://www.ohchr.org/documents/issues/women/wrgs/onepagere/gender_stereotyping.pdf [Acessado em 07/09/2022]

- SAKERSIAN, Anita. **Damsel in distress: Part 1** – Tropes vs Women in Video Games. 2013 Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q >. [Acessado em 07/09/2022]

- SAKERSIAN, Anita. **Damsel in distress: Part 2** – Tropes vs Women in Video Games. 2013 Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=toa_vH6xGqs.> [Acessado em 07/09/2022]

- SAKERSIAN, Anita. **Damsel in distress: Part 3** – Tropes vs Women in Video Games. 2013 Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=LjlmngH_KwM >. [Acessado em 07/09/2022]

- SANTOS, V. **Estão criticando The Last of Us Part II, mas pelos motivos errados [ANÁLISE]**, 2020. Revista Rolling Stone. Disponível em: <https://rollingstone.uol.com.br/noticia/estao-criticando-last-us-2-mas-pelos-motivos-errados/> [Acessado em 20/09/2022]

- SALTER, A. & BLODGETT, B. **Toxic geek masculinity in media: Sexism, trolling, and identity policing**. Palgrave Macmillan, 2017.

- SAVIETTO, D. **Mulheres e mídia global: uma análise internacional da perspectiva das mulheres sobre suas representações midiáticas**. Portugal, Universidade de Coimbra. 2015.

- SHERR, I., **The Last of Us Part 2 sells 4M, becomes fastest-selling Sony game for PS4 ahead of Spider-Man.** CNET, 2020. Disponível em: < <https://www.cnet.com/culture/the-last-of-us-part-2-sells-4m-becomes-fastest-selling-sony-game-for-ps4-ahead-of-spider-man/> > [Acessado em 02/09/2022]
- SODRÉ, M. **Antropológica do espelho: uma teoria da comunicação linear em rede.** Petrópolis: Vozes, 2002
- SORAIA, J. A. **Palavras, Brinquedos e Brincadeiras: Cultura Oral na Escola.** Penso Editora, 2011
- ROCHA, M. **Mercado de games cresce no país e atrai cada vez mais empreendedores.** São Paulo. Folha de São Paulo, 2022. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/mpme/2022/08/mercado-de-games-cresce-no-pais-e-atrai-cada-vez-mais-empreendedores.shtml> > [Acessado em 01/09/2022]
- RIBEIRO, L. **A História da Acessibilidade com a importante contribuição da Naughty Dog.** Meu PlayStation, 2021. Disponível em: < <https://meups.com.br/especiais/a-historia-da-acessibilidade-contribuicao-naughty-dog/> >. [Acessado em 01/09/2022]
- ROBINSON, L. **The cyberself: The self-ing project goes online, symbolic interaction in the digital age.** New Media & Society, 2007.
- **The Last of Us Part II.** PlayStation. Disponível em: < <https://www.playstation.com/en-us/games/the-last-of-us-part-ii/> >.
- TRIGO, L. **Entretenimento: Uma crítica aberta.** São Paulo: Senac. 2003
- WAKKA, W. **Mercado de games agora valei mais que indústrias de música e cinema juntos.** Canal Tech, 2021. Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/mercado-de-games-agora-vale-mais-que-industrias-de-musica-e-cinema-juntas-179455/> [Acessado em 22/01/2022]
- WALBANK, J. **Study finds that only 6% of video games feature a female protagonist.** Mobile Magazine, 2022. Disponível em: <https://mobile-magazine.com/articles/just-6-of-global-video-games-feature-a-female-protagonist> [Acessado em 22/04/2022]