



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE CIÊNCIAS, TECNOLOGIAS E SAÚDE
CAMPUS ARARANGUÁ PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIAS DA
INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

Paula Casagrande Bristot

**Análise da Representatividade das Personagens Femininas em Jogos Digitais Sob a
Perspectiva da Narrativa**

Araranguá

2021

Paula Casagrande Bristot

**Análise da Representatividade das Personagens Femininas em Jogos Digitais Sob a
Perspectiva da Narrativa**

Dissertação submetida ao Programa de Tecnologias da Informação e Comunicação Universidade Federal de Santa Catarina para a obtenção do título de Mestre em Tecnologias da Informação e Comunicação.

Orientador: Prof, Cristian Cechinel, Dr.

Araranguá

2021

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Bristot, Paula Casagrande

Análise da Representatividade das Personagens Femininas em Jogos Digitais Sob a Perspectiva da Narrativa / Paula Casagrande Bristot ; orientador, Cristian Cechinel, 2021. 142 p.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Campus Araranguá, Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Informação e Comunicação, Araranguá, 2021.

Inclui referências.

1. Tecnologias da Informação e Comunicação. 2. Jogos Digitais, Narrativa, Representatividade, Personagens femininas.. I. Cechinel, Cristian. II. Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Informação e Comunicação. III. Título.

Paula Casagrande Bristot

**Análise da Representatividade das Personagens Femininas em Jogos Digitais Sob a
Perspectiva da Narrativa**

O presente trabalho em nível de Mestrado foi avaliado e aprovado por banca
examinadora composta pelos seguintes membros:

Eliane Pozzebon, Dra.

Universidade Federal de Santa Catarina

Isabela Gasparini, Dra.

Universidade do Estado de Santa Catarina

Ismar Frango Silveira, Dr.

Universidade Presbiteriana Mackenzie

Certificamos que esta é a **versão original e final** do trabalho de conclusão que foi
julgado adequado para obtenção do título de mestre em Tecnologias da Informação e
Comunicação.

Prof. Fernando José Spanhol, Dr.

Coordenador do Programa

Prof. Cristian Cechinel, Dr.

Orientador

Araranguá, 2021.

Dedico à minha mãe Marilene que não pode acompanhar as minhas realizações em vida, mas sempre foi uma grande incentivadora

AGRADECIMENTOS

A meu pai João Carlos e minha irmã Karla pelo constante incentivo.

Ao meu orientador Cristian Cechinel pela paciência e por todas as orientações recebidas.

A Universidade Federal de Santa Catarina em especial aos professores do PPGTIC, pelos conhecimentos compartilhados.

Aos professores membros da banca examinadora, por aceitarem o convite para defesa.

Aos colegas do mestrado, por todos os momentos bons compartilhados.

RESUMO

Os jogos digitais são um meio de entretenimento e trabalho de muitas pessoas nos dias atuais, dessa forma se tornam um objeto de estudo instigante. Entre os diversos temas para estudo que os jogos proporcionam, se encontram as representações de gênero. Dentro desses estudos são discutidas questões sobre sexismo, estereótipos e sexualização em personagens femininas. Os jogos digitais também podem ser explorados por diversas perspectivas. Nesta pesquisa o objetivo é analisar a representação de personagens femininas em jogos digitais com foco em narrativa. Para isso foram escolhidos 50 jogos através de alguns critérios. Para montar essa lista de jogos optou-se por buscar jogos em listas de premiações que possuem categorias de melhor narrativa e também jogos populares de narrativa. Foram escolhidos a premiação *The Game Awards* e o site de avaliação e crítica IMDb (*Internet Movie Database*). Para análise dos jogos surgiu a necessidade de criar um mapa mental com base na literatura para buscar e elucidar quais elementos que compõem os jogos podem impactar na representatividade. Através do mapa mental se identificou principalmente estruturas narrativas e elementos que podem compor o desenvolvimento de personagens – principalmente elementos que impactam nos papéis que as personagens representam – como, arquétipos e tropos que carregam estereótipos e estigmas sobre o gênero feminino. A partir desse mapa mental os jogos foram analisados, os dados coletados e os resultados gerados apontam que a representação feminina em jogos com foco em narrativa ainda é problemática. Elas estão mais sujeitas a desempenharem papéis secundários e aparecem em jogos com estruturas narrativas mais simples, assim como, apresentam pouca diversidade de sexualidade, racial e étnica, o que aponta para personagens pouco representativas em jogos com foco em narrativa.

Palavras-chave: Jogos Digitais, Narrativa, Representatividade, Personagens Femininas.

ABSTRACT

Video games are a means of entertainment and work for many people these days, so they become an exciting object of study. Among the various themes for study that games provide, there are gender representations. Within these studies, issues about sexism, stereotypes and sexuality in female characters are discussed. Digital games can also be explored from different perspectives. In this research, the objective is to analyze the representation of female characters in digital games with a focus on the game narrative. For this, 50 games were chosen based on some criteria. To assemble this list of games, it was decided to search for games in awards lists that have the best narrative category and also popular narrative games. The Game Awards and the evaluation and critics site IMDb (Internet Movie Database) were chosen. For the analysis of the games, there was a need to create a mental map based on the literature to seek and elucidate which elements of the games can impact representation. Through the mental map, it was mainly identified narrative structures and elements that can compose the development of characters – mainly elements that impact the roles that the characters play – such as archetypes and tropes that carry stereotypes and stigmas about the female gender. From this mental map, the games were analyzed, the data collected and the results generated indicate that the female representation in games focused on narrative is still problematic. Females are more likely to play secondary roles and appear in games with simpler narrative structures, as well as present little sexual, racial and ethnic diversity, which points to unrepresentative characters in games with a focus on narrative.

Keywords: Video Games, Narrative, Representativeness, Female characters.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 -Tétrade elementar	20
Figura 2 - Estrutura de três atos descrita por Novak (2010).....	37
Figura 3 – Estrutura cíclica da Jornada do Escritor/Herói junto com estruturação em três atos.	41
Figura 4– Exemplo de mapa de um jogo linear.....	45
Figura 5 – Narrativa Modular.....	46
Figura 6– Narrativas Ramificadas	47
Figura 7 – Narrativas ramificadas modificadas.....	47
Figura 8 –Narrativa Semilinear	48
Figura 9 – Narrativa não linear.....	49
Figura 10- Fluxograma das etapas da pesquisa	57
Figura 11- Mapa mental dos principais elementos dos jogos digitais.....	59
Figura 12 – Lista de Jogos de melhor narrativa.....	63
Figura 13- Lista de jogos popular IMDB	64
Figura 14- Composição da tabela de análise	65

LISTA DE QUADROS

Quadro 1- Descrição dos arquétipos de Jung (2000) segundo Novak (2010).	26
Quadro 2– Arquétipos na representação de personagens.	27
Quadro 3- Descrição dos tropos na representação de personagens femininas.	30
Quadro 4 - A Jornada do escritor de Vogler (2015) adaptada da “Jornada do Herói” de Joseph Campbell (2004).	38
Quadro 5– Arco do personagem por estágios graduais de acordo com a jornada do herói.....	40
Quadro 6- Descrição das etapas da Jornada da Heroína de Maureen Murdock (1990).	42
Quadro 7 - Descrição das formas de narrativa.	44
Quadro 8 - Descrição dos tipos de narrativa.....	45

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Distribuição pela quantidade de jogos, por categoria, segundo o ano de lançamento	68
Gráfico 2– Distribuição percentual de jogos, por categoria, segundo o tipo de gênero	70
Gráfico 3– Distribuição percentual de jogos, por categoria, segundo a classificação indicativa	71
Gráfico 4 – Distribuição percentual de jogos, por categoria, segundo o tipo de plataforma ...	72
Gráfico 5 - Distribuição percentual de jogos, por categoria, segundo a perspectiva de jogabilidade	73
Gráfico 6- Distribuição percentual de jogos, por categoria, segundo gênero do personagem principal.....	75
Gráfico 7- Distribuição percentual de jogos, por categoria, segundo a raça ou etnia do personagem principal.....	76
Gráfico 8 - Distribuição percentual de jogos, por categoria, segundo a estrutura de narrativa	78
Gráfico 9- Distribuição percentual de jogos, por categoria, segundo o tipo de narrativa	79
Gráfico 10- Distribuição percentual de jogos, por categoria, segundo a forma de narrativa ...	80
Gráfico 11- Distribuição percentual de jogos por gênero do jogo, segundo o gênero do personagem principal dividido por categoria.	81
Gráfico 12 - Distribuição percentual de jogos por classificação indicativa do jogo, segundo o gênero do personagem principal dividido por categoria	83
Gráfico 13 - Distribuição percentual de jogos por perspectiva de jogabilidade, segundo o gênero do personagem principal dividido por categorias.....	84
Gráfico 14- Distribuição percentual de jogos por plataforma, segundo o gênero do personagem principal e dividido por categoria.....	86
Gráfico 15- Distribuição percentual de jogos por forma de Narrativa, segundo o gênero do personagem principal dividido por categoria	87
Gráfico 16 - Distribuição percentual de jogos por tipo de narrativa, segundo o gênero do personagem principal dividido por categoria	89
Gráfico 17 - Distribuição percentual de jogos por tipo de narrativa, segundo o gênero do personagem principal dividido por categoria	90

Gráfico 18 - Distribuição percentual de jogos por raça/etnia, segundo o gênero do personagem principal dividido por categoria.....	91
Gráfico 19 - Distribuição percentual de jogos por arquétipos, segundo o gênero do personagem principal dividido por categoria.....	92
Gráfico 20 - Distribuição percentual de jogos por tropos, segundo o gênero do personagem principal dividido por categoria.....	93
Gráfico 21- Distribuição percentual de jogos por proporção diversidade racial, segundo o gênero do personagem principal e dividido por categoria.....	95
Gráfico 22 - Distribuição percentual de jogos por proporção diversidade corporal, segundo o gênero do personagem principal dividido por categoria	96
Gráfico 23 - Distribuição percentual de jogos por proporção de arquétipos, segundo o gênero do personagem principal dividido por categoria	97
Gráfico 24 - Distribuição percentual de jogos por proporção de arquétipo aliada, segundo o gênero do personagem principal dividido por categoria	98
Gráfico 25 - Distribuição percentual de jogos por proporção de arquétipo vilã, segundo o gênero do personagem principal dividido por categoria	99
Gráfico 26 - Distribuição percentual de jogos por proporção de arquétipo mentora, segundo o gênero do personagem principal dividido por categoria	100
Gráfico 27 - Distribuição percentual de jogos por proporção de arquétipo trapaceira, segundo o gênero do personagem principal dividido por categoria	101
Gráfico 28 - Distribuição percentual de jogos por proporção de tropos, segundo o gênero do personagem principal dividido por categoria	102
Gráfico 29 - Distribuição percentual de jogos por proporção do tropo Sedutora e Maligna, segundo o gênero do personagem principal dividido por categoria	103
Gráfico 30 - Distribuição percentual de jogos por proporção do tropo Dama em Apuros, segundo o gênero do personagem principal dividido por categoria	104
Gráfico 31 - Distribuição percentual de jogos por proporção do tropo Mulheres como Decoração, segundo o gênero do personagem principal dividido por categoria.....	105
Gráfico 32- Distribuição percentual de jogos por proporção do tropo Princípio de Smurfette, segundo o gênero do personagem principal dividido por categoria	106
Gráfico 33- Distribuição percentual de jogos por proporção do tropo Escolta da Donzela, segundo o gênero do personagem principal e dividido por categoria	107

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AIAS - *Academy of Interactive Arts and Sciences*

DICE - *Design, Innovate, Communicate, Entertain*

FPS - *First-Person Shooters*

IMDb - *Internet Movie Database*

LGBT - *Lesbicas, Gays, Bissexuais, Transgêneros ou Transexuais ou Travestis*

MIT - *Massachusetts Institute of Technology*

MMOGs - *Massively Multiplayer Online Game*

NPC - *Non-Player Character*

PPGTIC- *Pós-Graduação em Tecnologia da Informação e Comunicação*

RPG - *Role-Playing Games*

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	16
1.1	CONTEXTUALIZAÇÃO DO PROBLEMA E JUSTIFICATIVA DA PESQUISA.....	16
1.2	OBJETIVOS	18
1.2.1	Objetivo Geral.....	18
1.2.2	Objetivos Específicos	18
1.3	ADERÊNCIA AO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO	18
1.4	ESTRUTURA DO TRABALHO	19
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	20
2.1	ELEMENTOS DOS JOGOS DIGITAIS.....	20
2.1.1	Personagens	23
2.1.2	Tropos em personagens do gênero feminino	28
2.1.3	Narrativa em jogos digitais	35
2.3.3.1	<i>Estruturas Clássicas</i>	36
2.3.3.2	<i>Formas de narrativa.....</i>	44
2.3.3.3	<i>Tipos de narrativa</i>	45
2.2	JOGOS DIGITAIS E QUESTÕES DE GÊNERO	49
2.3	TRABALHOS RELACIONADOS	53
3	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	56
3.1	ETAPAS DA PESQUISA	56
3.2	ELABORAÇÃO DO MAPA MENTAL	58
3.3	SELEÇÃO DOS JOGOS DIGITAIS PARA ANÁLISE.....	61
3.4	COLETA DOS DADOS.....	65
4	APRESENTAÇÃO DOS DADOS COLETADOS.....	66

4.1	CONHECENDO OS JOGOS ANALISADOS.....	66
4.1.1	ANO DE PUBLICAÇÃO DOS JOGOS	66
4.1.2	Gênero dos jogos	68
4.1.3	Classificação indicativas dos jogos	70
4.1.4	Plataforma dos jogos	71
4.1.5	Perspectiva de jogabilidade dos jogos.....	73
4.1.6	Gênero e raça do personagem principal.....	74
4.1.7	Formas, tipos e estruturas de narrativas dos jogos analisados	77
4.2	CRUZAMENTO DE DADOS DOS PERSONAGENS PRINCIPAIS	80
4.2.1	Gêneros dos jogos de acordo aos gêneros dos personagens principais.....	81
4.2.2	Classificação indicativa dos jogos de acordo ao gênero do personagem principal	82
4.2.3	Perspectivas de jogabilidade de acordo aos gêneros dos personagens principais	83
4.2.4	Disponibilidade de jogos por plataforma de acordo aos gêneros dos personagens principais	85
4.2.5	Formas, tipos e estruturas de narrativa de acordo aos gêneros dos personagens principais	86
4.2.6	Raça/Etnia de acordo aos gêneros dos personagens principais.....	90
4.2.7	Arquétipos e tropos de acordo aos gêneros dos personagens principais	92
4.3	CRUZAMENTO DE DADOS DOS PERSONAGENS SECUNDÁRIOS.....	94
4.3.1	Arquétipos em personagens secundárias.....	96
4.3.2	Tropos em personagens secundárias.....	101
5	DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	107
5.1	DADOS GERAIS	107
5.2	GÊNERO DOS JOGOS, PERSPECTIVA DE JOGABILIDADE E PLATAFORMAS.....	109

5.3	TIPOS, ESTRUTURAS E FORMAS.....	109
5.4	Arquétipos e tropos em personagens principais	112
5.5	Arquétipos e tropos em personagens secundárias de demais personagens.....	114
6	CONCLUSÃO.....	116
6.1	TRABALHOS FUTUROS	118
	REFERÊNCIAS.....	120
	APÊNDICE A – LINK PARA OS JOGOS ANALISADOS.....	125
	APÊNDICE B – TABELAS COM OS DADOS COLETADOS.....	127

1 INTRODUÇÃO

1.1 CONTEXTUALIZAÇÃO DO PROBLEMA E JUSTIFICATIVA DA PESQUISA

Os jogos digitais fazem parte da cultura mundial de entretenimento desde a década de 70 e trazem com eles questões de desigualdade de gênero. Eles podem refletir muito como a sociedade se organiza transpondo em seus personagens principalmente no designer gráfico e narrativa os seus aspectos culturais (IZUKAWA, 2015).

Os jogos digitais são centrados na interatividade colocando o jogador no comando da história e na pele do personagem juntamente com a possibilidade de jogar e viver essa história várias vezes. Dessa forma os jogos digitais acabam também proporcionando aprendizado estereotipado sobre papéis de gênero através da repetição, além de expor os jogadores a comportamentos sexistas normalmente presentes em alguns jogos (BÈGUE et al., 2017; STERMER; BURKLEY, 2015). Segundo destaca Candido e Júnior (2019, p. 02) “*os estereótipos são práticas de representação e, portanto, adquirem sentido no interior dos contextos culturais, sociais e políticos em que são produzidos*”.

Dentro dos jogos os estereótipos podem ser propagados pelos personagens e pela sua história. Alguns meios comuns de criar personagens e narrativas já carregam em si alguns estereótipos, como são os casos dos arquétipos, tropos e estruturas clássicas de narrativa. Eles acabam recaindo muito sobre as personagens femininas. Segundo Perreault *et al.* (2018) alguns estudos sobre jogos digitais têm classificado as representações sexistas a partir do sexismo hostil e benevolente. De acordo com Perreault *et al.* (2018, p. 02) “*o sexismo hostil sugere que as mulheres procuram controlar os homens através da sexualidade, enquanto o sexismo benevolente considera as mulheres como puras, fracas e necessitadas de proteção e apoio dos homens*”. Esses tipos de sexismo acabam construindo personagens estereotipadas com pouco desenvolvimento narrativo como acontece na famosa fórmula ou tropo donzela em apuros, onde a personagem apenas serve para dar o sentido e a necessidade de ação dentro do jogo (DILL; THILL, 2007). Mesmo a personagem sendo a protagonista do jogo, ela pode ser hipersexualizada ou objetificada pelas suas roupas e animações corporais inadequadas às situações que enfrenta no jogo ou até mesmo pela sua função dentro do jogo (JANSZ; MARTIS, 2007; MS. MALE CHARACTER - TROPES VS WOMEN IN VIDEO GAMES., 2013).

Já as narrativas por si só são um dos mecanismos primários de compreensão do mundo (MURRAY, 2003). Há muitos padrões na forma como contamos histórias. Padrões estes que podem ser encontrados em diferentes culturas, pois os seres humanos usam narrativas para compreender o mundo e a si mesmo. Por exemplo, Campbell (2004) buscou identificar esses padrões de narrativas através de diversas histórias, mitos e lendas, reunindo elementos que compõem as narrativas num conjunto conhecido como Jornada do Herói. Ela começa por apresentar a vida do personagem até o mesmo receber um chamado para a aventura e entrar em sua jornada (CAMPBELL, 2004). Essa jornada é composta por altos e baixos que vão modificando a natureza do personagem. Ele pode terminar sua jornada com êxito, mas não será aquela pessoa de quando iniciou a sua jornada. Essa é uma estrutura clássica de narrativa utilizada em diferentes meios, assim como é utilizada nos jogos digitais. No entanto, ela está muito ligada também ao padrão do herói e guerreiro masculino (MEDEIROS, 2019). As narrativas exercem um papel fundamental em nosso cotidiano, porém quando esses padrões são repetidos demais eles podem alterar a maneira como entendemos a realidade, sejam sobre algum grupo, pessoas ou situações (MURRAY, 2003).

Como uma das características dos jogos digitais é a interatividade, suas narrativas acabam se diferenciando um pouco de outros meios com estruturas e formas diferentes além das estruturas clássicas. Desde as décadas de 80 e 90 com as melhorias gradativas de software e hardware os jogos passaram a contar com narrativas mais complexas como, as ramificadas e emergentes, bem como, gráficos mais realistas e novas técnicas de modelagem e animação que possibilitam representações humanas mais realistas (IP, 2011; NOVAK, 2010).

Dentro desse contexto esta pesquisa pretende responder às seguintes perguntas:

P1: Que papéis as personagens femininas desempenham em jogos com foco em narrativa?

P2: As personagens femininas protagonistas são retratadas com a mesma frequência nas diferentes formas, tipos e estruturas de narrativas quando comparadas a personagens masculinos?

P3: Como é a representatividade feminina em jogos digitais com foco em narrativa?

1.2 OBJETIVOS

A partir da construção do problema de pesquisa, apresentar-se-á os objetivos gerais e específicos a fim de servir como parâmetro para a construção da dissertação.

1.2.1 Objetivo Geral

Analisar a representatividade feminina em jogos digitais com foco em narrativa.

1.2.2 Objetivos Específicos

Dentre as etapas necessárias para se alcançar o objetivo geral, tem-se:

- Realizar uma revisão da literatura sobre trabalhos que possuam uma relação com este estudo.
- Realizar uma revisão da literatura sobre jogos digitais e os elementos que envolvem sua construção, com maior ênfase em desenvolvimento de personagens e estruturas narrativas.
- Elaborar um mapa mental com base na revisão da literatura para análise dos jogos digitais.
- Selecionar e analisar jogos digitais com base no mapa mental criado
- Analisar e discutir os dados coletados

1.3 ADERÊNCIA AO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

A presente dissertação está vinculada a linha de Tecnologia Computacional, pois contextualiza seu foco na área de produção de Jogos Digitais já que “*o objetivo da linha é desenvolver modelos, técnicas e ferramentas computacionais auxiliando na resolução de problemas de natureza interdisciplinar*” (PPGTIC, 2016). Esta afirmação é amparada pelo objetivo deste trabalho que busca debater a representação feminina nos jogos digitais buscando soluções através de novos modelos de narrativa que possam dar destaque a diversidade e a

complexidade do feminino. O presente estudo sobre representação feminina nos jogos se torna relevante por ser inédito no programa e por se tratar de um problema recorrente que precisa ser discutido, seja pelos jogos em si serem um campo teórico emergente muito pouco estudado, assim como, a participação feminina nas áreas relacionadas às tecnologias computacionais ser pouco explorado. Cabe ressaltar que os estudos sobre jogos digitais e gênero estão presentes em estudos de diferentes áreas do conhecimento, muitas vezes inter-relacionando mais de uma área (CISNEROS, 2014). Segundo Deterding (2017) os jogos não são tratados na literatura como uma única disciplina e sim como um campo interdisciplinar, e assim como a maioria dos estudos interdisciplinares, os estudos sobre jogos procuram responder novas questões sociais e epistêmicas que surgem com as novas tecnologias.

1.4 ESTRUTURA DO TRABALHO

Além deste Capítulo 1 de introdução o restante do trabalho se estrutura da seguinte forma:

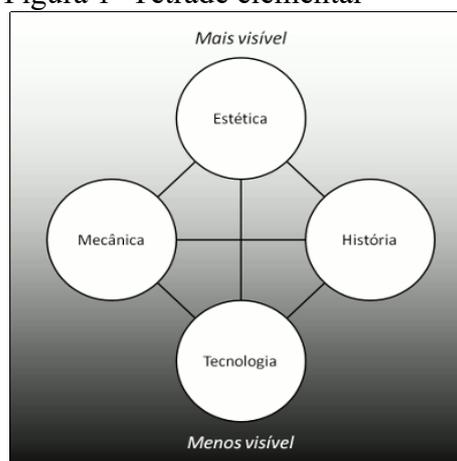
- Capítulo 2: apresenta a fundamentação teórica composta por uma abordagem geral sobre os elementos que compõem os jogos digitais, uma discussão sobre jogos digitais e gênero e trabalhos relacionados.
- Capítulo 3: apresenta os procedimentos metodológicos contendo a estratégia de coleta dos dados, seleção dos jogos e elaboração de um mapa mental.
- Capítulo 4: apresenta os dados coletados.
- Capítulo 5: discute os resultados dos dados coletados.
- Capítulo 6: apresenta a conclusão e trabalhos futuros.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 ELEMENTOS DOS JOGOS DIGITAIS

Quando falamos a palavra jogo logo nos vem à mente diversão, entretenimento, lazer ou algo relacionado a brinquedo, ou brincadeira. Entretanto, jogos podem ser compreendidos como elementos da cultura dos homens, logo são um fenômeno complexo. Salen e Zimmerman (2012, p. 99) define jogo como *“um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que resultam em um resultado quantificável”*, assim como, podem ser compreendidos e explorados de muitas maneiras como, por exemplo, regras, interações lúdicas e culturais. Dessa forma, Salen e Zimmerman (2012) compreendem que os jogos digitais se diferenciam e se caracterizam pelo uso de tecnologia digital, contudo, não se restringem a esse elemento, pois fazem parte de um sistema maior. Destacam também que jogos digitais incorporam quatro características mais robustas que os jogos não digitais, que são: interatividade imediata, mas restrita, manipulação da informação, sistemas complexos e automatizados, e comunicação em rede (SALEN; ZIMMERMAN, 2012). Nesse sentido, Schell (2004) também destaca a possibilidade de classificar todos os jogos a partir de quatro elementos básicos essenciais que funcionam em equilíbrio entre si. Os quatro elementos são: **mecânica**, **história**, **estética** e **tecnologia**. Eles são descritos como uma tétrade elementar, onde o elemento mais visível ao jogador é a estética e o menos visível é a tecnologia como mostra a figura 1 a seguir.

Figura 1 -Tétrade elementar



Fonte: Imagem extraída de Schell(2004)

De acordo com Schell (2004) a **mecânica** pode ser compreendida como os procedimentos, regras e objetivos e como eles vão gerar experiências ao jogador ou ainda como o jogo responde às ações do jogador. Já a **história** é definida como a sequência de eventos que se desdobra no jogo, pode ser linear ou pré-scriptada, ou ramificada e emergente (SCHELL, 2004). A **estética** se refere aos sons, texturas e praticamente tudo aquilo que é visível ao jogador, ou, que de alguma forma gere estímulos sensoriais (por isso é o elemento mais visível ao jogador) (SCHELL, 2004). Já a **tecnologia** se refere a qualquer material que possibilite o jogo, desde papel e caneta a alta tecnologia.

A tecnologia escolhida vai definir a possibilidades do jogo. A tecnologia é essencialmente o meio em que a estética ocorre, em quais as mecânicas ocorrerão e através das quais a história será contada (SCHELL, 2004). Ainda reforça que esses quatro elementos devem trabalhar em equilíbrio e em função de um tema que crie significado para o jogador (SCHELL, 2004). Assim, Schell (2004) defende que o ponto de partida na criação de um jogo é a definição de um tema, pois ele será a ideia central que criará a união dos demais elementos. Na maioria das vezes o tema do jogo está relacionado a oferecer uma experiência para o jogador como, por exemplo, viver a experiência de ser um bruxo repleto de poderes, ou ser uma arqueóloga muito destemida. Após a definição do tema são definidos os meios que serão utilizados para reforçar ao máximo possível esse tema. Um desses meios é o espaço onde o jogo irá ocorrer como, por exemplo, a representação de uma cidade já existente ou um mundo de fantasia. O espaço em que a ação do jogo irá se desenrolar envolve todo cenário, desde casas a objetos, até a definição de movimentação de câmera nesse espaço, podendo ser uma movimentação em 360°, ou se a ação ocorrerá em um cenário estático (ARRUDA, 2014).

A definição de tema e espaço influencia na escolha da plataforma e no modo de jogador, pois a complexidade dos mesmos pode conduzir o desenvolvimento a uma plataforma específica, já que cenários grandes exigem gráficos de maior qualidade e jogos com muitas fases são mais comuns serem desenvolvidos para consoles e computadores (ARRUDA, 2014). Cada plataforma possui características distintas. Elas são o suporte de *hardware* responsável pelo funcionamento dos jogos e que podem determinar o conteúdo do jogo de acordo com as características de cada *hardware* e até mesmo o público alvo ou o alcance que se pretende atingir (NOVAK, 2010).

Atualmente as plataformas em uso para jogos digitais são: fliperama, console, computador, portátil e mobile (NOVAK, 2010). Os fliperamas normalmente estão em centros comerciais e os jogos que rodam nessa plataforma se caracterizam por serem focados em ação, que exigem velocidade e certos tipos de habilidades por parte do jogador, já história e personagens não são o foco dos jogos dessa plataforma (NOVAK, 2010).

Os consoles se caracterizam por serem a plataforma mais popular, pois normalmente são jogados em casa, conectados a uma televisão. Possuem um *hardware* potente e são projetados exclusivamente para jogos, assim como os fliperamas. Seus controladores também são desenvolvidos para proporcionar uma boa experiência ao jogador, sendo que os mais modernos ajudam na imersão ao jogo através de sistemas de vibração e sensores de movimento. Os consoles suportam jogos de diferentes gêneros, independente da complexidade do jogo, os mais modernos possuem suporte para jogos de realidade virtual e conexão com a internet (NOVAK, 2010). Já os computadores, assim como os consoles, suportam diferentes tipos e gêneros de jogos, contudo computadores em sua maioria (exceto os computadores e notebooks fabricados exclusivamente para jogos) não são fabricados para uso exclusivo de jogos, então suas especificações de *hardware* variam muito, nesse sentido cabe ao fabricante do jogo informar as especificações mínimas e recomendadas para que um jogo possa ser carregado e jogado do início ao fim sem problemas.

Os portáteis são fabricados exclusivamente para jogos (possuem funcionalidades, como assistir filmes e escutar músicas), contudo também possuem *hardware* limitado se tornando restrito a alguns gêneros e jogos menos complexos, mas sua principal característica é poder ser transportado pelo jogador para qualquer lugar. Já os mobiles estão inseridos em aparelhos celulares e tablets, assim como os portáteis estão restritos ao menor poder de hardware, mas também podem ser levados a qualquer lugar, contudo smartphones mais modernos conseguem dar suporte a jogos de realidade virtual e aumentada através do uso de acessórios como óculos de realidade virtual (ARRUDA, 2014; NOVAK, 2010).

Dessa forma, as plataformas estão condicionadas ao *hardware*, elas podem também definir o modo de jogador, que por sua vez está relacionado a quantidade de pessoas que podem jogar determinado jogo, o que afeta a forma como o jogo em si é jogado, portanto são características relacionadas a mecânica do jogo. Dessa forma, os modos de jogador possíveis

são: multijogador (podem ser local, rede local, rede *on-line*), dois jogadores ou único jogador (NOVAK, 2010; RABIN, 2010).

Outro elemento fundamental são os gêneros de jogos digitais, que são categorias baseadas em combinações de aspectos relacionados a combinação de tema, ambiente, apresentação/formato na tela, perspectiva do jogador e estratégias de jogo (RABIN, 2010). Logo é definido por aspectos da mecânica, história, estética e tecnologia. Os gêneros dos jogos digitais são: Ação, aventura, ação-aventura, plataforma (incluem jogos de tiro, luta, corrida), *puzzle*, RPG (*Role-Playing Games*), Estratégia, MMOGs (*Massively multiplayer online game*) e FPS (*First-Person Shooters*) (NOVAK, 2010).

2.1.1 Personagens

Os personagens são o elo entre o jogador e a história e por mais que uma história possa surgir a partir de um ideal ou situação, são eles que vão desenvolver a história (SHELDON, 2004). Os personagens então se encontram dentro do elemento história, sendo que o personagem controlado pelo jogador é chamado de *avatar*, e os demais que são controlados pelo sistema de inteligência artificial são denominados de personagem não jogador ou NPC (*Non-Player Character*) (NOVAK, 2010). De acordo com o tipo de jogo, o jogador pode controlar mais de um personagem, mas normalmente há um personagem principal que é denominado protagonista e é controlado pelo jogador (SHELDON, 2004). O personagem *avatar* ainda possui ponto de vista, que pode ser em primeira pessoa e terceira pessoa, sendo que, em terceira pessoa ele vai possuir um desenvolvimento visual que engloba vestuário e acessórios, além de conter aspectos físicos como: raça/etnia, tipo de corpo e gênero (NOVAK, 2010).

Além do protagonista, um jogo pode ter personagens secundários (normalmente são NPCs) que possuem papéis importantes para desempenhar no jogo e na história, mesmo às vezes sendo breves, possuem alguma função. Os NPCs que dentro do jogo possuem seus próprios objetivos, desejos individuais, crenças e atitudes, proporcionam maior imersão ao jogador, pois se tornam mais realistas, assim como, tornam a história mais crível (RABIN, 2010).

Desse modo, para contar a história dos personagens tanto, principais como secundários, pode-se utilizar do conceito de arquétipo como ferramenta para compreender os objetivos e as funções deles dentro da história (VOGLER, 2015).

O conceito de arquétipo que conhecemos hoje é proveniente dos estudos e teorias do psiquiatra suíço Carl G. Jung. Jung acreditava na existência de um inconsciente coletivo, compartilhado pela humanidade, de onde surgem os arquétipos, que seriam imagens universais que existem desde os tempos mais remotos e que podem ser reconhecidas por qualquer cultura em qualquer época. Exemplos da existência desses arquétipos seriam os padrões encontrados nos mitos e contos de fadas, como a figura do herói, do velho sábio, a grande mãe ou a similaridade existente entre deuses e deusas de diferentes mitologias e religiões em diferentes culturas. Essas são formas bem conhecidas das expressões dos arquétipos e segundo Jung (2000), elas dão um significado mais claro e simples ao termo arquétipo, pois são fáceis de assimilar e de serem identificados devido ao nosso conhecimento ou contato com mitos e contos de fadas. Segundo Jung (2000) ao fundamentar o conceito de arquétipo psicologicamente o mesmo fica mais complexo. Para Jung (2000, p. 17) o *“arquétipo representa essencialmente um conteúdo inconsciente, o qual se modifica através de sua conscientização e percepção, assumindo matizes que variam de acordo com a consciência individual na qual se manifesta”*. De forma mais clara e buscando elucidar o que é um arquétipo, daquilo que conscientemente conhecemos por expressões dos arquétipos de Jung (1954, p. 577 *apud* JACOBI, 2016, p. 44) define:

O arquétipo em si é um fator psicóide, que pertence, por assim dizer, à parte ultravioleta, invisível do espectro psicológico [...]. Deve-se sempre ter em mente que o que queremos dizer por “arquétipo” é, em si, abstrato, mas tem efeitos que possibilitam sua ilustração, a saber, as imagens arquetípicas (JUNG, 1954, p. 577 *apud* JACOBI, 2016, p. 44).

De acordo com Jacobi (2016), Jung ao longo de sua obra aprofundou o conceito de arquétipo e buscou traçar uma distinção mais clara entre os termos, arquétipo, imagem primordial e dominante, a qual usava inicialmente. Assim, o conceito de arquétipo envolve manifestações psíquicas, que são de natureza universalmente humana e típica, tanto no plano biológico, psicobiológico como no ideacional (JACOBI, 2016). Dessa forma Jung (1953, p. 64 *apud* JACOBI, 2016, p. 45) afirma:

Os arquétipos não são invenções arbitrárias, mas elementos autônomos da psique inconsciente, onde já se encontram antes de qualquer invenção. Eles representam a estrutura imutável de um mundo psíquico, que, por seus efeitos determinantes sobre

a consciência, mostra que ele “realmente” existe (JUNG, 1953, p. 64 *apud* JACOBI, 2016, p. 45).

Jacobi (2016) ainda afirma que há um erro constante em retratar arquétipo como “imagens prontas” ou herdadas, uma vez que na ciência está excluída a possibilidade de herdar características ou memórias adquiridas, e sendo que o conceito de arquétipo desenvolvido por Jung “*representa uma condição estrutural da psique, que, sob certa constelação (de natureza interna e externa), é capaz de produzir os mesmos “padrões”, o que não tem nada a ver com a herança de certas imagens*”(JACOBI, 2016, p. 54). Ou seja, segundo Jacobi (2016) na existência de vida humana em outro planeta essa pessoa teria uma psique diferente da nossa, logo, arquétipos diferentes também, pois os nossos arquétipos estão intrínsecas a nossa psique e a nossa condição humana o que faz com que certas imagens se expressem de certa forma específica. Nesse sentido Jung (1954, p.95 *apud* JACOBI, 2016, p. 45) afirma:

Os arquétipos não podem se difundir universalmente apenas pela tradição, pela linguagem e pela migração, mas ressurgem espontaneamente em todo lugar e a qualquer época, sem intermediação externa [...] essa constatação não significa nada menos que em toda psique estão presentes disposições, formas inconscientes, mas, apesar disso, ativas, isto é, vivas [...] que performam e influenciam instintivamente seus pensamentos, sentimentos e ações (JUNG, 1954, p. 95 *apud* JACOBI, 2016, p. 45).

Portanto, na visão de Jung os arquétipos são complexos e abstratos de certa forma, e tem o poder de exercer certa força sobre nós, mesmo que a nossa consciência não compreenda. Muitas vezes eles se manifestam através de imagens que são comuns a qualquer pessoa e estão presentes em toda psique em todo tempo e em qualquer lugar, dessa forma eles compõem o inconsciente coletivo. Nesse sentido Jacobi (2016, p.52) com base nos estudos de Jung corrobora que o arquétipo deve ser visto como:

Aquele campo de força e centro de energia que está na base da conversão do processo psíquico em imagem. Enquanto repousa, apenas como sistema de aptidão, no seio do inconsciente coletivo, ele é inicialmente uma estrutura formalmente indeterminável, mas que tem a possibilidade de aparecer em certas formas por meio de projeção (JACOBI, 2016, p. 52).

Os arquétipos exercem tal força como se houvesse algo que internamente une todos nós os tornando universalmente reconhecíveis. Assim, com base nos estudos de Jung, alguns estudiosos em roteiro e narrativa passaram a compreender o poder dos arquétipos como ferramenta poderosa para criação de personagens. Segundo Vogler (2015) o uso de arquétipos contribui para compreender o objetivo e a função dos personagens em uma história. Logo, por comporem o inconsciente coletivo e estarem presentes nos mais antigos e diversos mitos e

contos de fadas, as mais recentes histórias contadas, seja em livros, filmes e diversas mídias existentes, os arquétipos se tornam um padrão que permite que a narrativa gere uma experiência compartilhada. Dessa forma, é possível criar personagens estrategicamente que representem um arquétipo para que através de sua energia criem experiências que despertem sensações que sejam reconhecíveis por todos. Nesse sentido é importante para um escritor ou roteirista conhecer bem os arquétipos e como usá-los a favor da sua história. No entanto, a presença de arquétipos em histórias pode ocorrer de forma espontânea, já que fazem parte do nosso inconsciente. De acordo com Vogler (2015) os personagens podem representar um único arquétipo durante toda a história como podem representar vários arquétipos como se fossem funções desempenhadas temporariamente dando maior flexibilidade a personalidade do personagem.

Segundo Novak (2010) os arquétipos estão presentes em todos os meios de entretenimento e os mais comuns aos jogos digitais estão descritos no quadro 1 a seguir:

Quadro 1- Descrição dos arquétipos de Jung (2000) segundo Novak (2010).

Arquétipo	Descrição
Herói	É o personagem central da história, não há distinção de gênero. O herói sempre é apresentado a um problema no começo da história e embarca em uma jornada física e emocional para, finalmente, solucionar esse problema. O herói é responsável pela maior parte da ação em uma história, corre os maiores riscos e assume as maiores responsabilidades. Sempre está disposto a sacrificar suas próprias necessidades em prol dos outros. São complexos e possuem emoções e motivações diversas que nos lembram a nós mesmos, assim como, são falhos e possuem fraquezas.
Mentor	É o conselheiro do protagonista ou herói. Eles dão ao herói conselhos, orientações e motivação, além de dar presentes para auxiliá-lo na jornada. Normalmente é a voz da razão, mas pode também dar conselhos errados
Sombra ou Vilão	É o personagem oposto ao herói normalmente sendo o seu inimigo ou problema maior. Sua função é ser um oponente à altura do herói. Todos os personagens podem ter um lado sombrio, assim como o vilão pode incorporar momentaneamente outros arquétipos, como, manifestar atitudes heroicas e cômicas. São personagens bem complexos.
Aliados	Aliados são os personagens que ajudam o herói ou protagonista a avançar em sua jornada e também o auxiliam em tarefas que podem ser difíceis ou impossíveis de executar por conta própria. São a consciência e conselheiros do herói ou protagonista. Podem ser o alívio cômico e possuem o papel de humanizar o herói.
Guardião	O guardião bloqueia o progresso do herói por todos os meios necessários até que ele tenha provado seu valor. Sua função principal é testar o herói, principalmente seus poderes. Podem ser os aliados do vilão.
Trapaceiro	É um personagem neutro que gosta de criar confusão. Os personagens trapaceiros podem causar graves danos com suas travessuras, impedindo o herói de prosseguir em sua jornada, mas, geralmente, são apenas personagens brincalhões que fornecem o lado cômico da história.

Mensageiro	Fornece mudanças ao oferecerem desafios ao herói, bem como, podem dar orientações.
-------------------	------------------------------------------------------------------------------------

Fonte: Elaborada pela autora

Outras funções que os personagens podem representar e podem trazer consigo elementos de alguns arquétipos de acordo com Novak (2010) estão descritos no quadro 2 a seguir.

Quadro 2– Arquétipos na representação de personagens.

Arquétipo	Descrição
Protagonista	É o personagem principal. Um jogo para um único jogador é centrado nesse personagem, e a história do game é contada do seu ponto de vista, mesmo que ele não seja jogado em primeira pessoa. O protagonista é extraordinariamente forte tanto física quanto moralmente, mas nem sempre é “bom”.
Antagonista	É o oposto do protagonista. Isso não significa que o antagonista é “mau”. O protagonista e o antagonista podem simplesmente ter opiniões opostas políticas (liberal versus conservador), éticas (privacidade versus segurança) ou existenciais (negócios versus família).
Co-protagonistas	Unem suas forças ao protagonista de uma história. Esses personagens frequentemente aparecem em games que exigem equipes, como os jogos online multijogador massivos (MMOs).

Fonte: Elaborada pela autora a partir da descrição de Novak (2010)

Dentro do jogo ainda podem existir personagens extras que contribuem para dar realidade ao mundo que a história pretende retratar. Muitas vezes eles nem chegam a falar, mas estão ali para preencher espaços que não podem ficar vazios como, por exemplo, pedestres andando nas ruas de uma cidade ao meio-dia, como, em jogos que têm grandes cidades como espaço de jogo, ou clientes e atendentes em um bar (SHELDON, 2004).

Como alguns jogos requerem ações constantes muitas vezes não há tempo para desenvolver alguns personagens ou até mesmo gerar grandes diálogos entre o protagonista e personagens secundários ou extras, então alguns artificios são utilizados para que o jogador reconheça facilmente com que personagem ele está lidando ou o que este tem a oferecer (SHELDON, 2004). Segundo Sheldon (2004), esses artificios podem ser profissões, roupas, postura corporal, modo de falar ou personalidades. Estes podem facilmente se tornarem estereótipos se forem retratados sem cuidado de forma muito caricata e superficial. Contudo, estereótipos não são exclusividade de personagens secundários ou extras, personagens principais também podem ser estereotipados. Sheldon (2004) cita alguns exemplos personagens estereotipados:

Heróis de queixo quadrado, vilões de nariz de gancho, mulheres de peitos grandes que desafiam a gravidade, ajudantes covardes que roubam a cena, ladrões astutos, clérigos intrigantes, mágicos barbudos e sábios, bruxas velhas, bruxas que parecem velhos, anões teimosos, rústicos que roem grama. . . a lista é longa. Tome uma profissão, raça ou característica física e, graças a séculos de criação de caráter, quase imediatamente uma característica de personalidade surge em sua mente. Estes são estereótipos (SHELDON, 2004, p. 57).

Nesse sentido de retratação de pessoas, seja sobre aspectos físicos de imagem ou de personalidade, Sheldon (2004, p. 57) define estereótipos como “*um retrato generalizado e não contextual de um indivíduo que não leva em conta qualidades únicas que todos os indivíduos possuem*”. Ainda segundo Sheldon (2004) existem alguns fatores que levam escritores a desenvolver personagens estereotipados:

- Não perceber que são estereótipos.
- Os estereótipos são fáceis de escrever, pois todo o trabalho já foi feito.
- Os estereótipos são frequentemente confundidos com arquétipos.
- Alguns tipos de jogos, como RPGs, contam com os estereótipos para a criação do personagem do jogador.

Esses fatores estão então ligados à falta de conhecimento sobre os estereótipos até a normalização dos mesmos. Sendo que essa não percepção e a predisposição de criação de personagens estereotipados, estão relacionadas a visões limitadas do mundo em que vivemos por falta de observar e absorver as diversidades existente, seja em relação a cultura, gêneros, raças ou ambientes (SHELDON, 2004).

2.1.2 Tropos em personagens do gênero feminino

O termo tropo na língua portuguesa é mais conhecido pelo seu significado referente a figuras de linguagem principalmente a metáfora, o qual está relacionado aos estudos de linguística e retórica onde o termo é mais encontrado. Dentro desse significado Gibbs Jr. (1993), afirma que durante muito tempo se supôs que os tropos passavam a impressão de serem pouco compreendidos ou de difícil compreensão, mas o uso frequente de diferentes tropos na linguagem do dia a dia, seja na fala ou na escrita, mostra que a fala não literal é de fácil compreensão, e que essa frequência a qual os tropos são utilizados se devem porque a cognição humana é fundamentalmente moldada por vários processos figurativos.

Ao longo do tempo então, os estudos sobre tropos passaram a argumentar que faz parte da experiência e base da consciência humana o uso de tropos, principalmente a metáfora, mas também metonímia, sinédoque e a ironia. Gibbs Jr. (1993) afirma ainda que os tropos desempenham papéis que vão além de serem dispositivos para esclarecer como falamos, raciocinamos e imaginamos, pois constituem nossas experiências. Nesse sentido as figuras de linguagem como tropos não estão ligadas somente a linguagem cotidiana e pensamento, mas também no desenvolvimento e prática das disciplinas intelectuais, nas artes e ciências (GIBBS JR., 1993).

A compreensão desse primeiro significado nos leva a entender e explorar um significado a mais que na língua inglesa a palavra tropo (tradução de “*trope*”) possui e será utilizado neste trabalho. Dentro dos estudos sobre televisão e cinema o termo tropo passou a ser um meio para descrever aquelas ideias, frases ou imagens que são familiares, por serem frequentemente usadas ou de fácil identificação pelo público. Pode ser descrito também como um padrão narrativo ou um mecanismo para contar histórias a quais se pressupõe que o público irá reconhecer facilmente (GALA et al., 2020). Na semiologia cinematográfica Rizzo (2005, p. 321), define tropo como “*uma imagem universalmente identificada, impregnada com várias camadas de significado contextual, criando uma nova metáfora visual*”.

Dentro desses significados um tropo pode ser confundido com outros elementos utilizados em narrativas como o arquétipo, clichê ou estereótipo, no entanto, ele pode ser bem complexo, carregar vários símbolos, inclusive um tropo pode conter em si cada um desses elementos (IZUKAWA, 2015). O site americano *tvtropes.org* que cataloga vários tropos do cinema, televisão e jogos digitais diz que é muito difícil uma obra não possuir tropos, e eles podem ser novos ou antigos, serem antigos mas parecerem novos, serem banais, não são bons nem ruins, são apenas ferramentas que auxiliam um autor a contar suas histórias. Entretanto, quando um tropo abarca um clichê¹ ou estereótipo ele pode ser nocivo por propagar preconceitos e discriminação principalmente quando utilizado para representar alguns grupos sociais (IZUKAWA, 2015). Dentro dos jogos digitais os tropos podem principalmente propagar alguns estereótipos nocivos com relação a personagens femininas. Dessa forma aqui serão apresentados os tropos mais comuns presentes em personagens femininas de jogos digitais que

¹ Um clichê se caracteriza por ser algo que é repetido muitas vezes e normalmente acaba por ser naturalizado. Se torna nocivo quando essa naturalização propaga preconceitos.

possuem estereótipos. Dessa forma o quadro 3 a seguir com base nos trabalhos de (AMORIM *et al.*, 2016; TROPES VS WOMEN IN VIDEO GAMES, 2013; IZUKAWA, 2015) apresenta e sintetiza esses tropos.

Quadro 3- Descrição dos tropos na representação de personagens femininas.

Tropos	Descrição
Dama em Apuros	Caracterizada por ser a personagem a ser resgatada e gerar motivações ou avanços narrativos do herói ou protagonista.
O Princípio de Smurfette	Caracterizada por ser a única personagem feminina em um grupo masculino. Pode utilizar roupas e acessórios que remetem ao feminino.
Versões Femininas de Personagens Masculinos	Caracterizadas por serem protagonistas da sua própria história, mas são versões feminizadas de personagens masculinos. Não apresentam desenvolvimento visual próprio. São iguais ao personagem masculino, apenas utilizam algum acessório que remeta ao feminino.
Mulheres como Decoração	Usadas para comporem cenários, interagem com personagem principal, mas não possuem praticamente nenhuma função. Normalmente estão em ambientes como boates ou bares trajando roupas íntimas e biquínis, de forma que remetem a sensualidade
Mulheres como Recompensa	Servem de recompensa ao término de jogo ou missão e também são caracterizadas por usarem pouca roupa para remeter à sensualidade gerando motivações para o jogador.
Sedutora e Maligna	Utilizam seu corpo e sua sensualidade para alcançar algum objetivo, como manipular, seduzir e matar homens.
Femme Fatale	Utilizam de sua sensualidade para obterem qualquer tipo de vantagem.
Dominadora tornada submissa	Tem sua independência ou força de personalidade retirada para que ganhem a simpatia dos jogadores homens ou mesmo de personagens homens.
Mulheres na geladeira ou donzela sacrificada	São mortas, estupradas, feridas ou perdem seus poderes somente para gerar motivação ao protagonista ou fazer com que o mesmo evolua.
Donzela eutanásia	Caracteriza-se pelo protagonista ter que sacrificar a personagem feminina ao final do jogo pelo fato dela ter sido possuída por algum demônio, ter pego alguma doença incurável, ou ter sido enfeitiçada de forma não haver outra escolha a não ser sacrificá-la, ou por ser uma grande ameaça ou como forma de libertar seu espírito.
Escolta da donzela	Caracteriza-se pelo protagonista ter a responsabilidade de cuidar e proteger a personagem feminina a qual irá acompanhá-lo durante todo o jogo.

Fonte: Elaborada pela autora com base em (AMORIM *et al.*, 2016; TROPES VS WOMEN IN VIDEO GAMES, 2013; IZUKAWA, 2015)

Esses tropos apresentados se caracterizam por apresentarem estereótipos que desqualificam o feminino e o ser mulher perpetuando muitas vezes a misoginia. O tropo **dama em apuros**, por exemplo, possui o estereótipo do feminino frágil incapaz de salvar a si próprio, e coloca o masculino como fonte de bravura e coragem. A personagem nesse tropo também é vista apenas como um objeto e recompensa quando o jogo é completado com sucesso. Dentro da narrativa esse tropo tem a função de ser uma ferramenta para gerar motivação ao personagem masculino (TROPES VS WOMEN IN VIDEO GAMES, 2013). Esse tropo pode se desdobrar em outros tropos semelhantes com essa mesma função, com o tropo **mulheres na geladeira**, que tem como objetivo principal despertar um sentimento de vingança no protagonista fazendo com que o jogo seja uma caça ao culpado (TROPES VS WOMEN IN VIDEO GAMES, 2013). O tropo **donzela eutanásia** se assemelham a esses tropos anteriores, contudo nesse tropo há um agravante de normalidade de violência contra mulher, pois muitas vezes os personagens entram em embates muito violentos e desiguais em que a personagem feminina acaba morrendo de forma muito cruel.

Já o tropo **escolta da donzela**, normalmente há uma dinâmica de dois personagens, sendo que o personagem masculino é o protagonista e a personagem feminina sua acompanhante de jornada. Não há uma cooperação e colaboração recíproca entre os personagens. Aqui a personagem normalmente tem a função maior de ajudar o protagonista sendo um apoio emocional (o qual não é mútuo), às vezes possui alguns poderes específicos, ou simplesmente abre portas para o protagonista (TROPES VS WOMEN IN VIDEO GAMES, 2013). Ela não se defende ou luta de igual para igual como o personagem masculino, normalmente ele precisa defender os dois ao mesmo tempo. Apesar de às vezes ter funções mais ativas e ganhar mais destaque por estar junta ao protagonista, essa personagem dentro da narrativa não possui vontades próprias e também passa a imagem da mulher incapaz ou um fardo que o homem tem que carregar ou gerenciar, principalmente quando essas personagens geram problemas que desviam o foco dos objetivos do protagonista (TROPES VS WOMEN IN VIDEO GAMES, 2013). Podem ser retratadas com características que remetem ao feminino estereotipado, como irritabilidade, futilidade e teimosia. Também tendem a ser personagens jovens e muitas vezes são muito mais jovens que o protagonista. Nesse tropo também há uma naturalização da fantasia do poder quando o protagonista dá ordens que são obedecidas pela a personagem feminina sem que haja nenhuma hesitação ou dúvida por parte dela. Assim, a

personagem feminina é reduzida a uma ferramenta da mecânica do jogo (TROPES VS WOMEN IN VIDEO GAMES, 2013).

Já o tropo princípio da smurfette² é caracterizado por mostrar a mulher como uma variação do homem, não mostrando a diversidade existente, uma vez que existe um número tão grande de mulheres como de homens no mundo (IZUKAWA, 2015). Segundo Izukawa (2015) essa desproporção limita a personagens a ser definida pelo sexo corroborando com a afirmação de Pollitt (1991, p.22):

A mensagem é clara. Os meninos são a norma, as meninas a variação; meninos são centrais, meninas periféricas; meninos são indivíduos, meninas são tipos. Os meninos definem o grupo, sua história e seu código de valores. As meninas existem apenas em relação aos meninos (KATHA POLLITT, 1991, p.22).

Essa afirmação de Pollitt (1991) vai de encontro à declaração de Beauvoir (2012, p.10) “a humanidade é masculina e o homem define a mulher não em si, mas relativamente a ele; ela não é considerada um ser autônomo”. Segundo *Tropes vs Women in Video Games* (2013) esse tropo também está ligado a prática descrita pelo termo tokenismo (tradução do inglês *Tokenism*³). Tokenismo se refere a um esforço superficial ou simbólico para ser inclusivo com as minorias como grupos raciais e mulheres que vão desempenhar funções normalmente reservadas a grupos dominantes, especialmente homens brancos. Nesse sentido pode até haver a intenção de dar visibilidade a esses grupos, porém não significa que será de fato representativo.

O tropo **versões femininas de personagens masculinos** também apresenta esses mesmos problemas de superficialidade de visibilidade e inclusão, além de colocar a mulher como variação do homem. Aqui a personagem sempre estará na sombra da versão masculina e sofrerá comparações com o mesmo. Normalmente também não terá uma caracterização visual própria, somente apresentará acessórios e roupas que culturalmente remetem ao gênero feminino (TROPES VS WOMEN IN VIDEO GAMES, 2013).

² Termo criado pela jornalista Katha Pollitt e publicado em um artigo do The New York Times em 1991 com título: “*Hers; The Smurfette Principle*”

³ O conceito social e a prática de emprego do tokenism surgiu nos Estados Unidos nos anos 1960. Martin Luther King foi o primeiro a utilizar o termo “tokenism” durante o período da luta dos direitos civis do afro-americano em um artigo publicado no The New York Times em 1962 com título: “*The Case Against 'Tokenism'; The current notion that token integration will satisfy his people, says Dr. King, is an illusion. Today's Negro has a 'new sense of somebodiness.'* *The Case Against 'Tokenism'*”.

O tropo **mulheres como recompensa** também carrega os mesmos estereótipos da dama em apuros, no entanto esse tropo se diferencia pelo fato de não haver ligação sentimental entre o protagonista e a personagem ela está no jogo apenas como uma premiação ao final do jogo ou de uma missão (TROPES VS WOMEN IN VIDEO GAMES, 2013). Esse tropo está ligado ao estereótipo da mulher como objeto. Dentro desse estereótipo também está o tropo **mulheres como decoração** que está relacionado a personagens secundárias ou outras NPC's as quais apresentam pouca ou nenhuma função na narrativa, mas estão presentes para comporem cenários e serem usadas pelo jogador de qualquer forma (TROPES VS WOMEN IN VIDEO GAMES, 2013).

O estudo de Nussbaum (1995) sobre objetificação ajuda a entender como isso pode acontecer com personagens femininas nos jogos. Em seu estudo Nussbaum (1995) aponta algumas diferenças em tornar ou tratar algo como um objeto e a objetificação em si. Entretanto, ao se perguntar o que está envolvido na ideia de tratar algo como um objeto, a mesma apresenta algumas formas possíveis que podem estar relacionadas a essa ideia. No entanto, tratar um ser humano com uma ou mais dessas formas também se caracteriza como objetificação. São essas formas ou maneiras:

- Tratar o outro como um instrumento a fim de usá-lo para o seu próprio benefício.
- Julgar que o outro é incapaz de agir por conta própria.
- Negar que outro tenha autonomia e autodeterminação própria.
- Tratar o outro como uma mercadoria a qual possa ser trocada por qualquer coisa.
- Tratar o outro sem limites quanto a sua integridade física e mental, como ser abusado e violentado de diferentes formas.
- Tratar o outro como propriedade que possua valor monetário, a qual possa ser comprada ou vendida.
- Negar que o outro tenha sentimentos e que os mesmos possam ser levados em consideração.

Com base nesse estudo de Nussbaum (1995), a série documental *Tropes vs Women in Video Games (2013)* identificou que todas as formas de objetificação podem estar incluídas de alguma forma na mecânica e no comportamento dos NPC's. Nessa série são citados diversos exemplos de jogos em que personagens são objetificadas e se enquadram no tropo **mulheres como decoração** das seguintes maneiras:

- Podem ser compradas para ajudar o protagonista.
- Podem ser usadas como distração pela mecânica do jogo tanto como forma de prejudicar o protagonista como serem usadas por ele para prejudicar ou atrasar outros personagens.
- O uso de garotas de programa é recorrente em diversos jogos, as quais podem ser compradas, roubadas ou trocadas em negócios. São também utilizadas como mecânica de jogo transformando-as em máquinas de vender sexo.
- Podem ser pagas para mostrar partes íntimas do seu corpo ou mostram suas partes íntimas como forma de recompensa ao jogador.
- São mostradas como opções de compras, por exemplo, o jogador pode escolher entre comprar uma mulher ou uma lata de refrigerante.
- Podem ser trocadas por outras personagens semelhantes ou objetos sem que haja alguma perda na narrativa.
- São opções de acompanhamento, por exemplo, o jogador pode escolher um companheiro para ajudá-lo no campo de batalha, sendo que as opções de escolha são uma mulher, um cachorro, um robô ou um cavalo.
- São erotizadas e sofrem violência física apenas por diversão.
- Compõem cenários de jogos. É comum haver em jogos ambientes como boates e bares os quais personagens femininas compõem o ambiente normalmente e de forma hipersexualizadas.

A objetificação de personagens femininas se agrava de duas formas, uma pelo jogador que não é apenas espectador, ele faz parte da interação e pode ser ativo na objetificação das personagens. A outra é que mesmo que o jogador opte por não usar a personagem como objeto, ainda assim ela foi criada com a intenção e função de ser um objeto, ou seja quem criou e desenvolveu o jogo também tem sua parcela de culpa (TROPES VS WOMEN IN VIDEO GAMES, 2013).

A naturalização e incitação da violência são construídas de forma a serem divertidas e interessantes, e dificilmente geram punições ao jogador. Já quanto ao uso recorrente de garotas de programa elas não apresentam sua própria história e não possuem nenhuma individualidade e sua sexualidade só existe para dar prazer a outros (TROPES VS WOMEN IN VIDEO

GAMES, 2013). Dessa forma, esse tropo é muito prejudicial por reduzir mulheres a objetos e banalizar o assédio sexual e a violência física e sexual contra a mulher.

O tropo **Sedutora e Maligna** se caracteriza por colocar a sensualidade e a sexualidade feminina como uma arma e demonizar a feminilidade. O estereótipo presente nesse tropo é representar as mulheres como manipuladoras e interesseiras que fazem de tudo para atingir seus objetivos. Podem aparecer como personagens transformacionais que se disfarçam como mulheres sexys, mas na verdade são demônios, robôs ou alienígenas. Elas passam de belas a monstros, muitas vezes tem suas genitálias e seios apresentados de forma deformadas representando o sexo feminino de forma abominável (TROPES VS WOMEN IN VIDEO GAMES, 2013).

O tropo **Femme Fatale** também coloca a sensualidade como uma arma feminina. Normalmente não ocorre objetificação, pois aparece em personagens principais as quais têm suas próprias histórias e ações dentro da narrativa. Ele também pode ser descrito como um arquétipo uma vez que está presente em diversos mitos antigos e no inconsciente coletivo. No entanto, a forma como a sensualidade, que pode chegar a uma hipersexualização, e conforme a raça da personagem, pode haver alguns estereótipos raciais ou étnicos de gênero presentes nesse tropo. Por exemplo, personagens asiáticas têm sua sensualidade retratada de forma exótica, já as personagens negras representam uma sensualidade selvagem (AMORIM *et al.*, 2016)

O tropo **dominadora tornado submissa** está ligado a estereótipos comportamentais atribuídos ao gênero feminino que são pouco aceitos. As personagens com personalidade fortes (podem ser personagens que apresentam características como, teimosia, impulsividade, são questionadoras ou briguentas, entre outras) tendem a ser rejeitadas, assim como, aquelas mais dramáticas ou indecisas. Essas transformações podem ocorrer durante o andamento do jogo em que as personagens vão se encaminhando para o final do jogo apresentando uma personalidade mais dócil, compreensiva e passiva. Podem ocorrer em *reboots* de jogos ou em continuações, em que a mesma personagem apresenta uma personalidade completamente diferente do jogo anterior, como forma de agradar principalmente o público masculino (TROPES VS WOMEN IN VIDEO GAMES, 2013).

2.1.3 Narrativa em jogos digitais

As narrativas fazem parte do elemento história assim como o enredo. No entanto, é importante distinguir esses termos. Quando Schell (2004) usa o termo história como um elemento, ele engloba a própria história em si a narrativa o enredo uma vez que ambos estão em função de apresentar a história do jogo ao jogador. Nesse sentido Abbott (2008) define a história como uma sequência de eventos (atos e acontecimentos) envolvendo entidades (personagens e ambiente), sendo limitada pelas leis do tempo apresentando uma direção com início, meio e fim. O enredo é a organização desses eventos ou a cadeia de causalidade que dita esses eventos que de alguma forma estão ligados e devem ser representados um em relação ao outro. Já a narrativa é a representação de um evento ou uma série de eventos em uma sequência temporal, ou seja, a narrativa estabelece uma ordem (não necessariamente linear), intensidade e frequência de apresentação dos eventos. De forma mais sucinta Ip (2011, p. 107) define esses três componentes como “ *a história é a informação sobre um evento ou sequência de eventos (normalmente linear), o enredo sendo a causa e as ligações entre os eventos, enquanto a narrativa é a maneira única pela qual a história está sendo apresentada ao público*”.

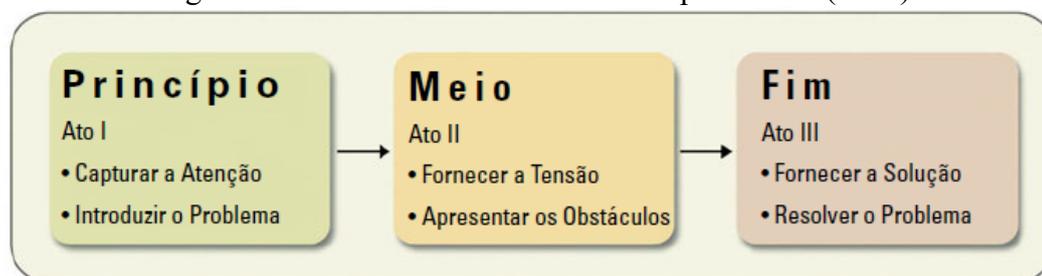
Nas subseções a seguir de acordo com a literatura pesquisada serão mostradas como as narrativas em jogos digitais são definidas e estruturadas. Como os jogos digitais são sistemas complexos essas estruturas tendem a se mesclar ou haver uma complementação entre elas, desse modo para melhor compreensão optou-se por dividir essas estruturas em: estruturas clássicas, formas e tipos de narrativa.

2.3.3.1 Estruturas Clássicas

Nos jogos digitais as narrativas passaram a estar mais presentes a partir da década de 80 e 90 devido ao avanço de hardware e software, com a intenção de dar mais imersão e interatividade para o jogador. Ao longo do tempo passou a ser implementada de forma mais complexa e com alta interação possibilitando jogos com dezenas de horas de duração. No final dos anos 90 com o sucesso desses jogos, também passou a ser adicionada em gêneros que não utilizavam de história como tiro e luta (IP, 2011).

Uma das estruturas mais conhecidas e utilizadas é a estrutura em três atos em que uma boa história pode ser contada com início, meio e fim (NOVAK, 2010). A figura 2 a seguir sintetiza essa estrutura.

Figura 2 - Estrutura de três atos descrita por Novak (2010)



Fonte: Extraída de Novak (2010).

De acordo com Novak (2010) o começo denominado ato I deve ser o começo da ação, introduzindo o jogador ao problema do personagem principal. O ato II concentra-se nos obstáculos que impedem a resolução do problema introduzido no Ato I. O ato III é a resolução do problema. Rabin (2010) também cita essa estrutura como a mais clássica, porém a descreve como: a história começa com um incidente excitante, seguido de uma ação crescente, então um clímax chocante e, por fim, uma resolução satisfatória.

Outra estrutura muito utilizada é a Jornada do Herói criada pelo filósofo e antropólogo, Joseph Campbell também conhecida como monomito a qual representa uma jornada cíclica de um herói para alcançar seus objetivos passando por inúmeros desafios e provações os quais irão modificá-lo a ponto de quando terminar sua jornada ser alguém completamente diferente. De acordo com Arruda (2014) o mito mais poderoso presente em nossa cultura é o do herói. Campbell (2004) então descobriu que há padrões comuns em todos os mitos de heróis de obras ficcionais. Essa estrutura se repete em diferentes mitos e se tornou assim repetida devido a identificação de forma indireta dos acontecimentos de nossa vida e cotidiano. A jornada de Campbell (CAMPBELL, 2004) possui 17 estágios no total, contudo Christopher Vogler (VOGLER, 2015) adaptou essa jornada para roteiros cinematográficos conhecida também como a Jornada do Escritor, que compreende a 12 estágios no total. Segundo ele, a jornada se adapta muito bem também aos jogos e sua interatividade. Suas etapas são descritas no Quadro 4 a seguir.

Quadro 4 - A Jornada do escritor de Vogler (2015) adaptada da “Jornada do Herói” de Joseph Campbell (2004).

Estágio	Descrição
1. O mundo comum	O jogador pode ser introduzido de início a uma breve ideia do que é o problema ou o mal que o herói irá enfrentar. Também é a primeira vez que o herói irá aparecer e ser apresentado ao seu mundo e sua origem. As primeiras cenas são um prólogo e aqui também é estabelecido o tema da história. A introdução ao mundo do herói é essencial pois vai dar o contexto a base e o histórico do herói. Aqui serão levantadas questões dramáticas, como, o questionamento se o herói será capaz de cumprir o objetivo. Serão apresentados também os problemas internos e externos do herói, os quais trazem humanidade ao herói mostrando que o mesmo não é perfeito. Será criada a conexão e identificação com o herói, possibilitando que a história seja vivenciada pelos seus olhos. Aqui também é retirado alguma coisa do herói ou apresentado o que lhe falta e constitui o seu vazio. O que o herói irá ganhar ou perder também será apresentado.
2. O chamado para a aventura	Um indício de que o herói estará deixando o mundo comum para começar uma nova aventura. Este estágio funciona como um catalisador que desencadeia o enredo principal e dá início a movimentação da história. O chamado pode chegar por um mensageiro ou mentor, surgir de uma inquietação interna do herói, um descontentamento com alguma situação ou um simples acaso. O chamado também pode ser apresentado pelo vilão que começa a arquitetar seus planos mostrando que logo o herói terá que agir. Ou ainda a perda que o herói sofre apresentada no mundo comum, aparece em forma de esperança que algo poder ser recuperado ou até mesmo a vingança
3. A recusa do chamado	Na estrutura tradicional do monomito, o herói recusará a oferta inicial de deixar o mundo comum para começar uma missão, geralmente ele tem um momento de dúvida ou incerteza.
4. O encontro com o mentor	Quando o herói decide assumir a missão, o mentor fornece a informação necessária para escolher que ação tomar, lhe dá conhecimento e confiança para superar os medos e inseguranças para o início da jornada. Mentores podem ser qualquer coisa que forneça informações - um velho barbudo, hub, robô, biblioteca, experiências passadas. Sua função é auxiliar e orientar o herói.
5. Atravessando o primeiro limiar	O herói passa da segurança do mundo comum para um novo mundo. Os primeiros obstáculos surgem e precisam ser enfrentados. Sua coragem é testada e a partir daqui não há mais volta.
6. Testes, aliados e inimigos	Aqui o herói já embarcou de cabeça em sua aventura e está agora no mundo especial onde o ritmo é diferente, há novas prioridades e regras. Aqui o herói começa a ser testado e preparado realmente para os maiores desafios que virão à frente. Esta fase é geralmente a maior parte da história do jogo, como o jogador é apresentado a todos os personagens principais seus aliados e inimigos. Também é o momento do herói se conhecer melhor, acumular poderes e informações para a fase seguinte.
7. Chegando à caverna mais interna	O objetivo principal desta parte da história é preparar o herói para a batalha final. Aqui podem haver momentos de descanso e descontração. Se aproximam ou adentram no campo de batalha passando por alguma provação e questionamentos.

10. Provação	Este é o lugar onde o herói enfrenta o maior desafio. O inimigo pode aparecer como uma entidade física (pessoa ou objeto) ou não física (tempo, intensidade ou dificuldade). Aqui o herói morre e renasce e não é mais o mesmo. Ele pode testemunhar a morte ou causar ela. Mas não é o momento do clímax, apenas é uma crise que vai ser o divisor de águas da história.
9. A recompensa	Muitos jogos terminam neste ponto, quando o inimigo é derrotado e a recompensa é geralmente uma cena de corte final detalhando o que acontece com o herói depois de seu triunfo. No entanto, pode ser um momento de celebração ou de posse daquilo que saiu em busca. Um momento ter seu esforço reconhecido. As consequências da morte apareceram através de novas percepções. Pode ser a hora de retornar a missão.
10. O caminho de volta	É o momento de traçar novos objetivos, permanecer no especial ou voltar ao mundo comum. A maioria decide retornar ao mundo comum após a recompensa, mas pode não ser possível para o herói se integrar com sucesso ao mundo comum. Muitos decidem implementar esse aprendizado do mundo especial ao mundo comum de onde partiram. Nesse caminho de volta pode haver um revés com um novo teste para enfrentar.
11. A ressurreição	Esta parte da história aborda quaisquer questões não respondidas, tais como as consequências da busca, conflitos potenciais que possam surgir para futuras sequelas, ou quaisquer testes que o herói deve enfrentar antes do final. Normalmente ocorre uma reviravolta final, como algo inesperado pelo público. A morte mais uma vez aparece e mais forte que antes proporcionando a maior luta da história a qual será a maior provação que o herói terá que passar. Também será colocado a prova se as lições foram aprendidas. Aqui eles passam por experiências profundas e questionadoras.
12. O retorno com a recompensa ou elixir	Este é o último estágio da história, onde o herói finalmente retorna ao mundo comum e vê os benefícios de sua recompensa. O herói pode comparar sua vida antes e depois da missão para ver como as coisas mudaram. Sempre trazem algo para dividir com os outros e o elixir da aventura. Não são mais os mesmos, trazem muitas reflexões, mas estão mais conscientes, mais vivos e humanos.

Fonte: Elaborada pela autora a partir de Vogler (2015)

A jornada do herói é uma estrutura flexível e cheia de metáforas que podem se adaptar a qualquer história que tenha a intenção de criar um arco de aprendizado e superação para um personagem. Nesse sentido Vogler (2015, p.319) sintetiza essas etapas no quadro 5 a seguir apresentando os estágios graduais de mudança de um personagem.

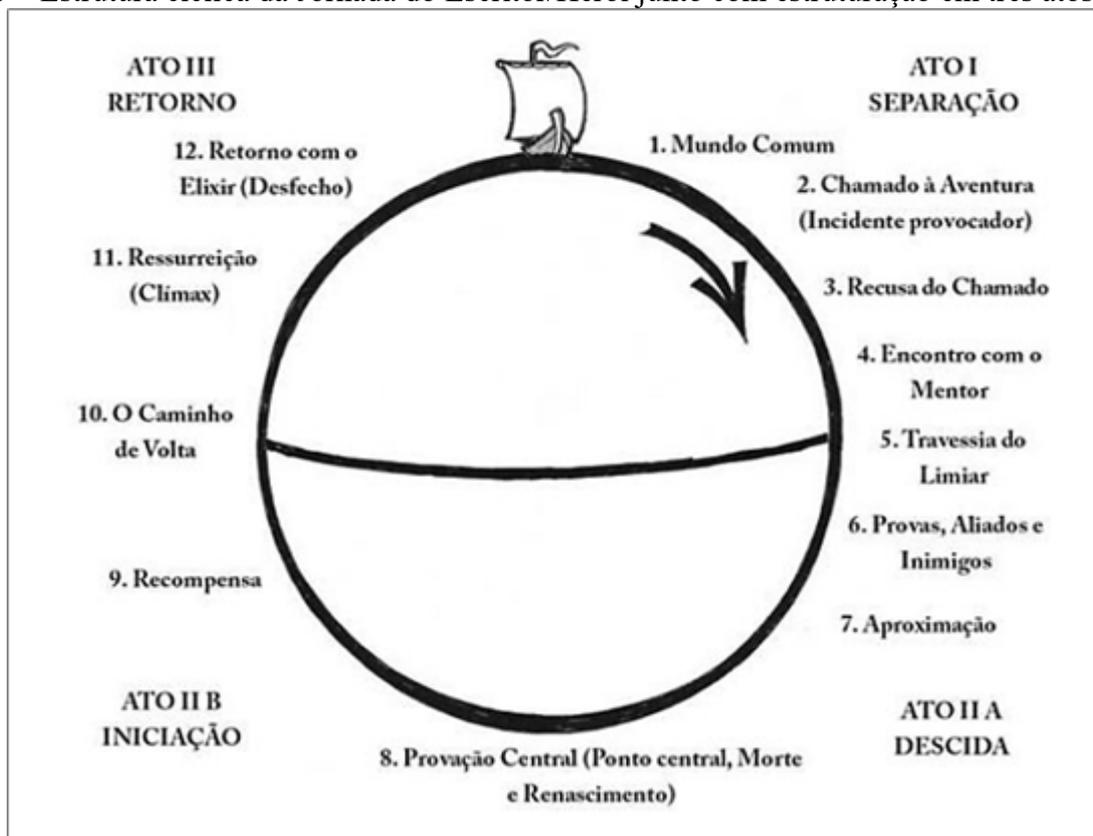
Quadro 5– Arco do personagem por estágios graduais de acordo com a jornada do herói.

Arco de Personagem	Jornada do Herói
1. Percepção limitada de um problema	Mundo Comum
2. Percepção aumentada	Chamado à Aventura
3. Relutância para mudar	Recusa
4. Superação da relutância	Encontro com o Mentor
5. Compromisso com a mudança	Travessia do Limiar
6. Vivência da primeira mudança	Provas, Aliados e Inimigos
7. Preparação para grande mudança	Aproximação da Caverna Secreta
8. Tentativa da grande mudança	Provação
9. Consequência da tentativa (melhoria e reveses)	Recompensa (Empunhando a espada)
10. Volta da dedicação à mudança	O caminho de Volta
11. Tentativa final na grande mudança	Ressurreição
12. Domínio final do problema	Retorno com o Elixir

Fonte: Retirada de (VOGLER, 2015, p. 319)

A Jornada do Herói acontece normalmente de forma cíclica e pode ser estruturada dentro da estrutura de três atos como forma de estabelecer onde os pontos de virada, crise, clímax, e desfecho se estabelecem na história, como mostra a figura 3 a seguir.

Figura 3 – Estrutura cíclica da Jornada do Escritor/Herói junto com estruturação em três atos.



Fonte: Retirada do livro a Jornada do Escritor de Chistopher Vogler (VOGLER, 2015, p.49)

Outra opção de estrutura é a Jornada da Heroína Maureen Murdock (MURDOCK, 1990). Essa jornada é focada na valorização do ser mulher, envolvendo a cura do feminino ferido que profundamente existe dentro dela e na cultura (MURDOCK, 1990). Segundo Murdock (1990) a jornada da heroína começa com a:

“Separação inicial dos valores femininos, buscando reconhecimento e sucesso em uma cultura patriarcal, experimentando a morte espiritual e voltando-se para dentro para recuperar o poder e o espírito do sagrado feminino. Os estágios finais envolvem um reconhecimento da união e do poder da natureza dual para o benefício de toda a humanidade ” (MURDOCK, 1990, p.11).

A jornada da heroína Murdock (1990) é fundamentada com base na psicanálise e mitologia que são seus campos de estudos. Nessa jornada ela explora a psique feminina e sua jornada espiritual de reencontro e ressignificação do feminino. O Quadro 6 a seguir sintetiza todos os 10 estágios da jornada da heroína descritas por Murdock (MURDOCK, 1990).

Quadro 6- Descrição das etapas da Jornada da Heroína de Maureen Murdock (1990).

Estágios	Descrição
1. Separação do feminino	A jornada começa com a separação inicial dos valores femininos, buscando reconhecimento e sucesso em uma cultura patriarcal, negando o que lhe é imposto. Ela vê o feminino como manipulador, inconsistente e emocional. Vincula esse feminino frágil a figura da mãe a qual procura se distanciar. A desvalorização da mulher começa com a mãe.
2. Identificação com o masculino e reunião de aliados	No processo por formar uma identidade, a mulher desvincula-se do modelo da mãe, passando a nortear-se pelo perfil paterno ou de quem desempenha este papel de Mentor em sua vida. Ela busca a aceitação dessa figura paterna e traça objetivos de acordo aos princípios masculinos. Sua competência e determinação será medida com base na figura paterna e de outros homens. Imersa nessa cultura patriarcal ela nega e despreza cada vez mais os papéis culturalmente impostos a mulheres
3. Estrada das provações	O foco aqui está nas tarefas necessárias para se descobrir. Ela está em busca de si mesma, indo ao encontro de desafios, enfrentando quaisquer obstáculos que possam surgir. Ela se aventura para encontrar a si mesma, a estrada de provações que a levará a descobrir suas forças e suas fraquezas.
4. Falsa ilusão de sucesso	Nessa fase ela desfruta de todo o sucesso que conseguiu, emprego, dinheiro, carro, e se sente realizada. No entanto, essa sensação é passageira e logo se sente sobrecarregada e entende que, mesmo assim, ainda sofre com suas escolhas, mas não desiste de conquistar mais espaço ignorando suas necessidades e anseios. Porém uma hora o esgotamento chega a um ponto em que não consegue mais prosseguir.
5. O despertar do sentimento de aridez espiritual	Ela é tomada por sentimento de vazio e exaustão. Vários questionamentos surgem e ela percebe que é preciso deixar de fazer para ser. Começa uma reconexão com feminino.
6. Iniciação e descida à Deusa	É um momento de reclusão para dentro de si. Ela apresenta-se a si mesma, talvez pela primeira vez, ao seu corpo, suas emoções, sua sexualidade, sua intuição, sua imagem, seus valores e sua mente. A deusa aqui é o reencontro obscuro com a mãe a qual rejeitou. Começa aqui o renascimento do feminino, mas ainda há medo.
7. Urgente reconciliação com o feminino.	Aqui ela faz as pazes com seu corpo e ressignifica o feminino. Compreende que existem convenções culturais e religiosas que diminuem e demonizam o feminino através de tabus. Assim, iniciou-se a cura consigo mesmo e incorporação do sagrado feminino.
8. Curando o conflito entre mãe e filha	A heroína reconhece seu erro por culpar injustamente a mãe e percebe que seu sentimento de não identificação com o feminino provém da glorificação da figura do masculino a qual sempre viu como a figura que representasse o sucesso.
9. Curando o masculino ferido	Masculino é definido aqui como uma força arquétipo e o feminino como força criativa, os quais muitas vezes compreendidos como uma força dual que gera polarizações. Assim ela entende que em cada um habita um pouco do masculino e feminino e que em ambos há características boas e ruins. É necessário haver uma união dos

	opostos para que possam se respeitar. Dessa maneira ela faz as pazes com sua verdadeira natureza.
10. Integração do masculino com o feminino	A partir desse entendimento e aceitação da dualidade entre masculino e feminino, e sua união, a heroína encontra o equilíbrio e sua verdadeira natureza floresce. Ela chega ao fim da jornada com muita sabedoria adquirida a qual irá compartilhar com outras mulheres.

Fonte: Elaborada pela autora a partir de Murdock (1990)

É possível compreender que essa é uma jornada solitária, onde a heroína descobre de forma dura o machismo e o sistema de opressão do patriarcado. Dessa forma, aprende que homens e mulheres podem traçar o mesmo caminho, mas o percurso é desigual. Ela aprende a valorizar seu lado feminino e se reconciliar com o masculino (MURDOCK, 1990).

Mesmo estabelecendo a jornada pela psicanálise, Murdock (1990) aponta alguns questionamentos que também são abordados pelo feminismo, como, o poder do homem que nasce às custas da desistência da mulher. A mulher desiste de si mesma para que o homem possa se encontrar, seja ele, marido, filho ou colega de trabalho. Ou a ilusão que mulheres possam ter uma vida plena e estabilizada, como, carreiras lucrativas, casamentos estáveis, igualitários e românticos; e uma maternidade feliz, sem que percam sua sanidade mental aos poucos e percebam que não há amparo para elas nos momentos difíceis.

Entretanto, pode ser observado que a jornada da heroína e a do herói não levam em consideração as diferentes experiências vividas por diferentes mulheres, não apresentando uma abordagem que leve em consideração as interseccionalidades como raça, classe e orientação sexual e identidade de gênero. Em seu livro Vogler (2015) responde a crítica sobre a jornada do herói ser uma teoria masculina. Ele reconhece que pode haver verdade uma vez que ela foi criada por homens e assim como ele só podem ver o mundo através do filtro do seu gênero. Afirma ainda, que há algumas coisas na jornada que podem ser compartilhadas, mas tenta explorar e estruturar como seria a jornada da mulher:

As jornadas masculinas podem ser, em algum sentido, mais lineares, prosseguindo de um objetivo externo ao próximo, enquanto as jornadas femininas podem orbitar ou avançar em espiral para o interior e para o exterior. A espiral pode ser uma analogia mais precisa para a jornada feminina do que uma linha reta ou um simples círculo. Outro modelo possível consistiria em uma série de anéis concêntricos, com a mulher empreendendo a jornada interior para o centro e, em seguida, expandindo-se para o exterior novamente. A necessidade masculina de sair e vencer obstáculos, realizar, conquistar e possuir pode ser substituída na jornada da mulher pelas iniciativas de preservar a família e as espécies, criar um lar, lidar com as emoções, entrar em acordos ou cultivar a beleza (VOGLER, 2015, p. 25).

Seu esforço é válido quanto a possível estruturação da jornada feminina não ser linear, mas, ainda reduz a mulher ao conceito de reprodução social e estigmas femininos, quando afirma que mulheres podem escolher “*pelas iniciativas de preservar a família e as espécies, criar um lar, lidar com as emoções, entrar em acordos ou cultivar a beleza*” (VOGLER, 2015, p. 25).

Nesse sentido Medeiros (2019) afirma que tanto a jornada da heroína como a do herói são opções para construções de narrativa, porém não devem ser consideradas universais. Elas já são bem difundidas e muito utilizadas em diferentes meios, e não há dúvida quanto aos seus sucessos em contar grandes histórias, entretanto não são as melhores escolhas para quem busca trazer representatividade de forma consistente. A jornada da heroína de fato ainda é uma teoria em construção que deve e pode evoluir muito de forma a ser mais realista e inclusiva.

2.3.3.2 Formas de narrativa

A narrativa ainda pode ser classificada pela forma que apresenta a história ao jogador. De acordo com Jenkins (2006), Salen e Zimmerman (2012) e Rabin (2010) as formas podem ser observadas no quadro 7 a seguir:

Quadro 7 - Descrição das formas de narrativa.

Forma de Narrativa	Descrição
Emergente	Se caracteriza principalmente por não apresentar uma estrutura linear onde o jogador será o responsável por construir a história. Rabin (2010) afirma que é dado ao jogador um ambiente e um conjunto de ferramentas para manipular o meio ambiente as metas são criadas pelos próprios usuários, e estas podem ser cumpridas em qualquer ordem e momento em que estes escolherem.
Embutida	Se caracteriza por elementos de história presente em objetos, e cenas cinematográfica ⁴ e artefatos que complementam a história principal ou criam histórias adicionais, também são responsáveis por criar motivações para o jogador agir durante a partida.
Forçada	É implementada de forma que o jogador siga uma ordem cronológica para o jogador avançar a outras etapas do jogo.
Evocada	Retrata universos de outras mídias como, HQs, filmes e livros.

Fonte: Elaborada pela autora com base nos textos de (RABIN, 2010), Jenkins (2006) e Salen e Zimmerman (2012).

⁴ Pode ser descrita como um pequeno filme dentro do jogo onde o jogador apenas assiste não tendo nenhum controle sobre o jogo, ou seja, há uma pausa na jogabilidade. É utilizada para mostrar e avançar diálogos, introduzir personagens, gerar informações sobre o jogo.

2.3.3.3 Tipos de narrativa

A ordem em que a história é organizada também gera tipos de classificação de narrativa descritos por Rabin (2010) como tipos de tramas as quais são descritas no quadro 8 a seguir:

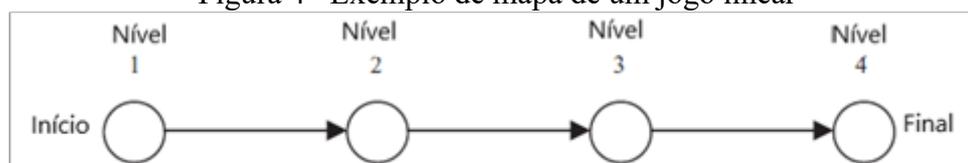
Quadro 8 - Descrição dos tipos de narrativa

Tipo de Narrativa	Descrição
Ramificada Vários Finais	Se caracterizam pelas escolhas do jogador alterar completamente a trama. Jogos assim possuem múltiplos finais sem uma coluna clara, mas várias colunas.
Ramificadas Modificadas	Possuem caminhos paralelos, mas existe um eixo de história central. Os jogadores podem vivenciar experiências diferentes, mas ao final, todos chegaram a um mesmo ponto confrontados por uma escolha que possibilitará finais diferentes de acordo com ao escolhido. Normalmente possuem dois finais.
Modular	A história é dividida em módulos sem que haja uma ordem a ser seguida, mas ainda assim permite que o enredo seja entendido.
Lineares	Nesse tipo as ações dos jogadores não interferem na história. A história é revelada de forma sequencial obrigando o jogador a concluir as metas de um módulo para passar para o próximo.
Não lineares	Não possuem uma história determinada, apenas é dado ao jogador um ambiente e um conjunto de ferramentas para manipular o meio ambiente. O jogador irá criar suas histórias, metas e objetivos.
Semilineares	Criam a falsa sensação de liberdade ao jogador. Ele pode explorar o ambiente do jogo, adquirir novas armas e habilidades, mas as missões a serem cumpridas se desenrolam de ordem cronológica e a história se mantém sempre a mesma com um final fixo.

Fonte: Elaborada pela autora com base no texto de (RABIN, 2010)

As narrativas lineares são as mais simples e se organizam em estágios apresentando uma única linha narrativa como ilustra a figura 4 seguir, sendo que as elipses representam os estágios, módulos, fases ou pontos importantes da história. Não são apresentadas escolhas ao jogador, o que faz com que todos que jogam esse jogo vivam a mesma experiência (RABIN, 2010).

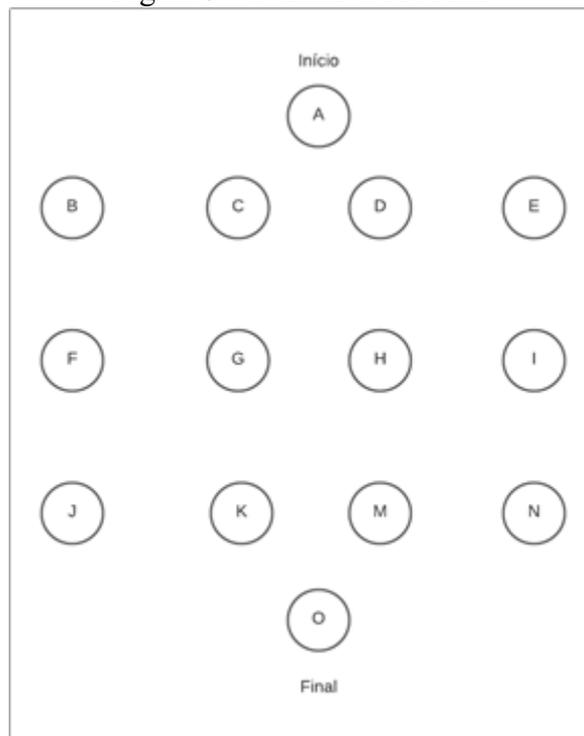
Figura 4– Exemplo de mapa de um jogo linear



Fonte: elaborada pela autora com base em Ip (2011)

Já a narrativa modular é como se cada módulo fosse uma pequena história diferente, mas que no final fazem parte de uma história maior, por isso é preciso começar e terminar em algum lugar, dessa forma o início e final são fixos, como mostra a figura 5 a seguir (SHELDON, 2004). Essa forma de narrativa dá total liberdade para o jogador fazer seu percurso, no entanto pode ser mais difícil para compreender a história no geral (RABIN, 2010).

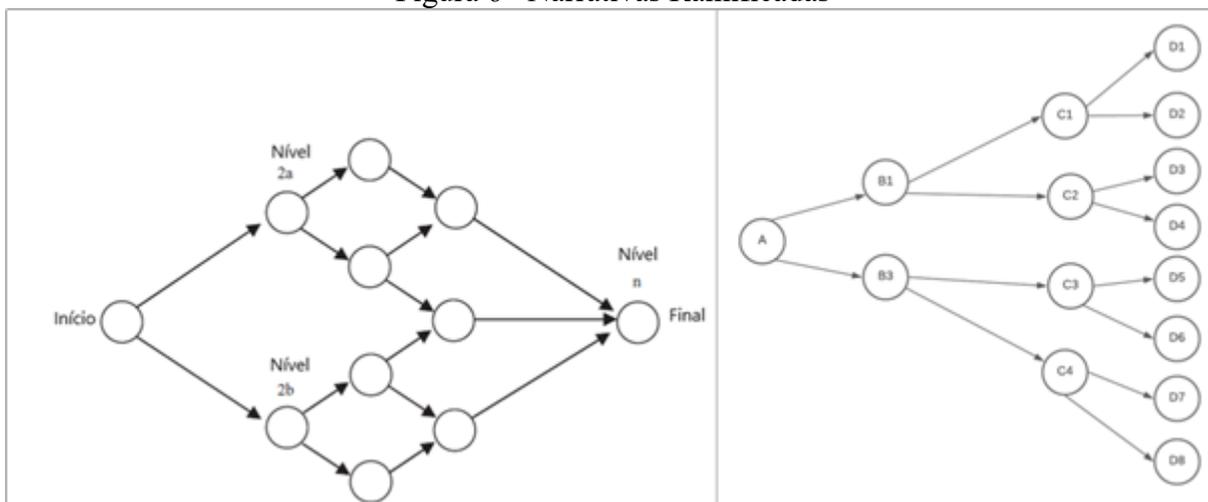
Figura 5 – Narrativa Modular



Fonte: Elaborada pela autora Sheldon (2004)

As narrativas ramificadas se caracterizam pelas escolhas dos jogadores que determinam o rumo da história. Entre as formas de narrativa elas são consideradas as mais complexas devido a necessidade de criar inúmeros caminhos para o jogador usufruir de diferentes experiências a cada decisão, mas são as que proporcionam maior interatividade (RABIN, 2010). Elas podem ser mais controladas afunilando para um único final como serem crescentes para vários finais como ilustra a figura 6 a seguir (IP, 2011).

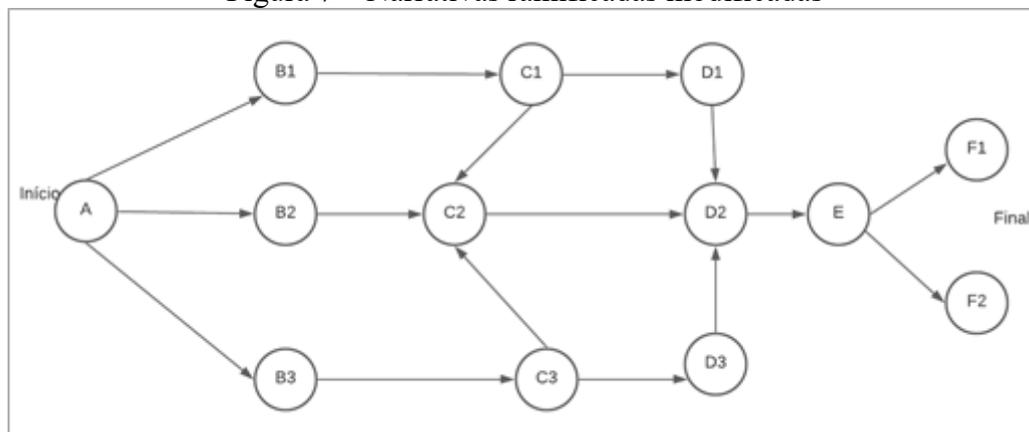
Figura 6– Narrativas Ramificadas



Fonte: Elaborada pela autora com base em Ip (2011)

As ramificadas modificadas possuem uma estrutura mais controlada. As escolhas do jogador vão gerar caminhos paralelos, mas a narrativa vai se encaminhar para um ponto único de decisão que levará o jogador a seu final escolhido como mostra a figura 7 a seguir (RABIN, 2010).

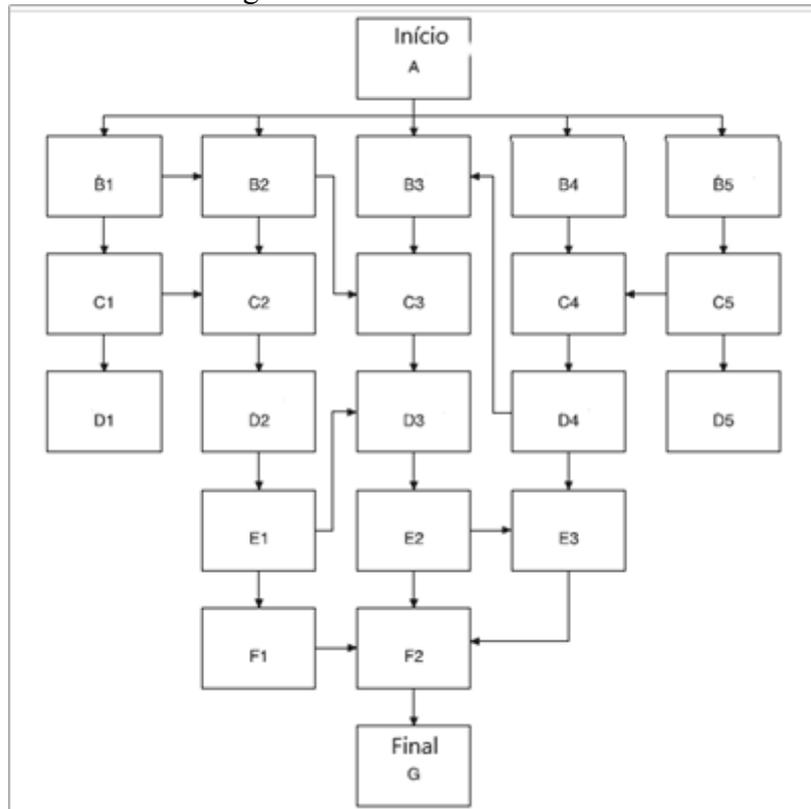
Figura 7 – Narrativas ramificadas modificadas



Fonte: Elaborada pela autora com base em Sheldon (2004)

As narrativas semilineares combinam elementos de narrativas lineares e não lineares. Essa forma de narrativa permite que o jogador explore todo o ambiente de jogo, mas para passar por certos obstáculos há uma ordem cronológica a ser seguida, sendo necessário adquirir habilidades e cumprir alguns objetivos para avançar esses obstáculos (RABIN, 2010). Além disso possuem início e final fixo como mostra a figura 8 a seguir.

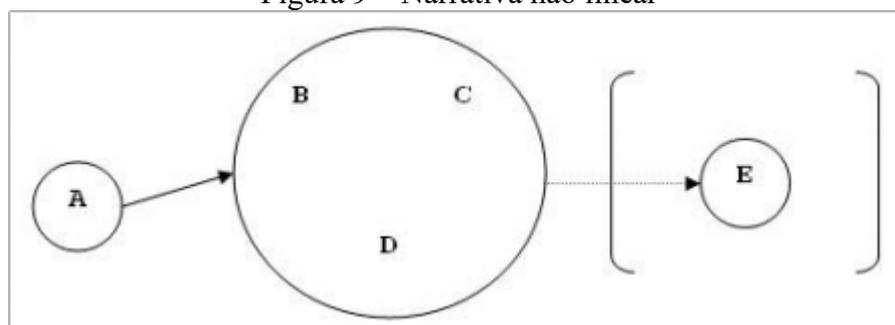
Figura 8 –Narrativa Semilinear



Fonte: Elaborada pela autora com base em Sheldon (2004)

A narrativa não linear é implementada em jogos com o intuito do jogador criar sua própria história. A jornada pode começar em uma seção de introdução ao mundo do jogo e logo depois o jogador tem acesso ao ambiente completo de jogo o qual possui missões, obstáculos, metas e objetivos em que ele pode escolher o que fazer, sendo livre para seguir em qualquer direção, como mostra a figura 9 a seguir. Essa forma é muito utilizada em jogos online e normalmente não possuem um final, mas pode haver missões especiais fora do mapa principal que são desbloqueadas após o jogador cumprir certas metas estabelecidas pelo jogo (RABIN, 2010).

Figura 9 – Narrativa não linear



Fonte: Retirado de Carlquist (2002)

2.2 JOGOS DIGITAIS E QUESTÕES DE GÊNERO

A trajetória feminina percorre a história dos jogos, seja pelas personagens ou problemas sociais de desigualdade de gênero e raça. Os jogos digitais sempre estiveram relacionados à figura do homem, desde a forma como foram projetados, moldados e comercializados (GALDINO; SILVA, 2020). Os primeiros jogos foram projetados na década de 50 primeiramente por Alexander Douglas da Universidade de Cambridge que projetou uma versão computadorizada do jogo *Tic Tac Toe* em 1952. Em 1958, o físico Willy Higinbotham produziu uma versão de osciloscópio do jogo *Ping Pong* no Laboratórios Nacionais Brookhaven em Nova York, Departamento de Energia dos EUA. Em 1962, uma equipe de pesquisadores do MIT (*Massachusetts Institute of Technology*) liderada por Steve Russell criou *Spacewar*, o primeiro jogo de computador que não era uma versão digitalizada de um jogo analógico (RUTTER; BRYCE, 2006). Ainda antes de irem para o mercado, os jogos digitais continuaram dando seus primeiros passos nos departamentos de pesquisa de universidades, laboratórios, instalações militares e por fornecedores de produtos de defesa (NOVAK, 2010). A comercialização de jogos através dos fliperamas possibilitou o primeiro contato do público com os jogos, os quais possuem como temática guerras e invasões espaciais que faziam referência ao momento do mundo atual que era vivenciado pela guerra fria e corrida espacial.

Apesar de terem sido criados e difundidos em espaços extremamente masculino, com temas que remetem à violência, muitos jogos eram neutros em gênero, assim como, os fliperamas estavam em todos espaços na década de 70 que permitiam que as meninas também tivessem acesso aos jogos. Ainda no fliperama surgiu o primeiro jogo estrelado por uma personagem feminina a Ms. Pac Man que era uma continuação de Pac-Man. Para se diferenciar

do personagem masculino ela ganhou adereços femininos como um laço e maquiagem. No entanto seu jogo era mais complexo que o original possuindo quatro labirintos e segundo Novak (2010) também adotou outras estratégias para alcançar o público feminino, como:

O jogo incorporou uma estrutura dramática simples com três atos intercalados por sequências animadas [...]. No Ato I, o Pac-Man e a Ms. Pac-Man encontravam-se; no Ato II, o Pac-Man flertava com Ms. Pac-Man perseguindo-a pela tela; no Ato III, nascia o Pac-Man Jr. O jogo teve grande repercussão expandindo o mercado para o público feminino e conquistando o ambiente familiar. Os meninos também jogavam, constatando que o jogo era ainda mais desafiador que o antecessor e que virava uma mania (NOVAK, 2010, p.11).

Nessa mesma época ainda surge outra personagem feminina no jogo Donkey Kong, a princesa Pauline, porém em um papel de donzela raptada que viria ser a primeira de muitas personagens colocadas nesse papel de damas em apuros (CORREA, 2013).

No final dos anos 70 os consoles ganham o mercado e algumas empresas passam a comercializá-los e desenvolver jogos que seriam vendidos através de cartuchos que eram a tecnologia da época para armazenar e vender os jogos. Nessa mesma época o marketing de venda de consoles e jogos eram focados na família, sendo que meninas e meninos apareciam com a mesma frequência nas propagandas (BEZIO, 2018). Entretanto, os jogos ainda possuíam um apelo maior pelo público masculino, como é o caso do jogo Metroid que apresentou uma das primeiras protagonistas femininas em um jogo digital, chamada Samus Aran. No entanto, questões em sua jogabilidade demonstram que ela foi desenvolvida para o público masculino e não como forma de inspirar jogadoras. Durante todo o jogo ela traja uma armadura possibilitando que o jogador apenas descubra seu gênero ao final do jogo, já que seu nome é neutro em gênero. Segundo os desenvolvedores, isso foi uma estratégia de preservar sua feminilidade sem apelo sexual (CORREA, 2013). Contudo, ela pode revelar seu gênero retirando o capacete e mostrando seu cabelo longo, aparecer de collant ou biquíni, mas, essas revelações ocorrem apenas ao final do jogo sobre algumas condições de tempo em que o jogo é encerrado. Quanto menor o tempo, menos roupa ela veste, assim, fica evidente que ela é uma recompensa para o jogador masculino (TROPES VS WOMEN IN VIDEO GAMES, 2013).

A década de 80 é conturbada para os consoles, pois ocorre uma saturação de mercado juntamente com a pouca inovação e avanço tecnológico da época no setor de consoles. A entrada da Nintendo no mercado traz uma nova vida ao setor e com ela jogos de grande sucesso surgem como *The Legend of Zelda*, que possui umas das personagens femininas mais famosas

dos jogos que é a princesa Zelda. Apesar de dar seu nome ao título do jogo, ela não é o personagem jogável, sua narrativa fica entre ela ser ativa no jogo determinado muitas vezes a história através de suas ações, porém muitas vezes ainda precisa ser salva pelo protagonista. Nessa mesma época a Nintendo ainda adota uma estratégia para aumentar a venda de consoles, os quais passam a ser vendidos como brinquedo, principalmente para meninos, deixando a imagem de ser uma atividade familiar (GALDINO; SILVA, 2020)

A década de 90 chega com mais tecnologias para os consoles, juntamente com a popularização da internet e dos computadores pessoais. A segmentação do mercado por gênero também chega forte nesta época. A publicidade dos jogos passa a ser voltada para o público masculino, principalmente através do uso de imagens hiper masculinas com jogos baseados em temas de guerra e luta (INNESS, 2004). Assim, jogos de tiros e simulação de guerra onde quanto melhor a capacidade de matar maior é a recompensa juntamente com os de luta, se tornam muito populares. Já o lançamento do jogo *Barbie Fashion Designer*, da Mattel, de 1996, impulsionou o movimento *Pink Games*, o qual seguia um estereótipo de que meninas só se interessavam por jogos que envolvessem moda, maquiagem, beleza e atividade doméstica (GALDINO; SILVA, 2020). Essa época ainda se caracteriza pelo grande número de personagens femininas hipersexualizadas (LYNCH et al., 2016). Mesmo personagens que mudaram a percepção sobre personagens femininas frágeis representadas por donzelas em perigo, também sofriam de hipersexualização.

A heroína mais importante e conhecida dos jogos Lara Croft, fez sua estreia em 1996 no jogo *Tomb Raider*, quando os jogos já possuíam uma melhora gráfica significativa que permitia formas humanas um pouco mais realistas, possuindo traços inconfundivelmente femininos e altamente erotizados (INNESS, 2004). Ainda antes dela surgiu Chun Li, que é considerada a primeira personagem feminina jogável em um jogo de luta. Ela estreou em *Street Fighter II: The World Warrior* em 1991, junto com sete outros personagens jogáveis, todos eles homens, mas também ficou muito conhecida pelo seu apelo sexual (KNIGHT, 2010). Segundo Brown (2011, p.93) a hipersexualização permeia as heroínas na cultura pop, mas quando ligado a tecnologia a quais os corpos são construídos digitalmente mostra que “*seu fetiche como objeto puro é trazido à tona de uma maneira que reforça e revela na nossa cultura esforços contínuos para construir a feminilidade ideal como uma forma comercializável prontamente disponível para consumo sexual*”.

Os anos 2000 chegam com grandes avanços de qualidade gráfica e com três grandes empresas de console dominando o mercado. Os jogos online se popularizam mais ainda, seja pelos computadores pessoais ou a chegada da internet aos consoles (NOVAK, 2010). Na academia surgem muitos estudos quanto à representação feminina nos jogos, e também surgem debates quanto a presença feminina na indústria de jogos digitais, o assédio em jogos online, e a hostilização de grupos minoritários como negros e pessoas LGBT (Lesbicas, Gays, Bissexuais, Transgêneros) em fóruns de jogos (LYNCH et al., 2016). Já as personagens femininas aparecem com mais frequência e menos hipersexualizadas, muito devido às preocupações de debates e estudos feministas (LYNCH et al., 2016).

Com relação ainda a indústria dos jogos digitais, segundo Bezio (2018, p. 559) “*os homens brancos heterossexuais com idades entre 15 e 30 anos, passaram a representar a indústria de jogos como um todo, tanto em termos de produção quanto de consumo*”, assim como, o marketing também continuou voltado para esse público. Dessa forma também se criou no imaginário popular que somente esse grupo são os jogadores, o que não condiz com a realidade. Segundo *Entertainment Software Association*, em 2019⁵, 46% dos jogadores eram mulheres. Mas, de fato, na indústria ainda há uma desigualdade. Segundo *Entertainment Software Association*⁶ apenas 22% da força de trabalho da indústria é feminina, número esse que quase dobrou desde 2009. Segundo Lynch *et. al* (2016) essa desigualdade de gênero na indústria dos jogos digitais foi herdada da ciência da computação, a qual sempre foi dominada por homens, mesmo historicamente as mulheres terem contribuído muito para o avanço da área. Os grandes avanços tecnológicos ocorreram durante e pós segunda guerra mundial, onde normalmente homens brancos tinham mais acesso à educação, trabalhavam na academia ou para o complexo industrial militar, o que acabou gerando desigualdades de gênero e também um racismo institucionalizado (BEZIO, 2018; LYNCH et al., 2016).

Segundo Moreira (2019, p. 34-35) o conceito de racismo institucional “*designa práticas institucionais que podem ou não levar necessariamente a raça em consideração, mas que mesmo assim afetam certos grupos raciais de forma negativa*”. De acordo com Leonard (2006), além de poucas pessoas negras estarem na indústria os personagens negros também estão pouco presentes em jogos e possuem uma tendência de serem estereotipados. Ressalta

⁵<https://www.theesa.com/resource/essential-facts-about-the-computer-and-video-game-industry-2019/>

⁶ <https://www.theesa.com/resource/essential-facts-about-diversity-in-the-video-game-industry/>

ainda que essas questões não estão ligadas somente a ignorância sobre questões raciais, mas sim a manutenção de ideias dominantes ou supremacistas de raça.

Dentro dessa linha temporal observa-se que os jogos carregam em sua história questões que perpassam as desigualdades de gênero na indústria, assim como, se mostram ser agentes na construção social do gênero quando reforçam construções de feminilidades e masculinidades. As desigualdades de gênero na indústria estão ligadas a uma divisão sexual do trabalho onde se define qual o lugar que homens e mulheres devem ocupar a partir de suas supostas competências que muitas vezes são defendidas por discursos que utilizam de um determinismo biológico para explicar determinadas aptidões entre os sexos feminino e masculino. Segundo Biroli (2018, p. 19) a *“divisão sexual do trabalho é uma base fundamental sobre a qual se assentam hierarquias de gênero nas sociedades contemporâneas, ativando restrições e desvantagens que modulam as trajetórias das mulheres”*. No entanto, essas hierarquias se estabelecem de formas diferenciadas de acordo a posições de classe e raça (BIROLI, 2018). Essas questões ainda são geradas por fatores políticos uma vez que incidem sobre a participação feminina na política restringido elas do acesso a espaços de poder e por consequência na tomada de decisões que as afetam diretamente (BIROLI, 2018).

2.3 TRABALHOS RELACIONADOS

De acordo com Coavoux, Boutet e Zabban (2017) os jogos digitais compõem um campo altamente interdisciplinar, reunindo acadêmicos de disciplinas literárias, estudos culturais, ciências sociais e ciências da computação. Muito dessa diversidade se deve a complexidade pela qual os jogos digitais são compostos que envolvem desde as tecnologias empregadas no desenvolvimento a plataformas que vão rodar o jogo, bem como, desenvolvedores, jogadores e publicidade, permitindo assim que os estudos sobre jogos digitais explorem diferentes perspectivas. Por serem uma mídia consolidada, e ainda em grande expansão, segundo Pérez Latorre (2015) os jogos são uma mídia difícil e complexa de analisar pelos seguintes pontos:

[...] analisar o discurso social do videogame é extraordinariamente desafiador no nível metodológico. A dimensão expressiva nos videogames contém, entre outros, elementos da linguagem verbal, linguagem audiovisual e estruturas narrativas, entretanto os jogos digitais transmitem sentido essencialmente por meio de uma linguagem distinta própria: a linguagem do design lúdico, ou seja, o design da regra do jogo e dinâmicas interativas lúdicas (PÉREZ LATORRE, 2015, p. 416).

De acordo ainda com Pérez Latorre (2015) os estudos culturais também contribuíram muito para o desenvolvimento dos estudos sobre jogos digitais principalmente em áreas como a transmissão de valores ideológicos; discursos de gênero; reforço ou desvio de estereótipos sociais; e questões de raça, multiculturalismo e imigração.

Já, Dill e Thill (2007) destacam os jogos como agentes de socialização principalmente entre os jovens que são o maior público consumidor. Os jogos ultrapassam as suas plataformas e estão presentes em outras mídias como televisão, cinema, sites e canais na internet voltadas a conteúdo exclusivo sobre jogos digitais, sem falar em eventos e competições que atraem milhares de jogadores e até mesmo pessoas que não são tão entusiastas dos jogos digitais. Dessa forma destacam a importância da abordagem de estudos interdisciplinares já que abrangem um contexto social mais amplo (DILL; THILL, 2007).

Dentro dessa diversidade de estudos possíveis, os jogos digitais proporcionam a análise da representação feminina através da narrativa a qual se torna importante não apenas para descobrir atitudes culturais pré-existentes, mas também porque as narrativas difundidas repetidamente têm consequências sociais e culturais significativas (CURTIS, 2015). Contudo, a narrativa nos jogos digitais se destaca de outras mídias pela tecnologia a qual está ligada, já que o jogador não apenas assiste à narrativa, mas a experimenta e desempenha um papel ativo dentro da história se tornando o protagonista e isso acaba acarretando um envolvimento emocional do jogador com o jogo em si (CURTIS, 2015).

Ainda dentro dessa diversidade de estudos, destacam-se os estudos de Burgess et al. (2007) e Near (2013) que abordam a representação feminina pela análise das capas das caixas de mídia física de jogos digitais. O estudo de Near (2013) relaciona a forma como as personagens femininas são retratadas nas caixas com a venda de jogos. Já o estudo de Burgess, Stermer e Burgess (2007) tem como foco apenas a comparação entre as representações femininas e masculinas nessas capas. Em seus principais resultados ambos destacam o fato de personagens femininas serem sub representadas, ou seja, aparecem com menos frequência e quando aparecem estão sujeitas a serem objetificadas e hipersexualizadas. O estudo de Near (2013) ainda destaca que quando a personagem aparece sozinha na capa do jogo ele vende menos. Já quando elas aparecem junto a personagens masculinos, mas em segundo plano e de forma sexualizada, os jogos vendem mais. Dessa forma o estudo conclui que essas capas só com presença feminina são associadas pelos compradores em potencial, que é o público

masculino, a jogos com pouca ação e violência não correspondendo a códigos culturalmente tidos como masculinos. Já as capas com personagens masculinos representando agressividade e mulheres em segundo plano de forma hipersexualizada, correspondem às expectativas do público que o espaço de jogo irá entregar um ambiente que remeta a masculinidade, seja através de combates ou pelas personagens femininas que são vistas como um objeto de desejo sexual (NEAR, 2013).

O estudo de Dill e Thill (2007) analisa a representação de personagens femininas em revistas sobre jogos digitais. O estudo utiliza duas etapas de avaliação. Uma visa analisar como as personagens são retratadas nessas revistas e a outra com aplicação de questionário com adolescentes de modo a identificar a percepção deles sobre personagens femininas. Os principais resultados apontam que personagens femininas são menos retratadas que homens e quando aparecem, em 80% das vezes são apresentadas como objetos sexuais que vestem roupas minúsculas conforme um tipo de corpo idealizado representado um padrão de beleza. Mesmo jovens com baixa exposição a jogos descrevem personagens femininas dessa mesma forma (DILL; THILL, 2007). Miller e Summers (2007) também avaliam revistas sobre jogos digitais, mas com foco em revistas licenciadas pelas principais marcas de consoles. Seus resultados também evidenciaram que personagens masculinos eram retratados em maior frequência, mas também identificaram que esses personagens ocupavam mais o papel de herói, como também possuíam mais habilidades e armas que as personagens femininas, as quais eram retratadas mais como personagens de apoio e possuíam aparência sexy, atraente, e eram mais indefesas e inocentes.

O estudo de Perrault *et al.* (2018) tem como objetivo analisar a narrativa de quatro protagonistas femininas do prêmio Design, Inovação, Comunicação e Entretenimento - DICE (*Design, Innovate, Communicate, Entertain*) pela Academia de Artes e Ciências Interativas - AIAS (*Academy of Interactive Arts and Sciences*) do ano de 2013. Os resultados apontam uma evolução na representação feminina, pois essas personagens exercem papel de destaque em seus jogos e não são estereotipadas visualmente, entretanto, algumas ainda retificaram os papéis convencionais de gênero feminino, como, mulheres mais puras e mais morais do que homens, personalidade e habilidades comumente associadas ao gênero feminino como, maternidade, sensibilidade e habilidades de cura (DILL; THILL, 2007). Esses resultados também são encontrados no estudo de Kaanan (2017) que tem como objetivo analisar as personagens

femininas de Final Fantasy XIII. O estudo de Jansz e Martiz (2007) que analisa doze filmes introdutórios sobre jogos, também aponta uma maior participação feminina de destaque nos jogos contemporâneos, contudo destaca a super-representação de personagens brancas. Ainda com relação a falta de diversidade de representação, o estudo de Behm-Morawitz (2017) também analisa anúncios de revistas de jogos, mas com o intuito de investigar a frequência em relação a intersecção de raça /etnia e gênero na propaganda de personagens. Os principais resultados demonstram que personagens femininas, assim como, personagens latinos, asiáticos, negros e nativos americanos aparecem com muito menor frequência se comparados a personagens brancos.

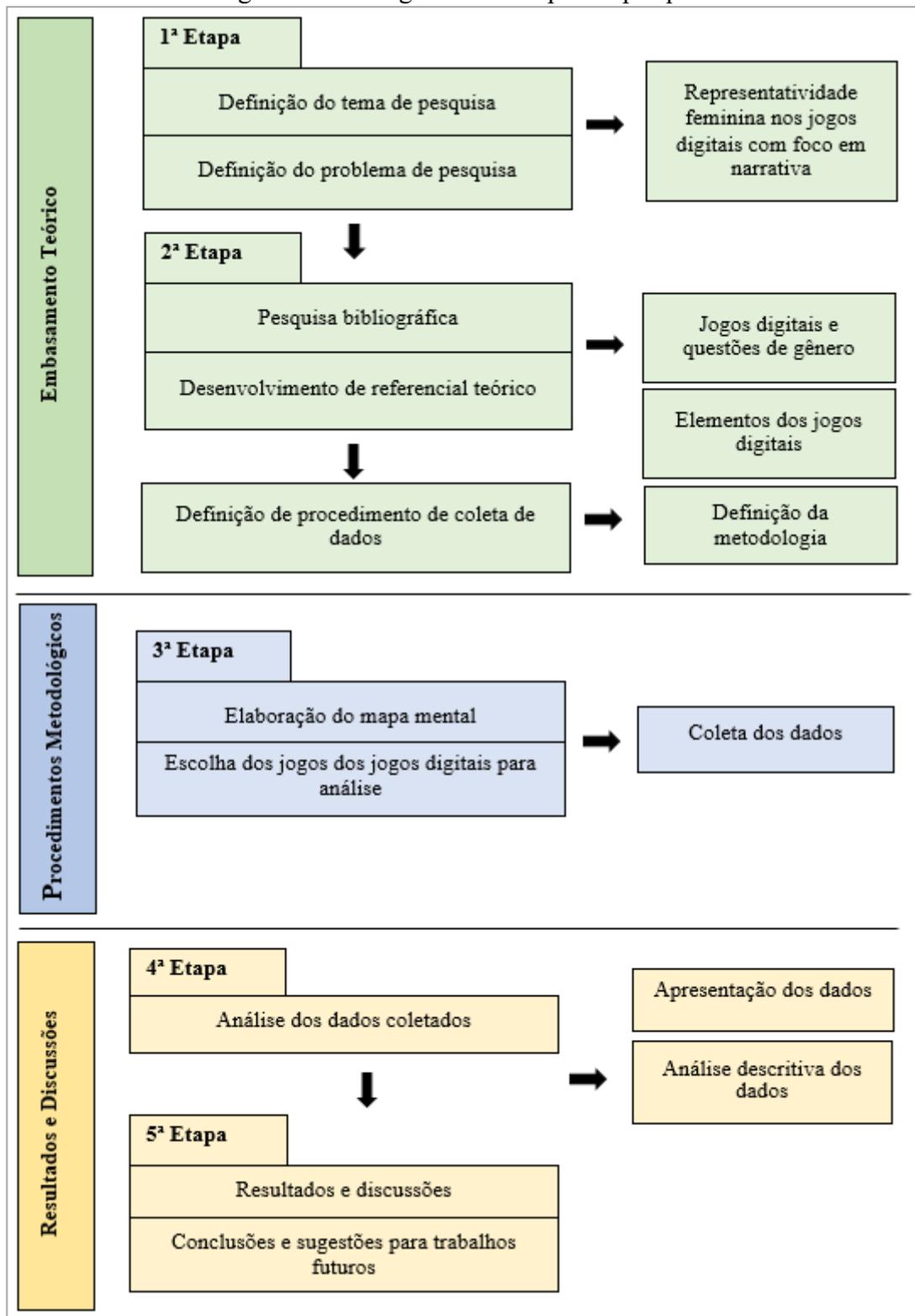
3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Essa seção objetiva explicar os procedimentos metodológicos utilizados para o desenvolvimento da pesquisa.

3.1 ETAPAS DA PESQUISA

De forma geral a elaboração desse trabalho é composta pelas seguintes etapas apresentadas pelo fluxograma da figura 10 a seguir.

Figura 10- Fluxograma das etapas da pesquisa



Fonte: Elaborada pela autora

A primeira parte denominada “embasamento teórico” envolveu uma pesquisa exploratória inicial para definição do tema e problema de pesquisa, posteriormente foi desenvolvido o referencial teórico com o objetivo de elaborar e fundamentar a presente pesquisa dando início a definição dos procedimentos da coleta de dados.

3.2 ELABORAÇÃO DO MAPA MENTAL

Para o alcance dos objetivos propostos nesta pesquisa, foram levantados e apresentados dados coletados a partir do uso de um mapa mental com o intuito de organizar as informações apresentadas na fundamentação teórica.

Para a formulação do mapa mental foram utilizadas diferentes referências como, por exemplo, Novak (2010), Schell (2004), Sheldon (2004) e Arruda (2012) que abordam o desenvolvimento de jogos de forma mais ampla, como também Jenkins (2006) e Rabin (2010) que abordam especificamente formas e estruturas de narrativas em jogos, entre outras referências que foram apresentadas na seção 2.1 elementos dos jogos digitais, como, Vogler (2015) e Murdock(1990) e suas estruturas de jornadas para herói e heroínas, bem como, *Tropes vs Women in Video Games* (2013) para abordar os tropos narrativos que podem afetar a representatividade através do uso de estereótipos em personagens femininas. Posto isto, a Figura 11 a seguir retrata o mapa mental a ser utilizado para análise dos jogos digitais.

O mapa mental foi elaborado a partir da téttrade elementar elaborada por Schell (2004) que é composta por **tecnologia**, **mecânica**, **estética** e **história** junto com os demais elementos que podem compor um jogo digital que aqui são mostrados de forma interligada entre si conforme suas relações. Apesar de Schell (2004) definir a téttrade como elementos básicos que devem funcionar em equilíbrio entre si, os jogos digitais são sistemas complexos. O mapa mental elaborado buscou expandir um pouco cada um desses elementos básicos de acordo aos objetivos deste estudo. Então cabe ressaltar que esse mapa não contempla a magnitude que pode ser um jogo digital.

Todos os elementos presentes no mapa mental de alguma forma se relacionam e influenciam um ao outro, no entanto, para melhor compreensão optou-se por ressaltar as relações principais ou aquelas mais evidentes entre si. Por exemplo, o **gênero do jogo** é definido pelos quatro elementos básicos, mas não influencia tanto em outros elementos, então ficou mais isolado dos demais. Já o elemento tecnologia engloba as tecnologias disponíveis para o desenvolvimento do jogo até a tecnologia final em que o jogo será executado, de forma geral então o elemento tecnologia define a **plataforma**, assim como, determina qual o **modo de jogador** é mais propício para certas plataformas.

O **modo jogador** por sua vez pode influenciar na quantidade de personagens, ou seja, se for monojogador a quantidade personagens jogáveis é menor podendo haver um único personagem principal avatar que será controlado pelo jogador. Se for multijogador há vários personagens avatares que poderão ser escolhidos pelos jogadores. Já a **mecânica** define as regras, que vão desde o que o jogador pode fazer no jogo no geral, como o que o personagem pode fazer (correr, pular, atacar, entre outros) e define também os objetivos a serem alcançados no jogo.

Os personagens estão relacionados principalmente ao elemento **história** e se dividem entre um único **avatar** ou mais, ou seja, é o personagem principal que vai ser jogável, no entanto pode haver momentos em que outros personagens podem ser controlados pelo jogador. Já os **personagens não jogáveis** podem ser controlados pelo sistema de inteligência artificial, que são os personagens secundários e demais personagens que compõem o jogo. **Personagem jogável** (ou avatar) possuem **ponto de vista** que pode ser em **primeira pessoa** (é como se a câmera do jogo estivesse posicionada nos olhos do personagem principal fazendo com que o jogador veja somente as mãos do personagem, contudo o jogo pode passar informações sobre

como ele é, principalmente seu gênero). O **ponto de vista em terceira pessoa** faz com que o personagem possua desenvolvimento visual, assim como os demais personagens do jogo.

O **desenvolvimento visual** de personagens também faz relação ao elemento **estética** através do **mundo do jogo**, dessa forma ele deve estar de acordo com esses elementos. Por exemplo, se o jogo faz referência a época medieval a caracterização do personagem tem que estar de acordo com a estética dessa época.

Ainda em relação ao **desenvolvimento visual** dos personagens se encontra os **aspectos físicos** que vão informar ao jogador a **raça/etnia**, **características corporais** e principalmente **sexo/gênero** (nos jogos digitais normalmente ambos são tratados com o mesmo significado). Tanto personagens **femininos** como **masculinos** podem representar **arquétipos clássicos** (descritos na seção 2.1.1). Já as **personagens femininas** ainda podem ser representadas por **tropos** (descritos na seção 2.1.2). Tanto os **arquétipos** como os **tropos** desempenham funções na **narrativa**, como por exemplo o **arquétipo do herói** que pode ser encaixado na estrutura da jornada do herói/escritor e determinar funções a outros personagens. A **narrativa** por sua vez tem forte ligação com o elemento **história** e pode ser dividida por suas características particulares aos jogos digitais que são **estrutura**, **forma** e **tipo** (descritos na seção 2.1.3 narrativas em jogos digitais).

3.3 SELEÇÃO DOS JOGOS DIGITAIS PARA ANÁLISE

Essa pesquisa iniciou no ano de 2018, mas a seleção dos jogos e coleta dos dados se deu no ano de 2019. De acordo com o tempo disponível para a pesquisa, especificamente para análise dos jogos foram reservados 8 meses, sendo assim se estipulou ser possível analisar uma quantidade de 50 jogos.

Como forma de atender os objetivos dessa pesquisa foi necessário estabelecer alguns critérios para seleção dos jogos visto que existem diferentes tipos de jogos. O primeiro critério definido foi a seleção de jogos com foco em narrativa que possuíssem personagens que representassem formas humanas (incluindo personagens robôs que possuíssem características humanas, ou jogos com personagens com ponto de vista em primeira pessoa, mas que deixam claro ser um humano). O segundo critério foi dar preferência a jogos com personagem principal fixo, ou seja, jogos em que o personagem jogável já é pré-definido pelo jogo, assim como, já

possua um gênero e aspectos físicos já definidos (incluído jogos com mais de um personagem jogável, mas que também já sejam pré-definidos pelo jogo). Esses critérios foram escolhidos devido ao objetivo principal deste trabalho que é analisar a representatividade feminina de acordo com as histórias contadas sobre elas, por isso é importante que os jogos tenham foco em narrativa já que esse aspecto será analisado, bem como, os aspectos físicos das personagens. Dessa forma então os primeiros critérios são:

- C1 - Jogos com foco em narrativa
- C2 - Personagem jogável que seja humano ou humanoide já pré-definido pelo jogo.

Com base nesses critérios iniciou-se a procura por listas de títulos de jogos para análise. Como um dos critérios é jogos com foco em narrativa, optou-se por buscar jogos indicados em premiações que tivessem categoria de melhor narrativa. Optou-se pela cerimônia *The Game Awards*⁷ que atualmente é conhecida com o oscar dos jogos digitais e conhecida por ditar o melhor jogo do ano. Como a cerimônia teve início em 2014, foram selecionados todos os jogos indicados a melhor narrativa até o ano de 2018, não sendo possível analisar os jogos do ano 2019, pois a indicação ocorre apenas ao final do ano, assim não haveria tempo para coletar e analisar os dados. Entre o ano de 2014 e 2018 foram indicados a categoria de melhor narrativa 25 jogos. Para todos os 25 jogos foram checados se os mesmos estavam de acordo com os critérios C1 e C2. Todos os jogos estavam de acordo, e a figura 12 a seguir apresenta esses jogos:

⁷ <https://thegameawards.com/>

Figura 12 – Lista de Jogos de melhor narrativa



Fonte: Elaborada pela autora

Essa lista resultou então no total de 25 jogos, como se pretendia ter uma amostra geral de 50 jogos optou-se por uma busca de jogos populares para completar a lista. Para isso foi escolhido um site que possuísse avaliação de usuários. Foi escolhida a base de dados online chamada IMDb (*Internet Movie Database*)⁸ que possui informação sobre música, cinema, filmes, programas e comerciais para televisão e jogos digitais. Essa base de dados foi escolhida, porque era possível filtrar jogos por popularidade, a qual era gerada através de notas dos usuários.

Para selecionar os jogos da lista foram utilizados os critérios C1 e C2 e criados mais alguns critérios, como, a eliminação de jogos repetidos que aparecem na primeira lista. Como nessas listas é comum aparecer sagas completas ou mais de um jogo por saga optou-se por escolher um único jogo da saga que de preferência tivesse uma história fechada com intuito de selecionar diferentes jogos. Dessa forma os critérios ficaram os seguintes:

- C3 - Eliminação dos jogos da primeira lista.

⁸ https://imdb.com/search/title/?title_type=video_game

- C4 - Escolha de um jogo por saga.
 - C4.1- Jogo que possui uma história fechada.

Como essa lista de mais populares do site IMDb se dá por nota dos usuários, ela pode variar de acordo com o tempo. Os jogos são listados do mais bem avaliado ao menos avaliado, sendo que a lista contém mais de 100 jogos avaliados por usuários. Os critérios C1, C2, C3, C4 e C4.1 foram aplicados desde o primeiro jogo até completar os 25 jogos necessários. A figura 13 a seguir apresenta os jogos selecionados na lista de jogos mais populares do site IMDb.

Figura 13- Lista de jogos popular IMDB



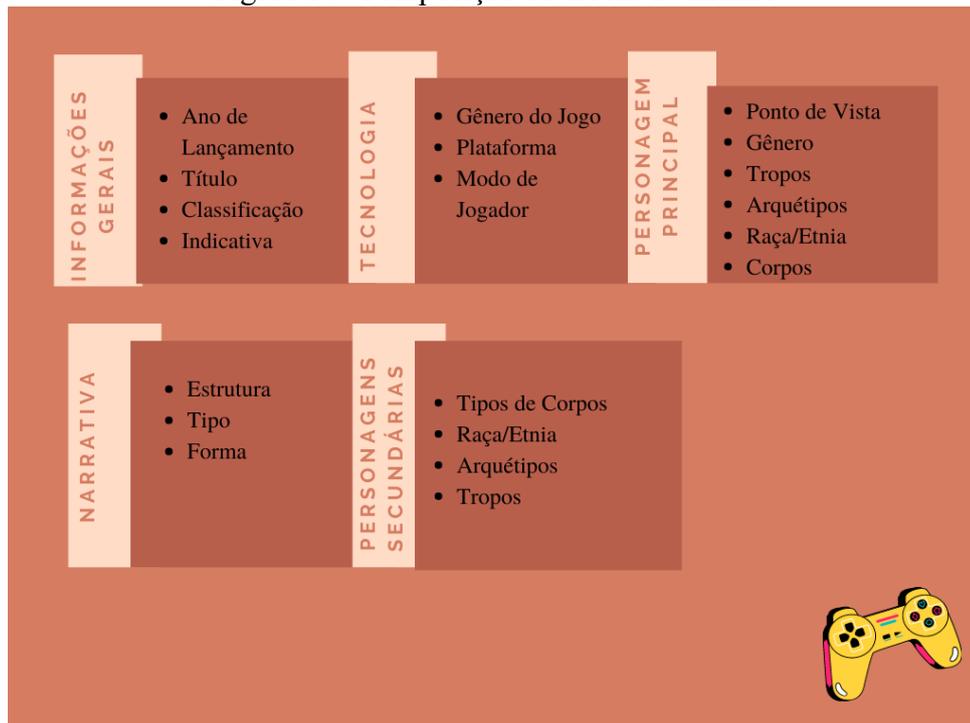
Fonte: Elaborada pela autora

Dessa forma a lista de 50 jogos ficou composta por duas amostras sendo 25 jogos de melhor narrativa da premiação *The Game Awards* e 25 jogos mais populares segundo o site *IMDb*.

3.4 COLETA DOS DADOS

A partir do mapa mental foi elaborada uma tabela onde cada item listado na figura 14 a seguir corresponde a uma coluna na tabela:

Figura 14- Composição da tabela de análise



Fonte: Elaborada pela autora

O item personagens secundárias foi criado para analisar as demais personagens presentes no jogo, as quais não são personagens principais ou jogáveis, mas que de alguma forma fazem parte do jogo e também são índices de representatividade. Nesse item buscou-se uma análise de forma mais geral, por exemplo, para os itens: Tipos de Corpos e Raça⁹/Etnia utilizou-se os indicadores: Sem diversidade (para jogos apenas com personagens magros ou brancos), Pouca Diversidade (para jogos que apresentam pequena quantidade de personagens fora do padrão estético magro ou de ascendência ou etnia africana, latina, asiática ou indígenas, porém ainda com domínio de personagens magros e brancos) e Muita Diversidade (para jogos

⁹ O termo raça segundo Guimarães (2008), na língua portuguesa no Brasil é um conceito analítico mais utilizado dentro de estudos sociais utilizado para análise de um determinado conjunto de fenômenos e faz sentido apenas no corpo de uma teoria.

apresentam grande quantidade de personagens fora do padrão estético macro ou personagens de ascendência ou etnia africana, latina, asiática ou indígenas, chegando a ser proporcional ou maior que a quantidade de personagens magros e brancos). Usou-se o indicador Raça/Etnia com base nos estudos de Behm-Morawitz (2017) e Jansz, Martis (2007) que classificam os personagens de acordo a ascendência ou etnia africana, latina, asiática ou indígenas. Cabe ressaltar que alguns jogos se passam em mundos fictícios onde etnias não podem ser identificadas, nesse sentido levou-se em consideração fenótipos como cor da pele, formato dos olhos, cor e textura dos cabelos.

Todos os jogos aqui analisados foram jogados e revisados através de *gameplay*, *review* ou críticas pela autora desta pesquisa. Então a coleta dos dados se deu através da construção da tabela e preenchimento da tabela para cada jogo jogado.

4 APRESENTAÇÃO DOS DADOS COLETADOS

4.1 CONHECENDO OS JOGOS ANALISADOS

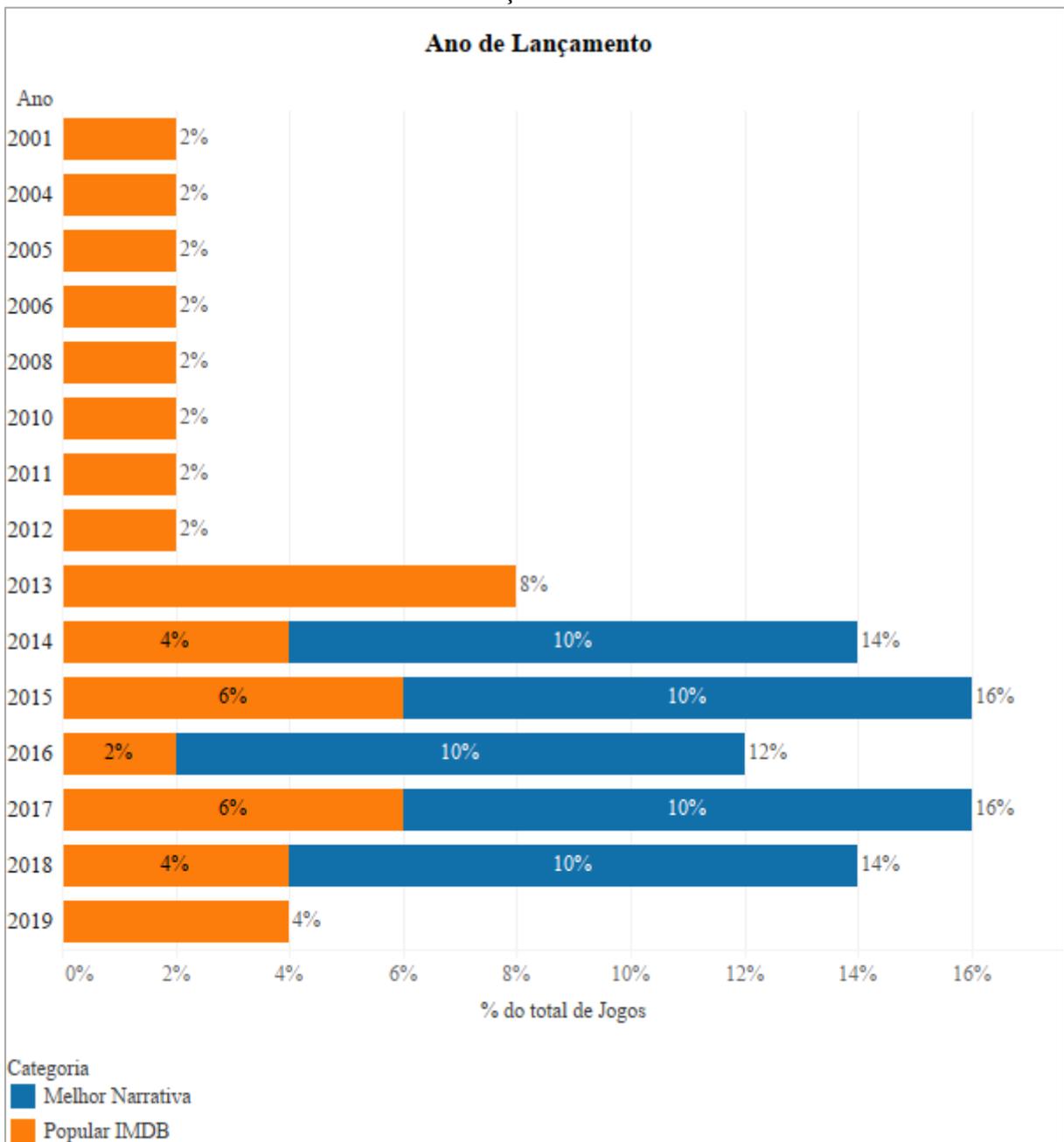
De acordo com a metodologia e os critérios de seleção para coleta de dados utilizados com base no mapa mental desenvolvido, essa seção busca conhecer os jogos analisados através da apresentação dos dados gerais coletados, como, ano de lançamento, classificação indicativa (pelo sistema brasileiro), gênero do jogo e plataforma. Cabe ressaltar que foram analisados um total de 50 jogos divididos em duas categorias de melhor narrativa e popular IMDB com 25 jogos cada. Dessa forma esses dados gerais serão mostrados levando em conta essas duas categorias.

4.1.1 Ano de publicação dos jogos

Com relação ao ano de publicação dos jogos, pode-se observar pelo gráfico 1 abaixo que os jogos analisados variam do ano de 2001 a 2019. Os jogos de melhor narrativa se concentram nos anos de 2014 a 2018 em razão da premiação passar a incluir a narrativa como uma categoria de premiação a partir de 2014. O ano de 2019 não aparece nessa categoria, pois até o momento da coleta dos dados os indicados a melhor narrativa desse ano ainda não haviam

sido divulgados. Como esses jogos selecionados pertencem à indicação de melhor narrativa da premiação *The Game Awards*, os anos de 2014, 2015, 2016, 2017 e 2018 aparecem com 10% cada. Na categoria popular IMDB os jogos variam mais, pois consideram a popularidade de jogos de todos os tempos, assim há jogos do ano de 2001 a 2019, sendo que 8% são jogos do ano de 2013. Os anos de 2015 e 2017 aparecem com 6% cada. Com 4% cada, aparecem os anos de 2014 e 2018. Já os anos de 2001, 2004, 2005, 2006, 2008, 2010, 2011, 2012 e 2016 aparecem com 2% cada. Ao juntar as duas categorias de melhor narrativa e popular IMDB no total geral, a uma prevalência maior de jogos analisados dos anos de 2013 a 2019.

Gráfico 1 - Distribuição pela quantidade de jogos, por categoria, segundo o ano de lançamento



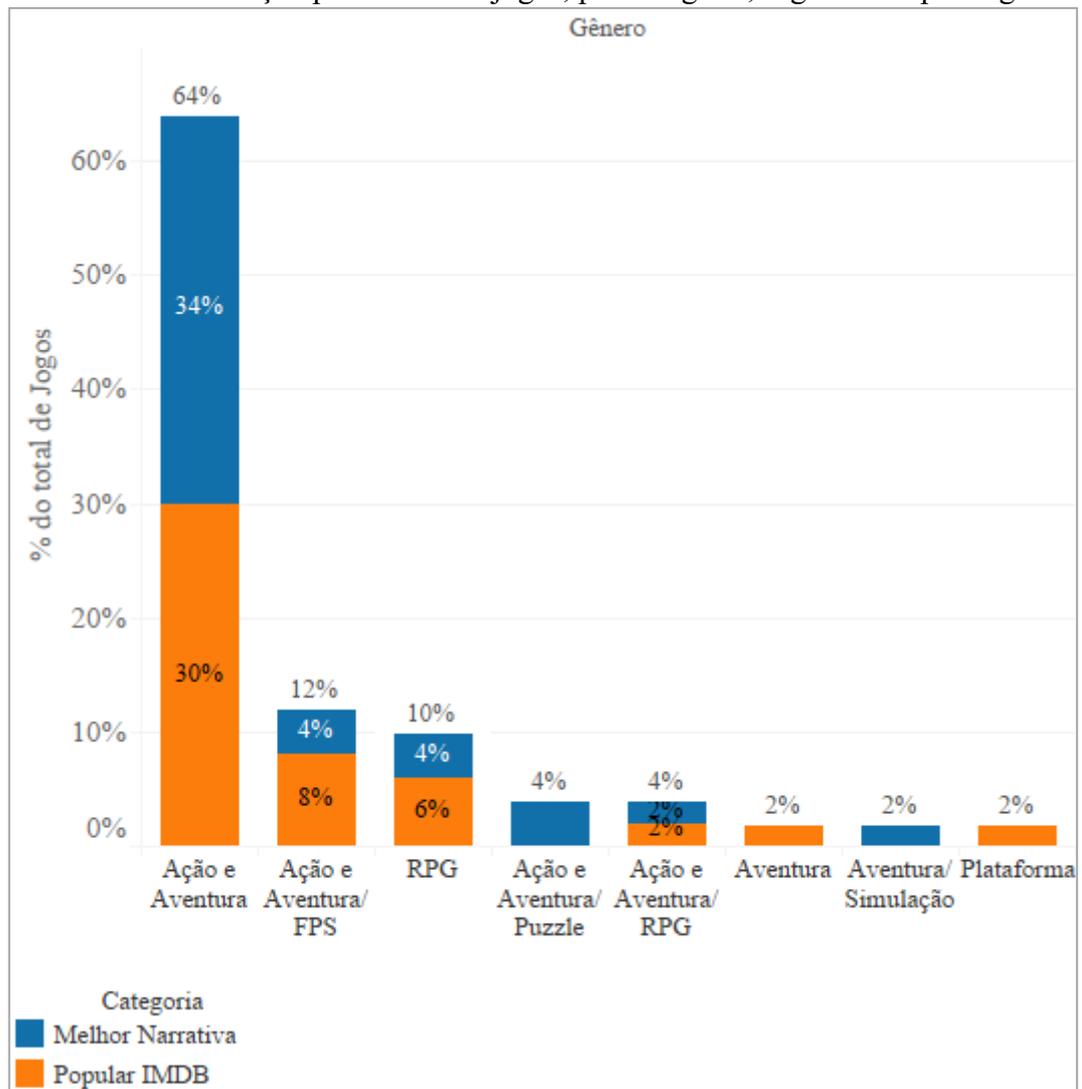
Fonte: Elaborada pela autora

4.1.2 Gênero dos jogos

O gráfico 2 a seguir apresenta a frequência de jogos por gênero analisados. Lembrando que gênero em jogos eletrônicos são categorias baseadas em uma combinação de tema,

ambiente, apresentação/formato na tela, perspectiva do jogador e estratégias de jogo, sendo que um jogo pode abranger mais de um gênero (NOVAK, 2010). De acordo com os dados coletados, observa-se uma predominância de jogos do gênero Ação e Aventura chegando na soma entre as duas categorias a 64% dos jogos, havendo pouca diferença entre as categorias nas quais esse gênero domina com 34% em jogos de melhor narrativa e 30% nos populares do IMDB (o que confirma ser o gênero onde há maior foco em narrativa). O segundo gênero que aparece com mais frequência entre as categorias é o gênero de Ação e Aventura com FPS, que no total geral soma 12%, distribuído entre as duas categorias com 8% em popular IMDB e 4% em melhor narrativa. O gênero de RPG também se destaca com 10% no total geral, com maior frequência na categoria popular IMDB com 6% e 4% em melhor narrativa.

Gráfico 2– Distribuição percentual de jogos, por categoria, segundo o tipo de gênero



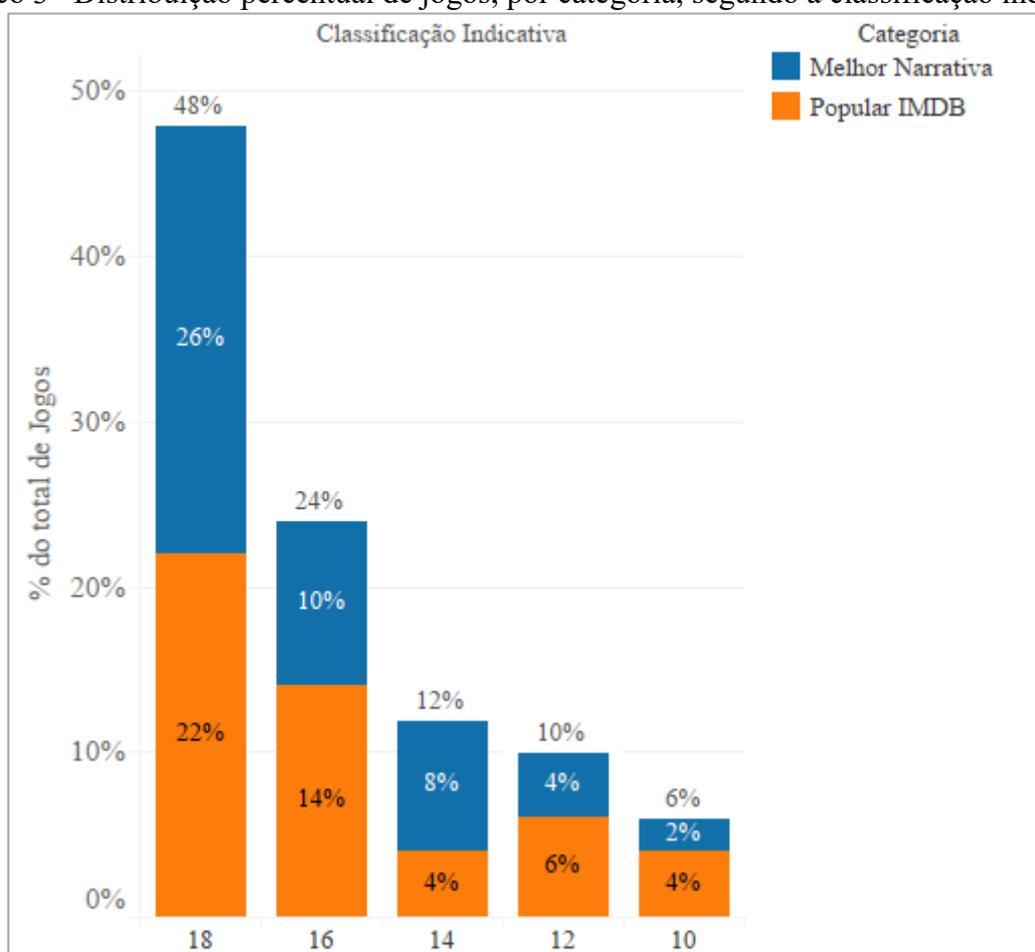
Fonte: Elaborada pela autora

4.1.3 Classificação indicativas dos jogos

Quanto a classificação indicativa dos jogos analisados, o gráfico 3 a seguir mostra que há um domínio maior de jogos não recomendados para menores de 18 anos (podem apresentar conteúdos com inadequações extremas relacionados a drogas, violência, sexo e nudez) com um total geral de 48%, os quais aparecem com mais frequência na categoria de melhor narrativa com 26%, e 22% na categoria popular IMDB. Em destaque também aparecem jogos não recomendados para menores de 16 anos (podem apresentar conteúdos mais violentos ou conteúdo sexual mais intenso, com cenas de tortura, suicídio, estupro ou nudez total) com 24%

no total geral e figurando com mais frequência na categoria popular IMDB com 14%, e 10% na categoria melhor narrativa. Observando o Gráfico 3 pode-se constatar ainda que jogos com classificação indicativa livre não aparecem entre os dados levantados, ou seja, todos os jogos analisados apresentam algum conteúdo violento mesmo em menor intensidade, como no caso dos jogos com classificação indicativa de 10 anos (em 6% dos jogos analisados no total geral) e conteúdos relacionados a consumo de drogas e linguagem sexual com classificação indicativa de 12 e 14 anos (10% e 12% dos jogos analisados no total geral respectivamente).

Gráfico 3– Distribuição percentual de jogos, por categoria, segundo a classificação indicativa



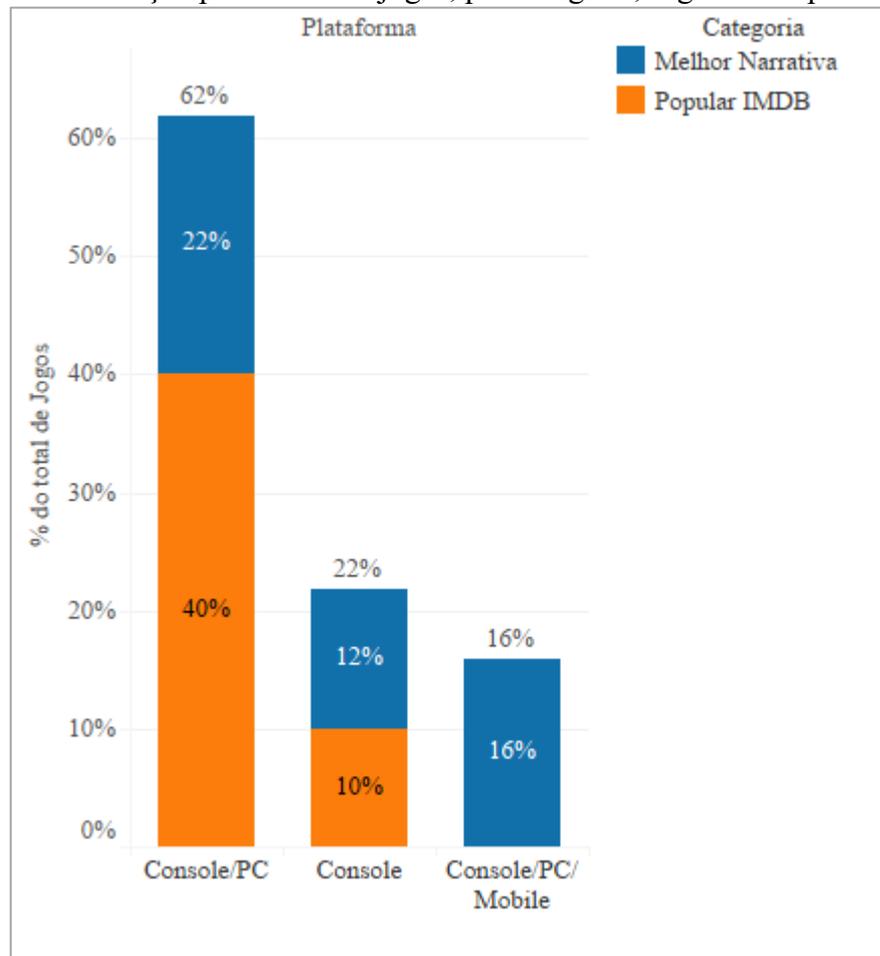
Fonte: Elaborada pela autora

4.1.4 Plataforma dos jogos

Com relação à plataforma a qual os jogos estão disponibilizados, mais da metade (62% no total) deles estão disponíveis tanto para console como computador (PC), principalmente os

jogos da categoria popular IMDB os quais chegam a 40% dos jogos, enquanto os de melhor narrativa chegam a 22% como pode-se observar no gráfico 4 a seguir. Observa-se também que 22% dos jogos estão disponíveis apenas na plataforma console, havendo um equilíbrio entre as categorias (12% são de melhor narrativa e 10% popular IMDB). Nota-se ainda a ausência de jogos da categoria popular IMDB na plataforma mobile, já que de acordo a amostra dos dados levantados apenas os jogos de melhor narrativa estão presentes tanto na plataforma console, PC e mobile, com um total de 16%. Jogos presentes na plataforma mobile tendem a ser mais acessíveis e atingir públicos mais diversos.

Gráfico 4 – Distribuição percentual de jogos, por categoria, segundo o tipo de plataforma

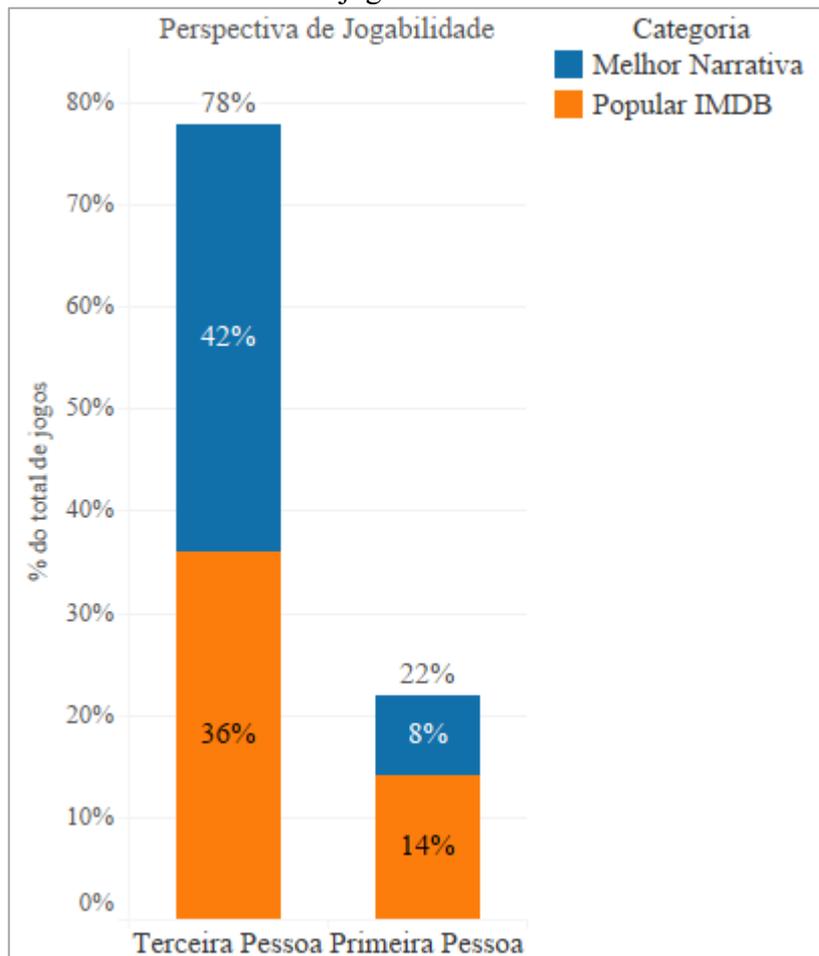


Fonte: Elaborada pela autora

4.1.5 Perspectiva de jogabilidade dos jogos

Tendo em vista mostrar como o jogador vivencia as experiências do jogo, o gráfico 5 a seguir apresenta a distribuição percentual de jogos, por categoria, segundo a perspectiva de jogabilidade ou ponto de vista.

Gráfico 5 - Distribuição percentual de jogos, por categoria, segundo a perspectiva de jogabilidade



Fonte: Elaborada pela autora

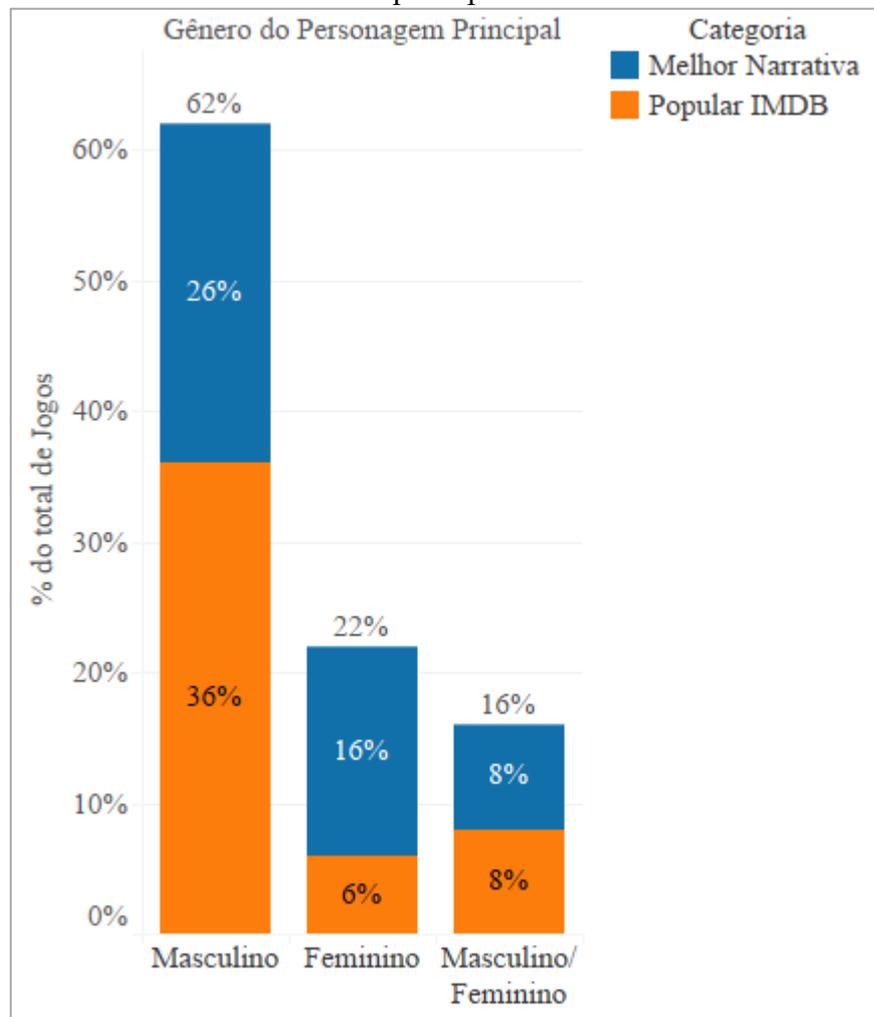
Dos jogos analisados 78% (42% da categoria de melhor narrativa e 36% da categoria popular IMDB) apresentam uma perspectiva de jogabilidade em terceira pessoa, ou seja, o jogador visualiza o *avatar* na tela estando constantemente em contato com a imagem do personagem. Já os jogos com perspectiva em primeira pessoa o jogador enxerga pelos olhos do *avatar*. Em certos casos como nos FPS há a visualização da mão do *avatar*. Contudo, nessa amostra de dados mesmo os jogos de perspectiva em primeira pessoa, que nessa análise chegam

a 22% dos jogos, a imagem do *avatar* é mostrada em algum momento do jogo a fim de haver uma apresentação ao personagem para que o jogador possa gravar sua imagem mental e viver a história através do personagem e seus olhos. Jogos com foco em narrativa tendem a ter um personagem central já que normalmente a história principal do jogo é sobre ele, logo há uma necessidade de o personagem ser mostrado ao jogador mesmo sendo em perspectiva em primeira pessoa já que a intenção é o jogador se tornar o personagem. Nesses casos também normalmente não há personalização do *avatar*, pois o personagem está inserido dentro de uma história, assim ele já tem um gênero ou sexo definido e outras características visuais as quais iram fazer sentido e cumprir uma função dentro da narrativa.

4.1.6 Gênero e raça do personagem principal

Como o foco dessa pesquisa é analisar a representatividade feminina nos jogos, um dado muito importante a ser levantado é sobre o gênero desses personagens. Sendo assim, o gráfico 6 a seguir apresenta a frequência de gênero dos personagens protagonistas.

Gráfico 6- Distribuição percentual de jogos, por categoria, segundo gênero do personagem principal



Fonte: Elaborada pela autora

De acordo com a amostra de dados dessa pesquisa foram identificados personagens do gênero masculino e feminino. A questão da identidade de gênero não é abordada nos jogos analisados, dessa forma não aparecem personagens de outros gêneros além do masculino e feminino.

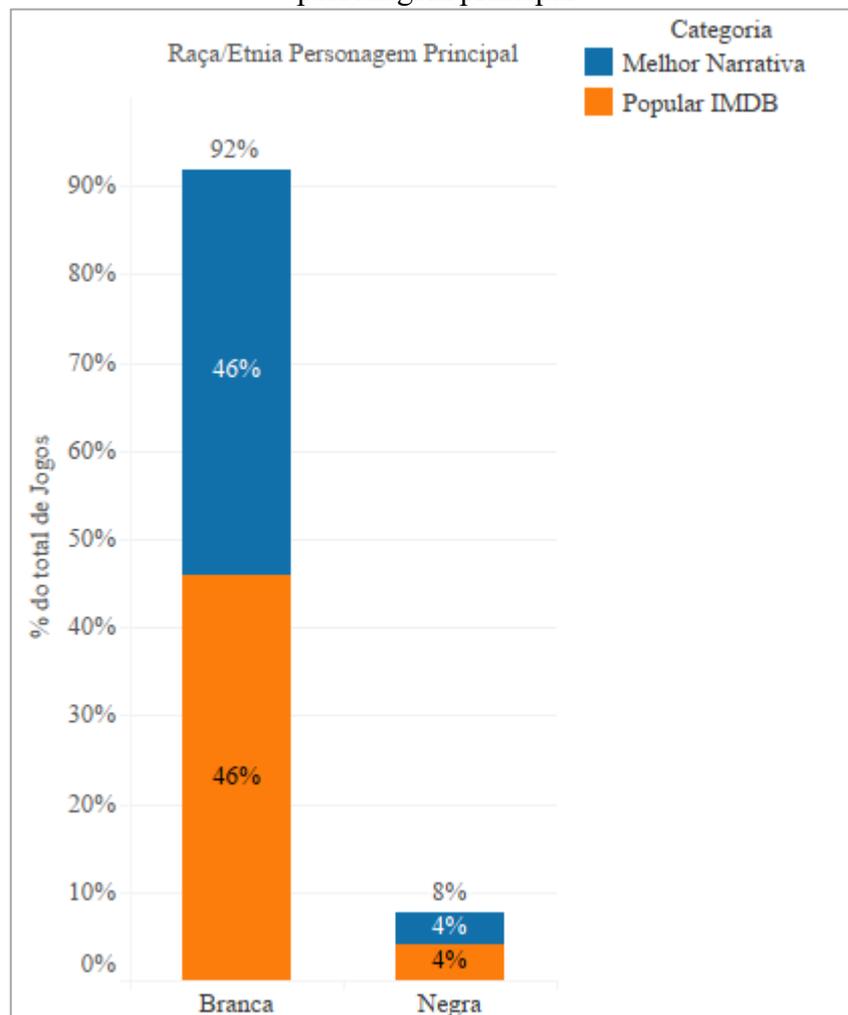
Como alguns jogos tinham mais de um protagonista, optou-se por criar três indicadores, um para o gênero masculino outro para o feminino nos jogos com um único protagonista, e para os jogos em que ambos os gêneros dividem o protagonismo, criou-se o indicador masculino/feminino.

Posto isto, o gráfico 6 anteriormente mostra que 62% dos jogos analisados são protagonizados por personagens do gênero masculino, apenas 22% do gênero feminino, e em

16% ambos os gêneros dividem o protagonismo. Na divisão entre as categorias destaca-se que apenas 6% dos jogos da categoria popular IMDB são protagonizados por personagens do gênero feminino, já a categoria de melhor narrativa possui mais protagonismo feminino com 16%.

Além do gênero, é importante também verificar a representação racial e étnica desses personagens principais, uma vez que a variável raça está ligada à diversidade de representatividade. O gráfico 7 a seguir, mostra a intensa desigualdade encontrada a partir da amostra de dados dessa pesquisa, onde apenas 8% dos jogos possuem algum protagonista negro e 92% são brancos, havendo um equilíbrio entre a distribuição por categoria.

Gráfico 7- Distribuição percentual de jogos, por categoria, segundo a raça ou etnia do personagem principal



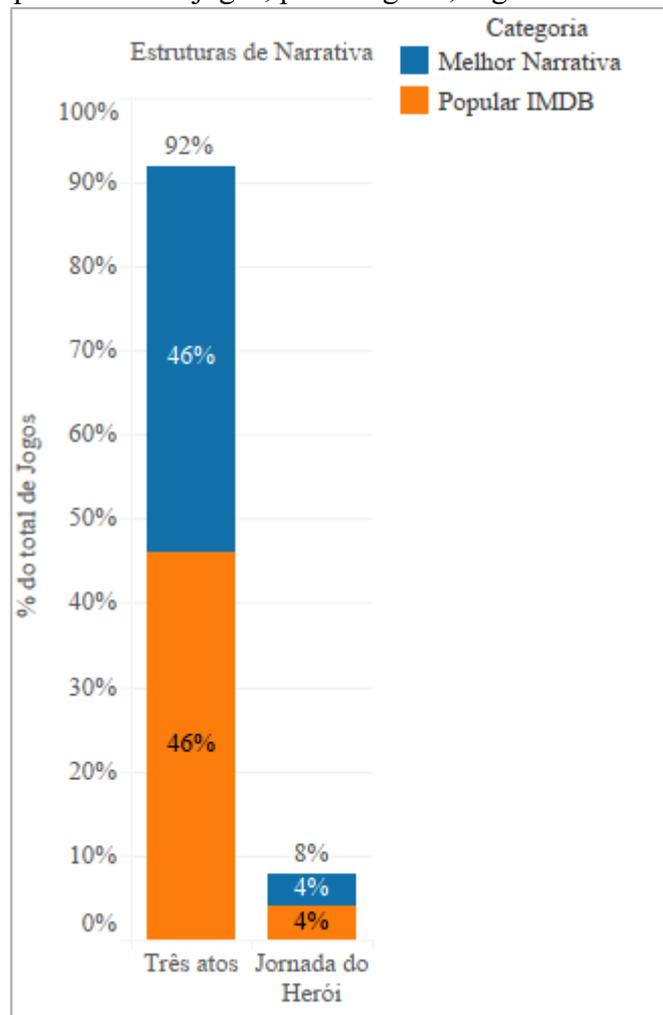
Fonte: Elaborada pela autora

Com relação aos tipos de corpos desses personagens também se observou a total falta de diversidade, pois todos os personagens principais (tanto masculino como feminino) representam o padrão estético magro. Há também ausência de diversidade quanto à orientação sexual desses personagens, sendo que quase todos aparentam ser heterossexuais exceto dois personagens em que é deixado implícito uma possível bissexualidade. Foi difícil analisar essa questão, pois nenhum jogo aborda questões de sexualidade ou deixa bem explícito qual a orientação sexual dos personagens principais.

4.1.7 Formas, tipos e estruturas de narrativas dos jogos analisados

As formas, estruturas, e tipos de narrativas estão muito relacionadas às experiências que vão ser proporcionadas aos jogadores e tendem a possuir relações entre si. Além disso, as formas e os tipos de narrativas estão ligados ao fator interatividade que é mais comum aos jogos eletrônicos. Já as estruturas são fórmulas mais tradicionais e antigas que bem aplicadas podem garantir o envolvimento emocional do público. Apesar dos jogos utilizarem diferentes fórmulas que vão além da linearidade que é mais comum em outras mídias, as quais são mais fáceis de identificar uma estrutura de narrativa presente, foi possível identificar nos jogos analisados uma presença dominante da estrutura de três atos chegando a 92%. Foi identificada também a presença da estrutura jornada do herói em 8% dos jogos analisados no total, havendo um equilíbrio de distribuição entre as categorias como mostra o gráfico 8 abaixo.

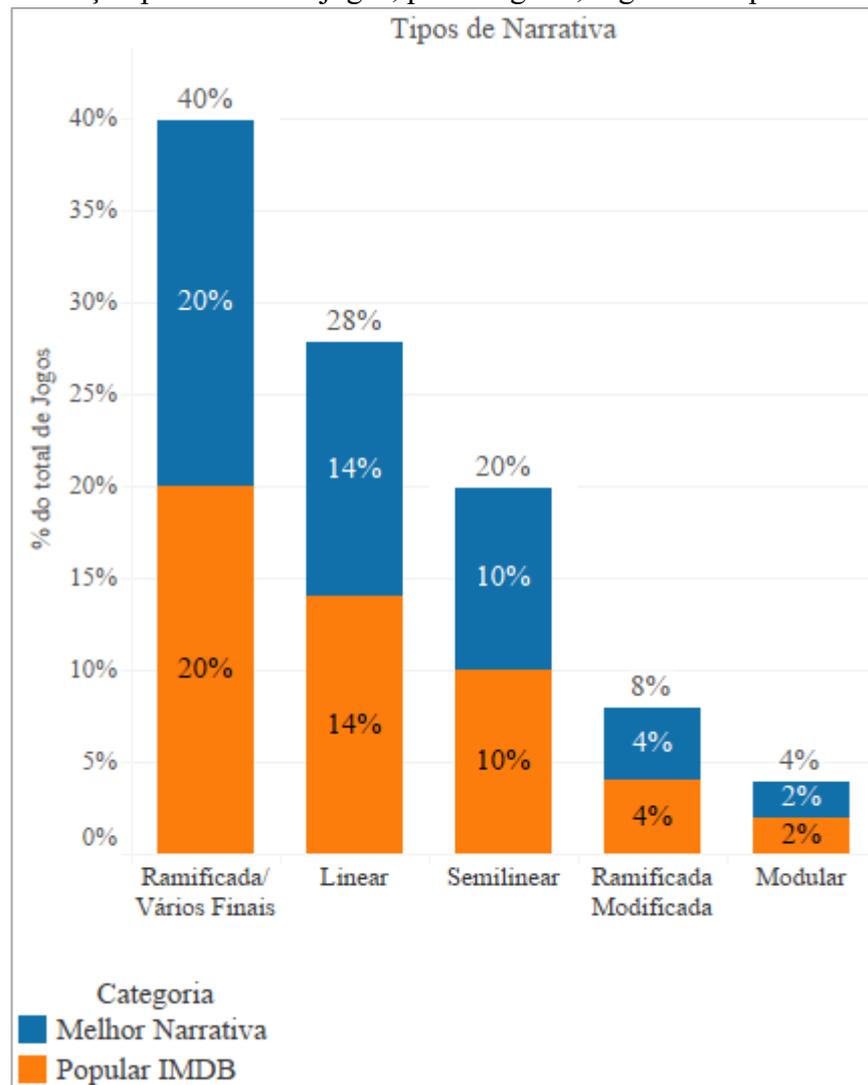
Gráfico 8 - Distribuição percentual de jogos, por categoria, segundo a estrutura de narrativa



Fonte: Elaborada pela autora

Quanto ao tipo de narrativa, o gráfico 9 abaixo mostra que as narrativas ramificadas com vários finais são as mais comuns, chegando a 40% dos jogos analisados, seguida das narrativas lineares com 28% e semilinear com 20%. Com menor representação as narrativas ramificadas modificadas com 8% e modular com 4%.

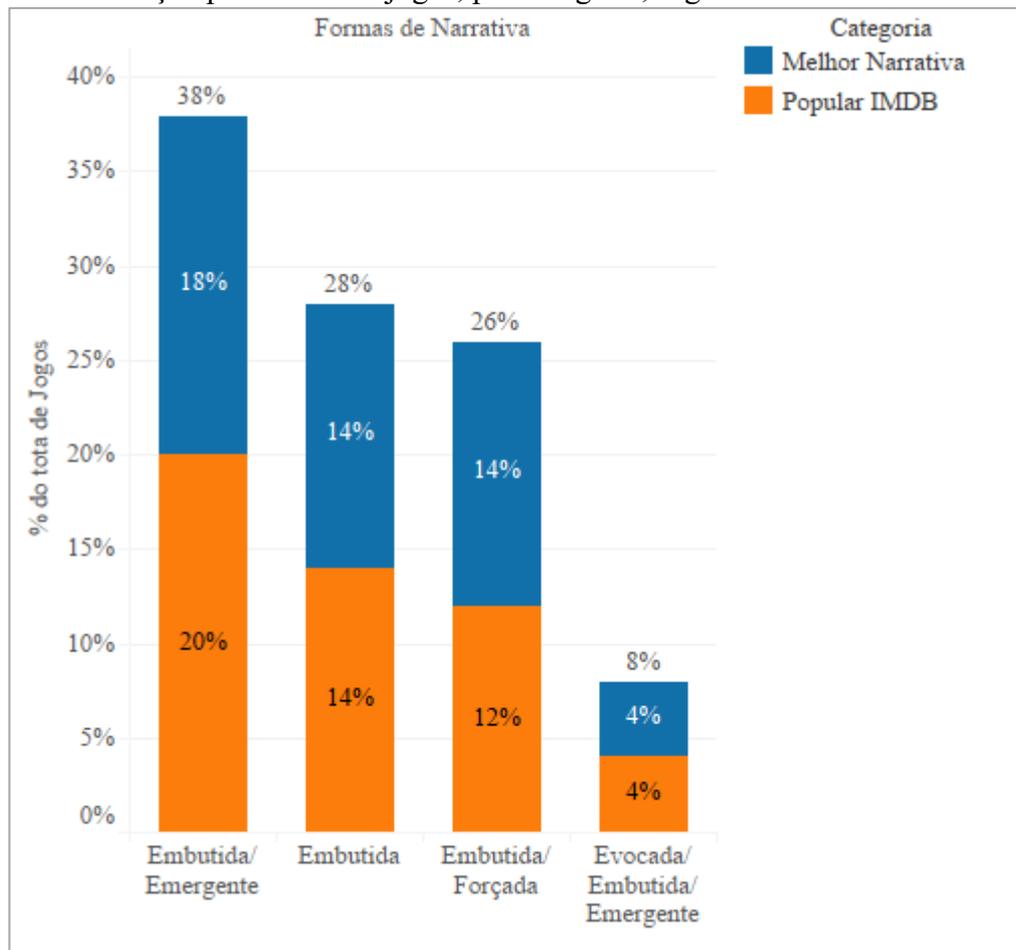
Gráfico 9- Distribuição percentual de jogos, por categoria, segundo o tipo de narrativa



Fonte: Elaborada pela autora

Já quanto à análise das formas de narrativa apresentada no gráfico 10 a seguir, também se percebe um equilíbrio de distribuição tanto pelas formas de narrativa quanto pelas categorias. Importante destacar que um jogo pode abranger mais de uma forma de narrativa. Assim, destaca-se que 38% dos jogos se caracterizam por possuírem uma narrativa de forma embutida e emergente. Em seguida, 28% dos jogos possuem como única forma de narrativa, a embutida. Outros 26% combinam elementos e narrativa embutida e forçada e 8% são jogos com personagens ou histórias já conhecidas de outras mídias, por isso possuem forma de narrativa evocada com elementos de embutida e emergente.

Gráfico 10- Distribuição percentual de jogos, por categoria, segundo a forma de narrativa



Fonte: Elaborada pela autora

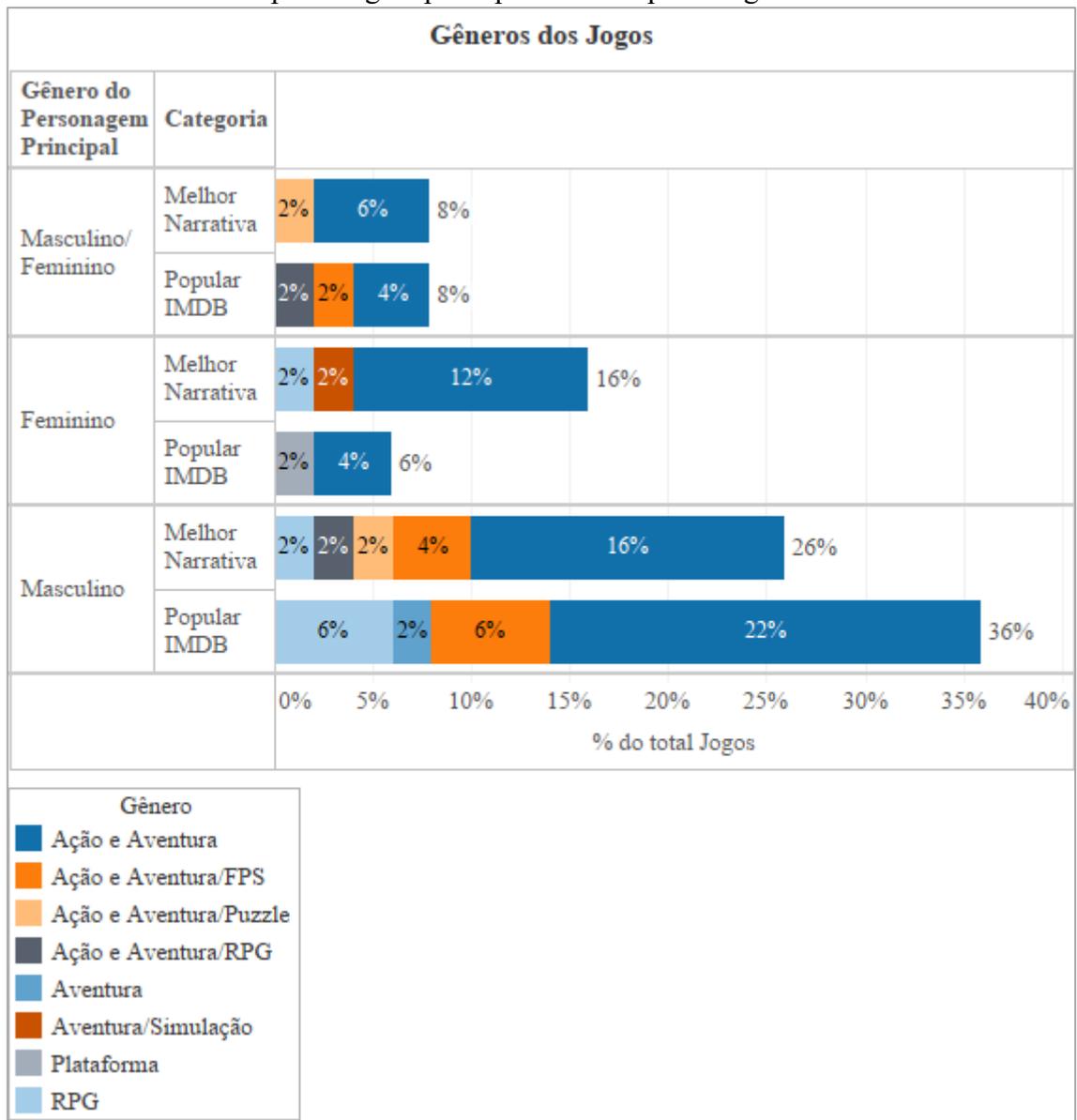
4.2 CRUZAMENTO DE DADOS DOS PERSONAGENS PRINCIPAIS

Além desses dados gerais apresentados para conhecer os jogos analisados, a pesquisa tem como objetivo principal analisar a representação das personagens femininas. Então esses dados gerais agora serão cruzados pelo gênero dos personagens protagonistas e pelas categorias de melhor narrativa e popular IMDB. Também serão cruzados dados referentes à arquétipos e tropos tanto em relação aos personagens principais como personagens secundários.

4.2.1 Gêneros dos jogos de acordo aos gêneros dos personagens principais

Começando pela distribuição dos gêneros dos jogos pelos gêneros dos personagens principais, dividido por categoria mostrada no gráfico 11 a seguir. Destaca-se o gênero Ação e Aventura que domina tanto com personagens femininos quanto masculinos e naqueles jogos que ambos dividem o protagonismo.

Gráfico 11- Distribuição percentual de jogos por gênero do jogo, segundo o gênero do personagem principal dividido por categoria.



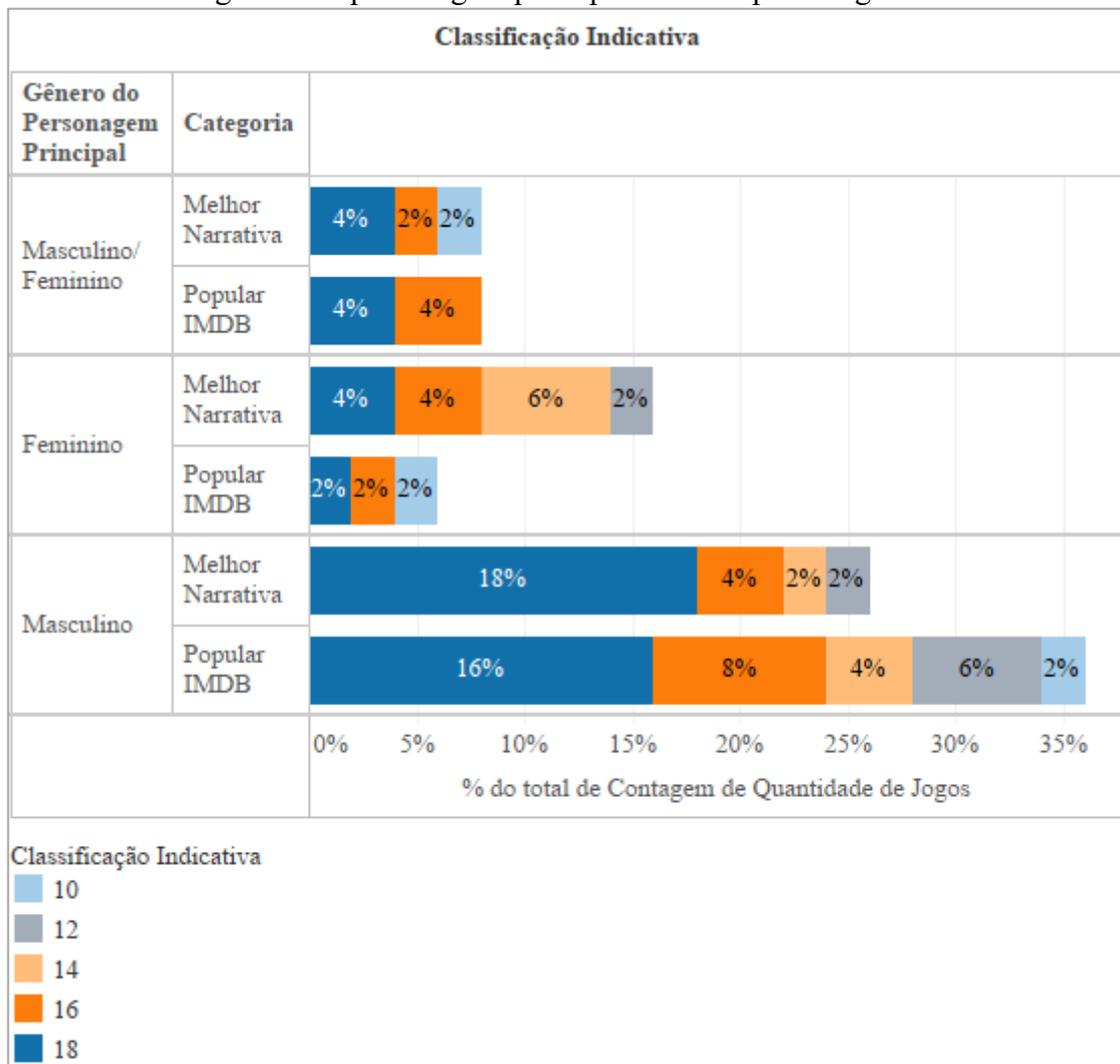
Fonte: Elaborada pela autora

Nos jogos com protagonistas masculinos há uma maior variabilidade de gêneros. Já nos jogos com protagonistas femininas o gênero ação e aventura também domina chegando a 12% na categoria de melhor narrativa. No entanto, destaca-se a ausência de jogos com elementos de FPS onde há somente protagonistas femininas, sendo que esse gênero chega a 6% nos protagonistas masculinos na categoria popular IMDB e 4% em melhor narrativa. Normalmente esses jogos são associados a conteúdo mais adulto, principalmente por ter um viés maior de violência e aparecem mais em jogos com protagonista masculino já que existe uma associação entre violência associada ao gosto do público masculino e a própria masculinidade (INNESS, 2004). Já jogos com elementos dos gêneros plataforma e puzzle aparecem em jogos com protagonista feminina, pois tendem a ser mais associados ao público feminino. Nos jogos com protagonista feminina ainda aparecem os gêneros RPG e Aventura/Simulação.

4.2.2 Classificação indicativa dos jogos de acordo ao gênero do personagem principal

Ainda com relação ao tipo de conteúdo dos jogos, podemos analisá-los quanto a distribuição da classificação indicativa por gênero dos personagens principais e por categoria. O gráfico 12 a seguir mostra que jogos com classificação indicativa para maiores de 18 anos são mais presentes quando há protagonistas masculinos chegando a 18% na categoria de melhor narrativa e 16% em popular IMDB. Há um domínio também onde o protagonismo é dividido com 4% em ambas as categorias. Jogos com classificação de 16 anos também aparecem em todos os gêneros de protagonistas, mas com mais frequência em personagens masculinos chegando a 8% nos populares IMDB. Com protagonistas femininas há uma distribuição mais equilibrada das classificações indicativas, chegando a aparecer com um pouco mais de frequência na categoria melhor narrativa, os jogos com classificação de 14 anos com uma porcentagem de 6%.

Gráfico 12 - Distribuição percentual de jogos por classificação indicativa do jogo, segundo o gênero do personagem principal dividido por categoria



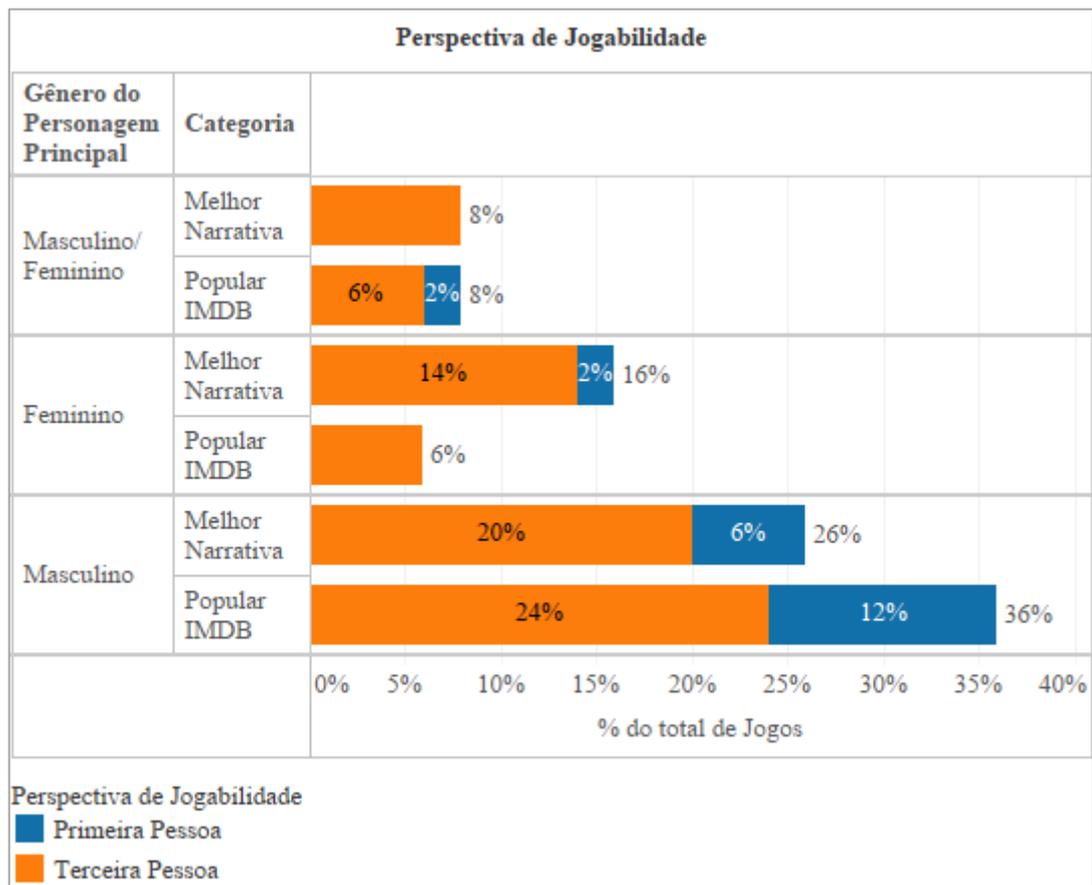
Fonte: Elaborada pela autora

4.2.3 Perspectivas de jogabilidade de acordo aos gêneros dos personagens principais

Quanto à perspectiva de jogabilidade, como visto anteriormente nos dados gerais há um domínio grande de jogos em terceira pessoa. Aqui na distribuição por gênero do protagonista, de acordo ao gráfico 13 a seguir, observa-se que entre as protagonistas femininas a perspectiva em terceira pessoa também domina, ou seja, a maior parte das personagens possui desenvolvimento visual e aparece constantemente no jogo. Essa perspectiva é a única a aparecer na categoria popular IMDB. Já na categoria de melhor narrativa aparece com 14% dos jogos,

enquanto a perspectiva em primeira pessoa aparece em 2%. Nos jogos com protagonismo dividido também há um domínio maior da perspectiva em terceira pessoa sendo a única a aparecer na categoria de melhor narrativa, já em popular IMDB ela aparece em 6% dos jogos enquanto a perspectiva em primeira pessoa aparece em apenas 2% na categoria popular IMDB. Entre os protagonistas masculinos a perspectiva em primeira pessoa está em ambas as categorias aparecendo mais na categoria popular IMDB em 12% dos jogos e em 6% em melhor narrativa, mas a perspectiva em terceira pessoa ainda domina com 24% na categoria popular IMDB e 20% em melhor narrativa.

Gráfico 13 - Distribuição percentual de jogos por perspectiva de jogabilidade, segundo o gênero do personagem principal dividido por categorias.

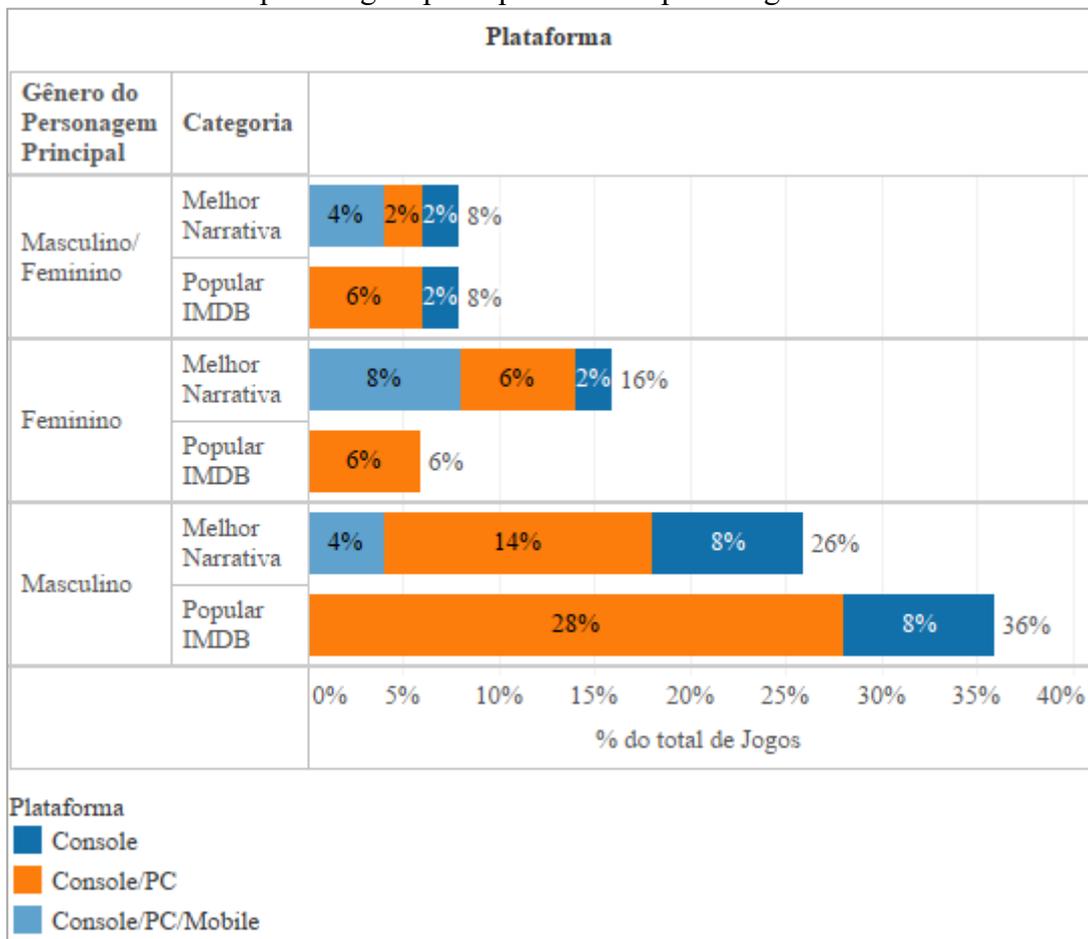


Fonte: Elaborada pela autora.

4.2.4 Disponibilidade de jogos por plataforma de acordo aos gêneros dos personagens principais

O gráfico 14 a seguir apresenta a disponibilidade de jogos por plataforma. Os jogos que estão disponíveis em 3 tipos de plataformas, consoles, computador e mobile aparecem somente na categoria de melhor narrativa e aparecem mais onde o protagonismo é somente feminino em 8% dos jogos e em 4% em jogos com protagonistas masculinos e onde o protagonista é dividido. No entanto há mais jogos disponíveis nas plataformas console e computador, principalmente onde o protagonismo é masculino chegando a 28% dos jogos na categoria popular IMDB. Nessa mesma categoria, porém em protagonistas femininas chegam a 6% dos jogos, o mesmo onde o protagonismo é dividido. Já jogos disponíveis somente para a plataforma console estão distribuídos em maior número entre os protagonistas masculinos em 8% em ambas as categorias.

Gráfico 14- Distribuição percentual de jogos por plataforma, segundo o gênero do personagem principal dividido por categoria.

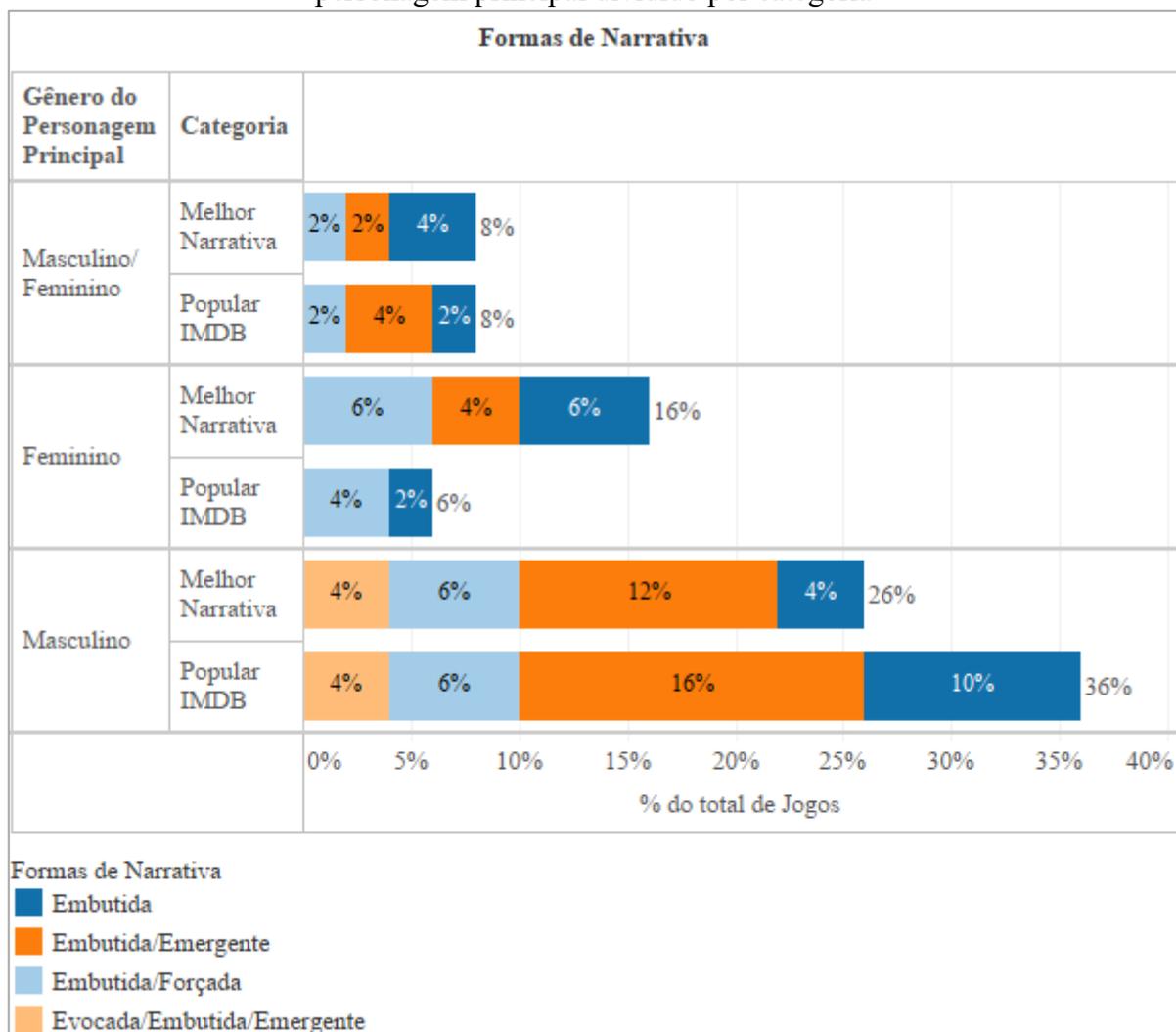


Fonte: Elaborada pela autora

4.2.5 Formas, tipos e estruturas de narrativa de acordo aos gêneros dos personagens principais

Com relação às formas de narrativa o gráfico 15 a seguir mostra que há um domínio de narrativas Embutidas/Emergentes em jogos com protagonista masculino chegando a 16% na categoria popular IMDB, já com protagonistas femininas essa mesma forma aparece apenas na categoria de melhor narrativa em apenas 4% dos jogos, onde há a divisão de protagonismo ela aparece em ambas as categorias, com pouca diferença entre as categorias, 4% para popular IMDB e 2% em melhor narrativa.

Gráfico 15- Distribuição percentual de jogos por forma de Narrativa, segundo o gênero do personagem principal dividido por categoria



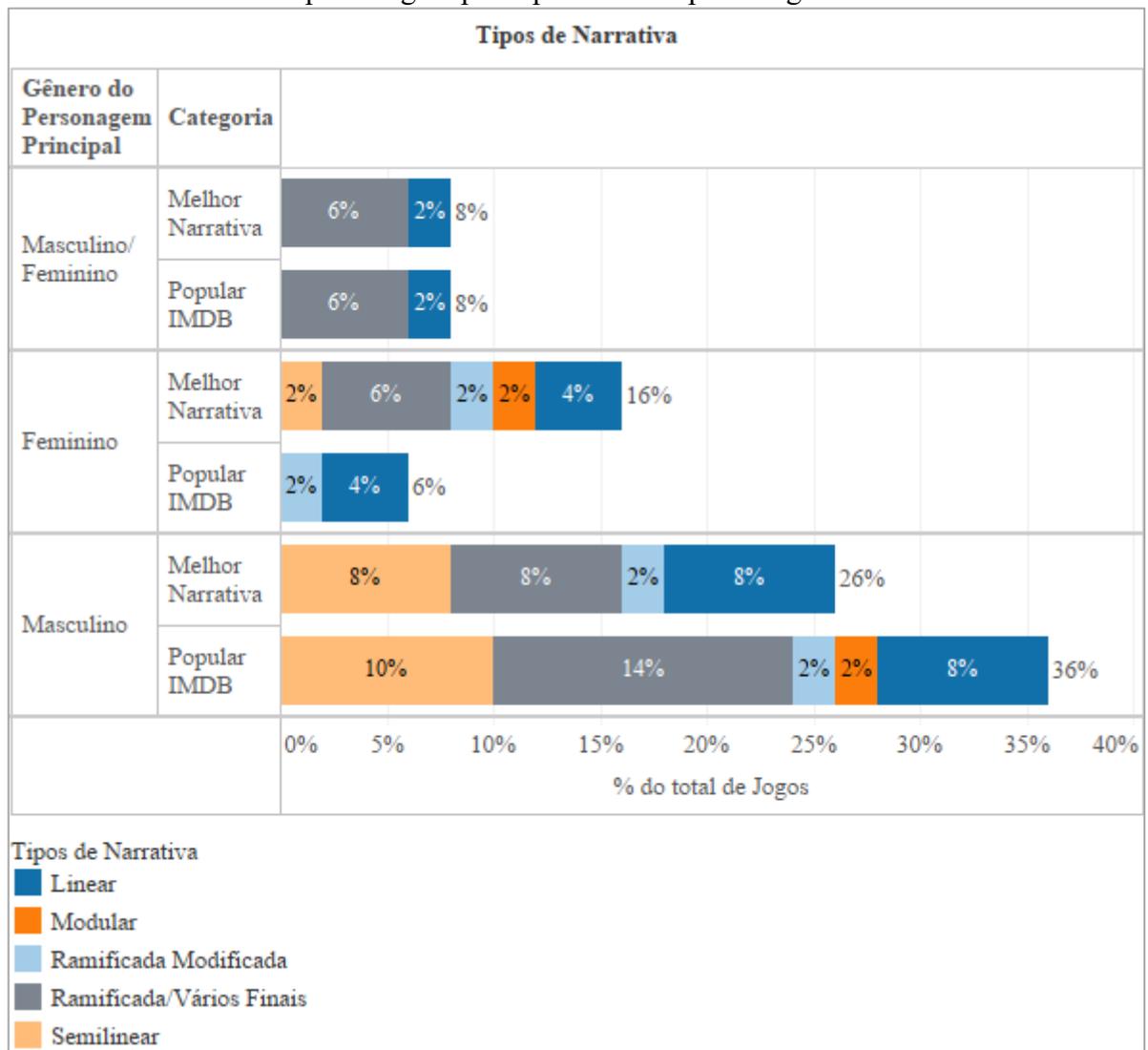
Fonte: Elaborada pela autora

Jogos com elementos de narrativa emergente se caracterizam por apresentar um mundo aberto no jogo dando mais liberdade e possibilidades ao jogador, normalmente são mais complexos e possibilitam mais interatividade. E jogos de formas embutidas/forçadas, que tem características opostas aos emergentes, dominam em personagens femininas somando as duas categorias (6% em melhor narrativa e 4% popular IMDB, 10% no total). Destaca-se também a ausência de elementos de narrativas evocadas em jogos com protagonistas femininas aparecendo somente em protagonistas masculinos com 4% em ambas as categorias. Essa ausência pode ocorrer pelo fato desses jogos trazerem histórias inspiradas e provenientes de

outras mídias, que normalmente são histórias de super-heróis, os quais são em sua maioria do gênero masculino, como é o caso de alguns jogos dessa análise.

Em relação aos tipos de narrativa, o gráfico 16 a seguir mostra que entre as protagonistas femininas há uma variabilidade maior na categoria de melhor narrativa, aparecendo com 6% às narrativas ramificadas/vários finais e as lineares também aparecem em destaque com 4%. Já na categoria popular IMDB aparecem apenas as lineares com 4% e com 2% às ramificadas modificadas. Nos protagonistas masculinos estão presentes todos os tipos de narrativa, com destaque para as ramificadas/vários finais que aparecem em ambas as categorias e destacam-se na categoria popular IMDB com 14%. As semilineares e lineares também tem uma presença significativa nestas protagonistas, as semilineares chegam a 10% em popular IMDB. Nos jogos em que o protagonismo é dividido há um equilíbrio entre as categorias com maior presença das ramificadas/vários finais com 6% em ambas as categorias.

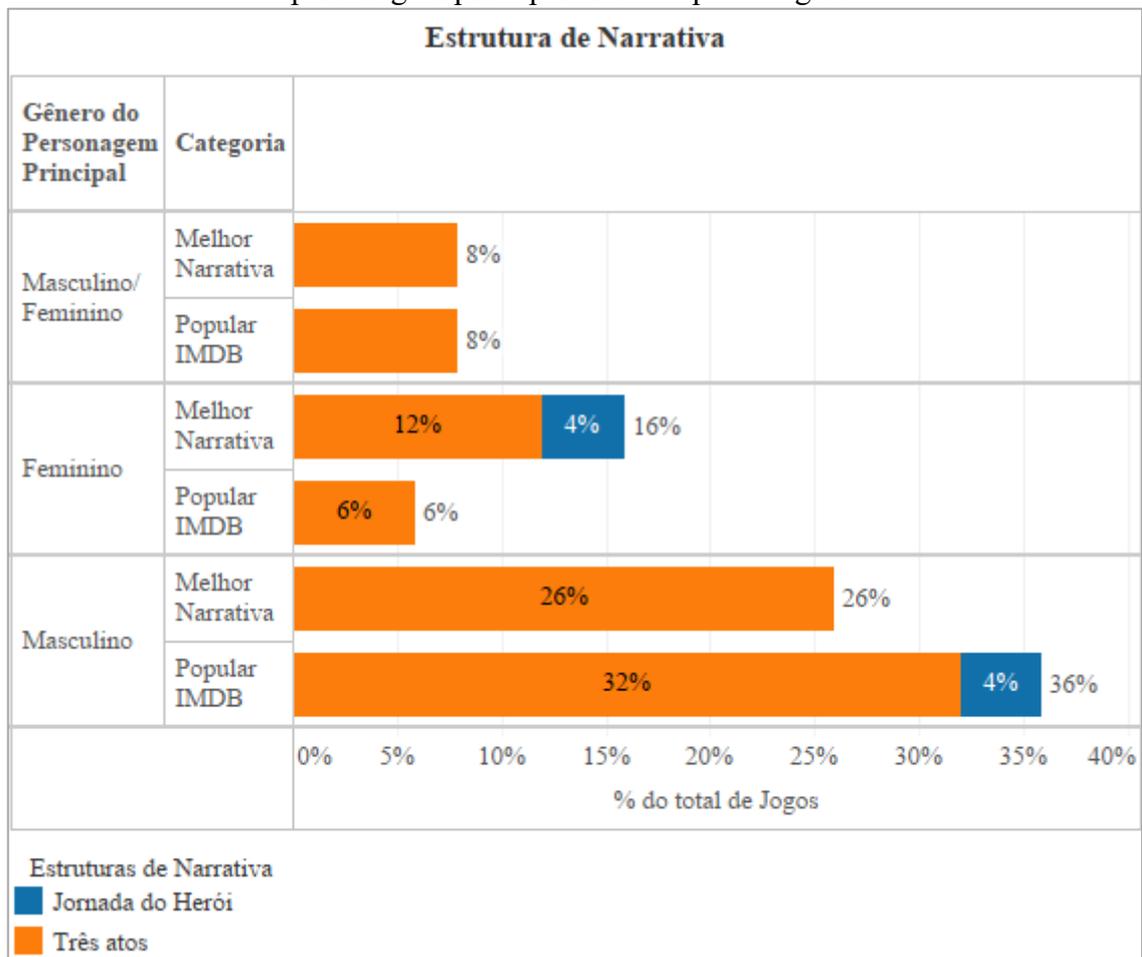
Gráfico 16 - Distribuição percentual de jogos por tipo de narrativa, segundo o gênero do personagem principal dividido por categoria



Fonte: Elaborada pela autora

Quanto a estrutura de narrativa apenas duas aparecem entre os jogos analisados, sendo que a grande maioria se encaixa em três atos. A jornada do herói aparece em 4% em protagonistas femininas na categoria de melhor narrativa e também com 4% em protagonistas masculinos na categoria popular IMDB. A jornada da heroína está presente no mapa mental, mas não aparece em nenhum jogo como mostra o gráfico 17 a seguir.

Gráfico 17 - Distribuição percentual de jogos por tipo de narrativa, segundo o gênero do personagem principal dividido por categoria



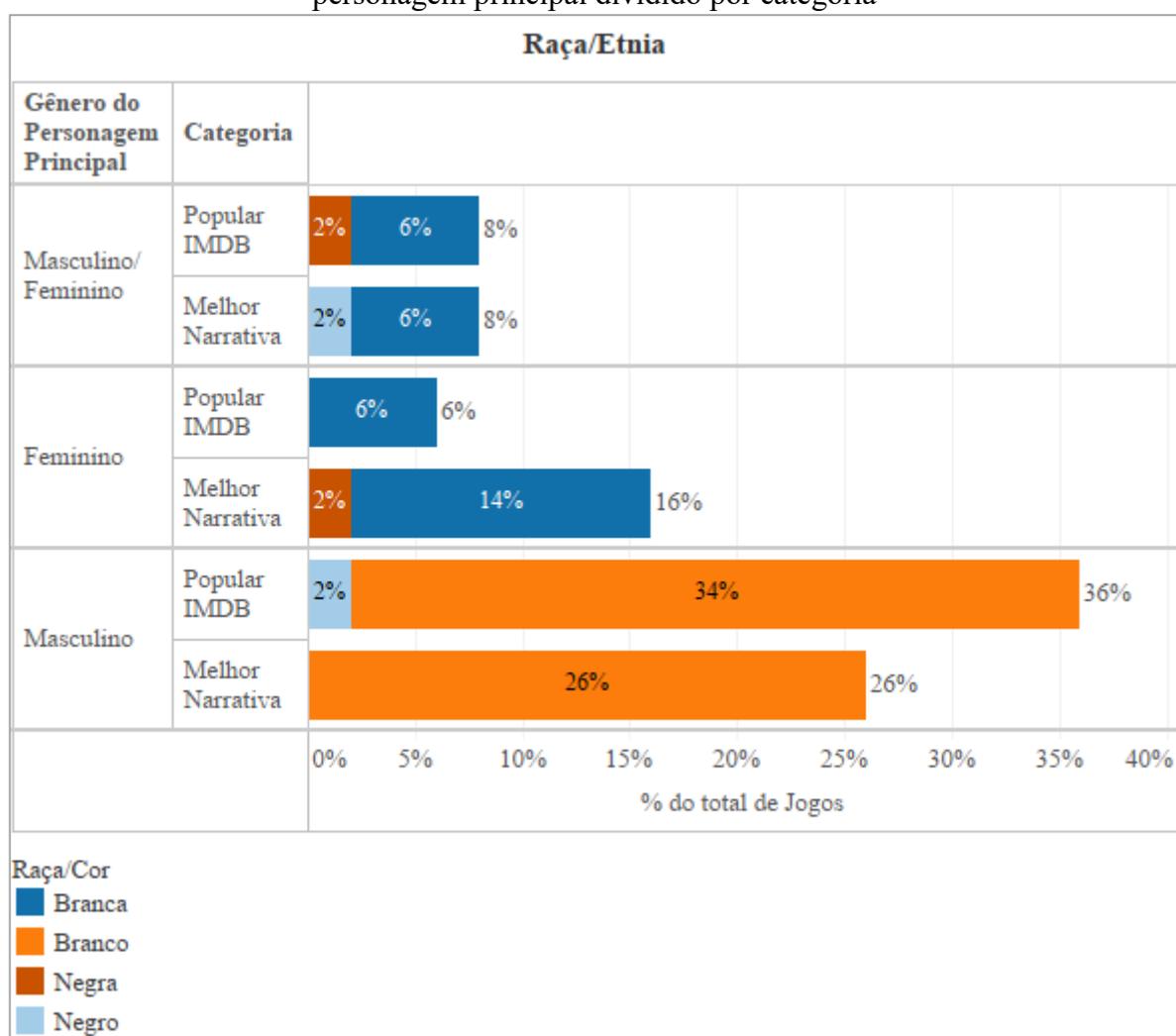
Fonte: Elaborada pela autora

4.2.6 Raça/Etnia de acordo aos gêneros dos personagens principais

A partir de agora serão analisadas características em relação aos personagens que vão desde aspectos físicos que influenciam na representatividade, além de estereótipos e arquétipos que também podem influenciar na imagem, mas principalmente podem determinar funções na narrativa. Começando pelo gráfico 18 a seguir que faz a relação entre raça/etnia e gênero do personagem principal dividido pelas categorias de análise. Nessa análise optou-se por diferenciar o indicador de raça/etnia por gênero, pois há jogos com mais de um protagonista, então a fim de identificar qual deles pertence a determinada raça/etnia utilizou-se branco ou branca e negro ou negra de acordo ao gênero. Como levantado e já discutido, nos dados gerais aparecem poucos personagens negros entre os jogos analisados apenas 8% no total. Aqui na

distribuição por gênero esses 8% se distribuem, sendo que apenas 2% são protagonistas femininas negras e estão na categoria de melhor narrativa. Já onde o protagonismo é dividido apenas 2% são personagens negras e estão na categoria popular IMDB, outros 2% são personagens masculinos negros na categoria melhor narrativa. Onde o protagonismo é masculino, também apenas 2% dos personagens são negros. Outras raças e etnias não foram identificadas entre as personagens protagonistas femininas.

Gráfico 18 - Distribuição percentual de jogos por raça/etnia, segundo o gênero do personagem principal dividido por categoria



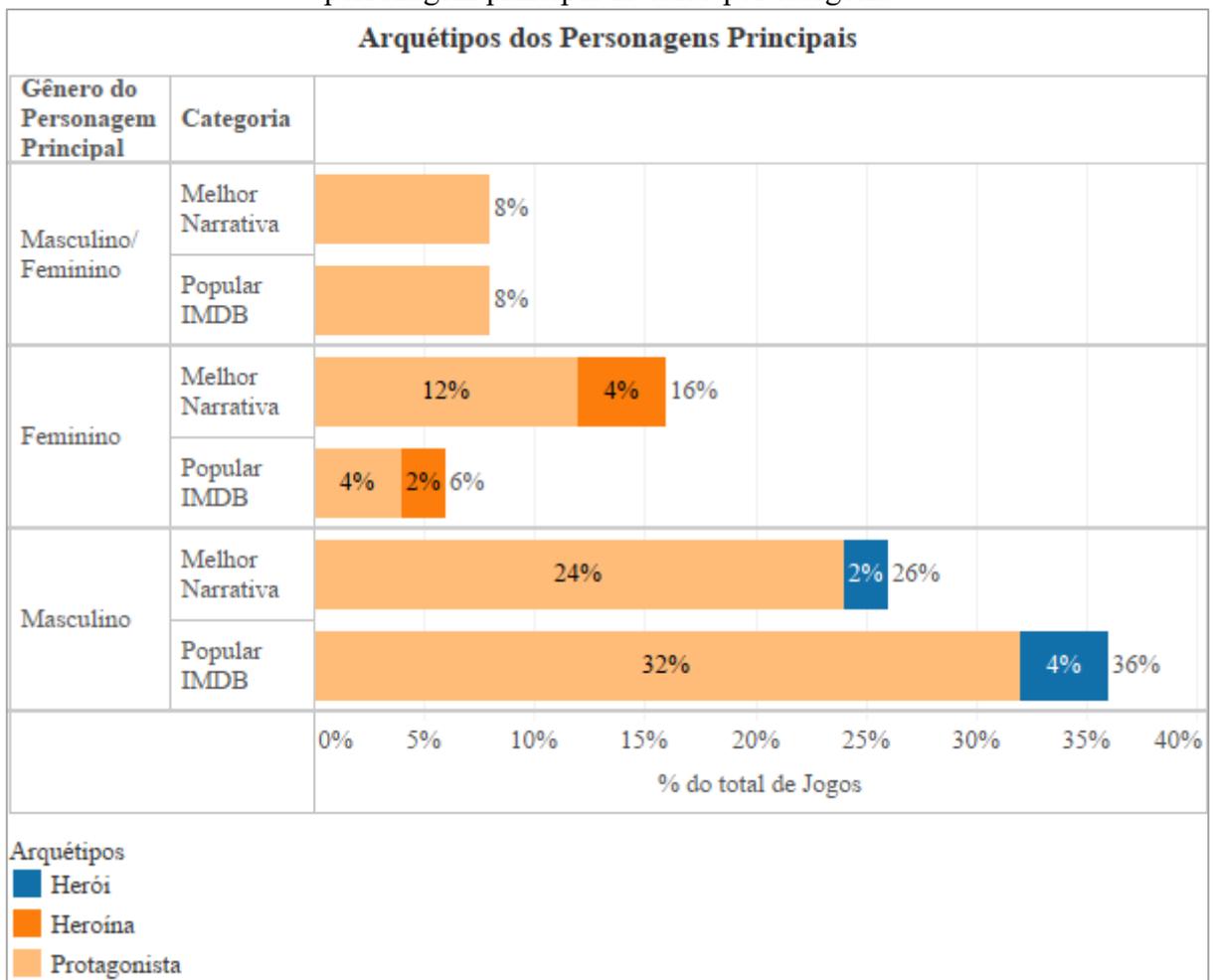
Fonte: Elaborada pela autora

Com relação ao tipo dos corpos desses protagonistas, todos representam um padrão estético magro.

4.2.7 Arquétipos e tropos de acordo aos gêneros dos personagens principais

Quanto à representação dos personagens principais por arquétipos, destaca-se que esses personagens são limitados há alguns poucos arquétipos como herói/heroína ou protagonista (cabe ressaltar que todo herói é um protagonista, mas nem todo protagonista é um herói). Nesse sentido o gráfico 19 a seguir traz a distribuição desses arquétipos por gênero e categoria. Observa-se que a maioria dos personagens se enquadra no arquétipo de protagonista, chegando a 32% entre os personagens masculinos na categoria popular IMDB e 12% entre personagens femininas em melhor narrativa. Entre as personagens femininas aparecem algumas heroínas que estão distribuídas em 4% na categoria de melhor narrativa e 2% na popular IMDB. Já entre os personagens masculinos há mais heróis na categoria popular IMDB com 4% e 2% na categoria de melhor narrativa. Onde o protagonismo é dividido todos são protagonistas.

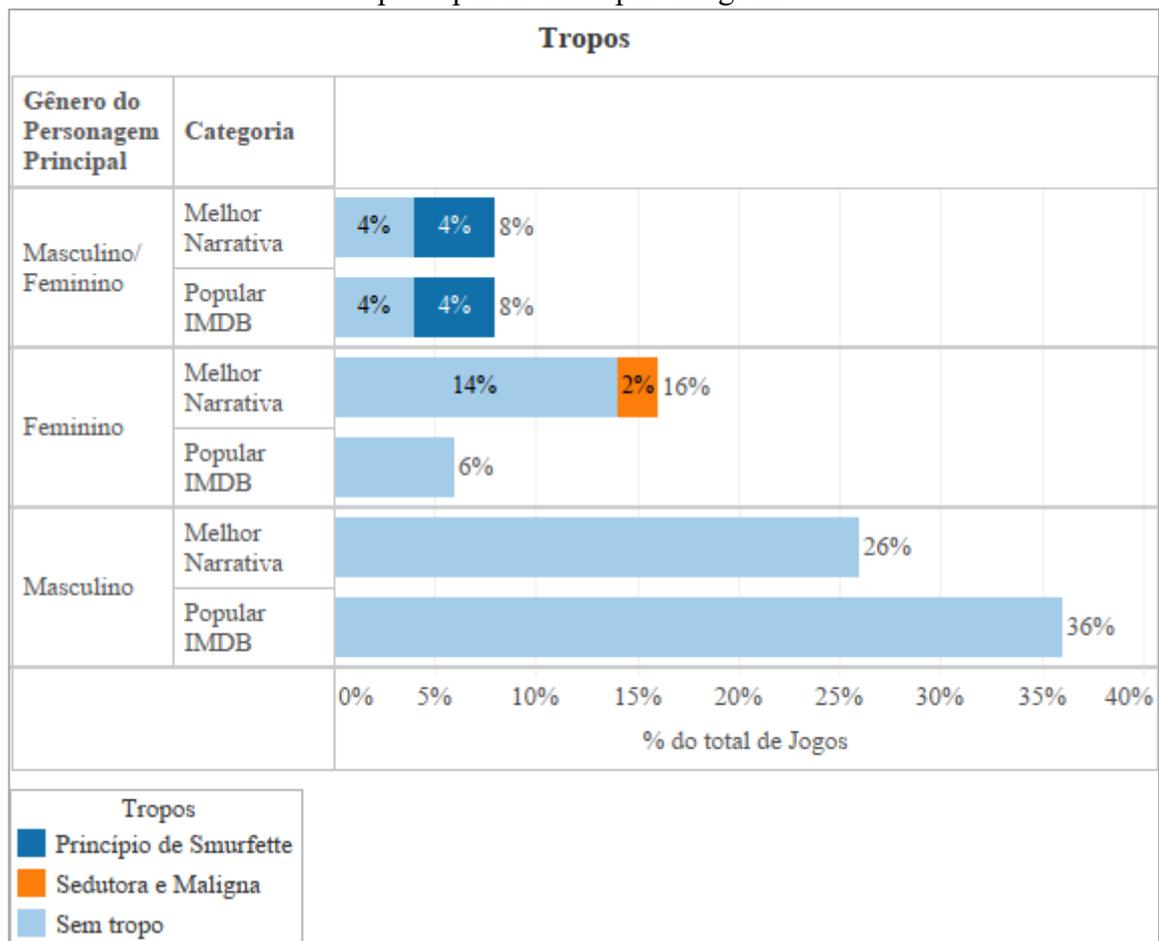
Gráfico 19 - Distribuição percentual de jogos por arquétipos, segundo o gênero do personagem principal dividido por categoria



Fonte: Elaborada pela autora

Em relação aos tropos que esses personagens podem representar, o gráfico 20 a seguir mostra a distribuição por personagens femininas. Lembrando que tropo são atributos reconhecíveis que compõem um personagem e transmitem informação para audiência, podendo também ser um padrão presente em várias histórias, podem ainda carregar estereótipos. Observa-se que a maioria das personagens femininas não representa nenhum tropo, contudo em jogos onde o protagonismo é dividido metade deles apresentam o tropo princípio de smurfette, que é onde em um grupo de personagens há uma única representante feminina, sendo que são 4% dos jogos da categoria de melhor narrativa e 4% em popular IMDB. O tropo sedutora e maligna também aparece em 2% dos jogos onde o protagonismo é exclusivamente feminino. Esse tropo é caracterizado pela personagem utilizar seu corpo e sua sensualidade para alcançar algum objetivo, como, manipular, seduzir e matar homens.

Gráfico 20 - Distribuição percentual de jogos por tropos, segundo o gênero do personagem principal dividido por categoria

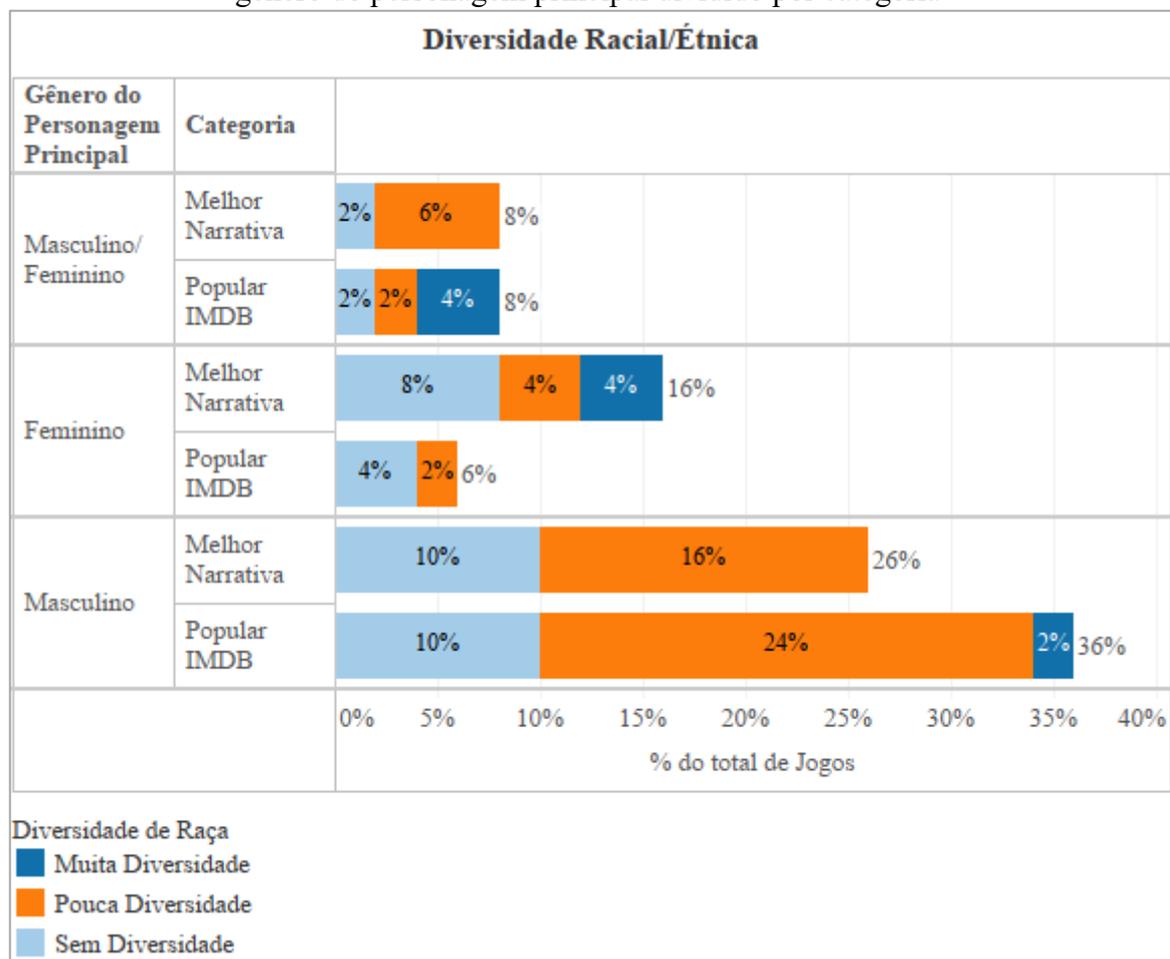


Fonte: Elaborada pela autora

4.3 CRUZAMENTO DE DADOS DOS PERSONAGENS SECUNDÁRIOS

Os jogos eletrônicos podem ser compostos por diversos personagens, nesse sentido tornou-se relevante analisar também como as personagens secundárias e outras personagens são representados e quais papéis desempenham. Os dados que serão mostrados abaixo continuam sendo cruzados pelos personagens principais e divididos pela categoria utilizando indicadores de muita, pouca ou nenhuma diversidade. Começando pelo gráfico 21 a seguir mostra que a maioria dos jogos não possui nenhuma diversidade ou pouca diversidade racial/étnica. O indicador de muita diversidade aparece apenas na categoria de melhor narrativa com 4% tanto onde o protagonismo é dividido, assim como, nos jogos com protagonistas femininos. Entre as raças e etnias presentes nos jogos digitais analisados estão negras, latinas, indígenas norte americanas e asiáticas. Mesmo alguns jogos possuindo muita diversidade, ainda pode-se dizer que a falta de diversidade racial e étnica é um sério problema nos jogos digitais que afeta tanto personagens principais como o elenco no geral.

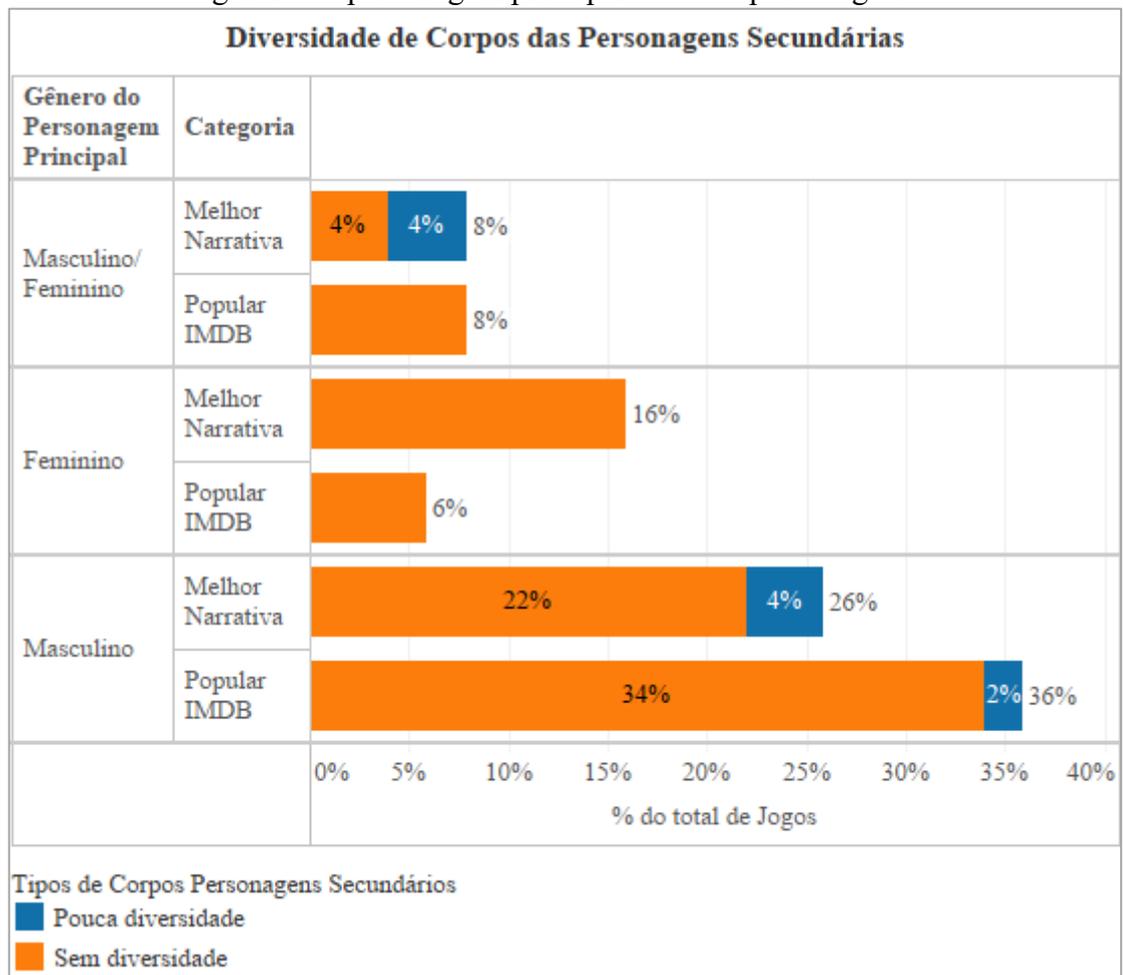
Gráfico 21- Distribuição percentual de jogos por proporção diversidade racial, segundo o gênero do personagem principal dividido por categoria



Fonte: Elaborada pela autora

Entre as personagens secundárias, a maioria dos jogos também não apresentam diversidade, ou seja, representam um único padrão estético magro. Alguns jogos apresentam um pouco de diversidade, ou seja, apresentam corpos gordos, e estão mais presentes em jogos com protagonistas masculinos com 4% na categoria melhor narrativa e 2% em popular IMDB. Nos jogos em que o protagonismo é dividido na categoria de melhor narrativa, 4% dos jogos também apresentam pouca diversidade, como mostra o gráfico 22 a seguir.

Gráfico 22 - Distribuição percentual de jogos por proporção diversidade corporal, segundo o gênero do personagem principal dividido por categoria



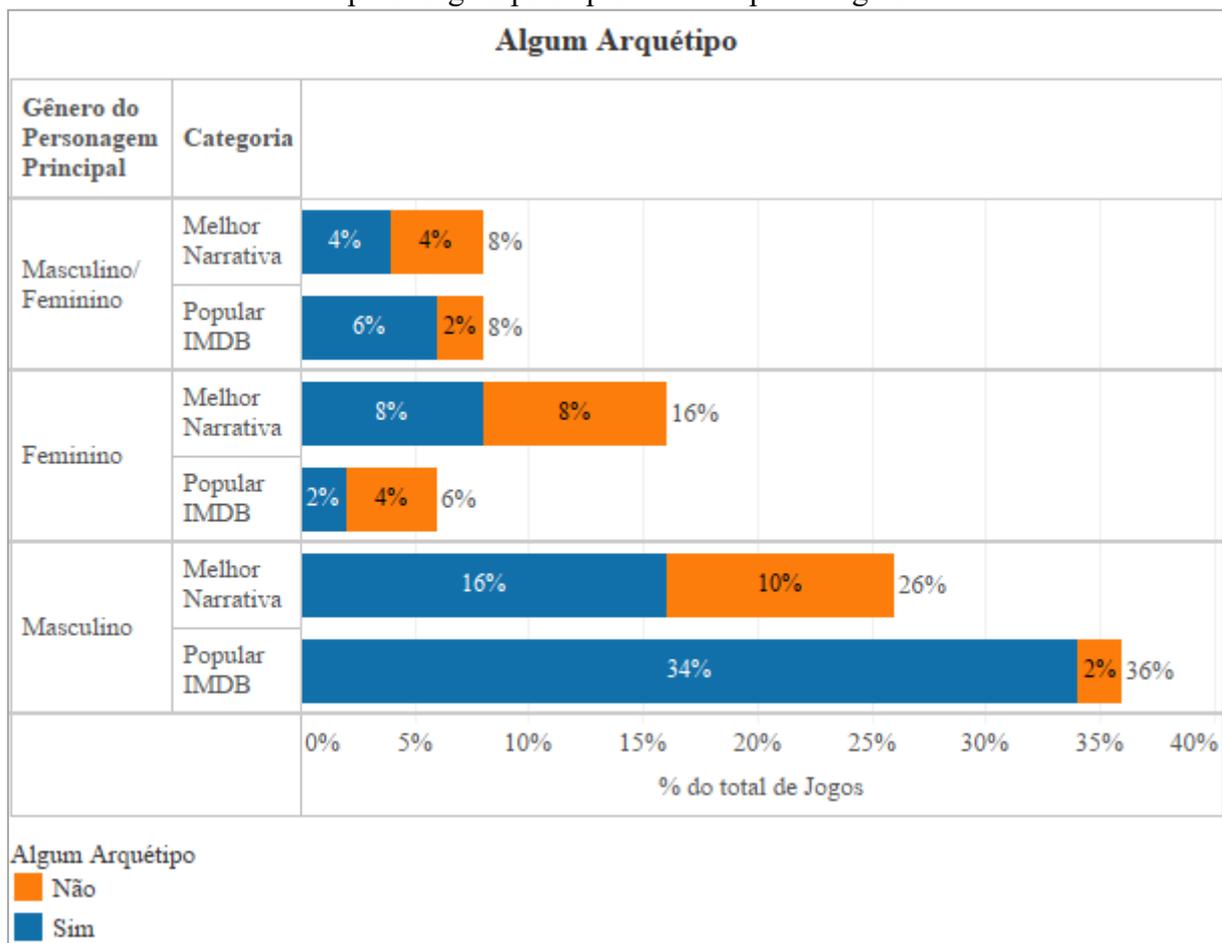
Fonte: Elaborada pela autora

4.3.1 Arquétipos em personagens secundárias

Como visto anteriormente, os personagens principais ficam restritos a poucos arquétipos, isso já não ocorre com personagens secundários que podem representar diversos arquétipos. Sendo assim, um único jogo pode conter diferentes arquétipos. Dessa forma aqui serão apresentados os arquétipos separadamente, mas primeiro o gráfico 23 a seguir mostra em que proporção os arquétipos aparecem. Observa-se que a maioria dos jogos conta com a presença de algum arquétipo, sendo que eles estão mais presentes em jogos com protagonistas masculinos, chegando a 34% em popular IMDB e 16% em melhor narrativa. Já nas protagonistas femininas os arquétipos aparecem em menor presença, com uma pequena

diferença, com apenas 2% na categoria popular IMDB e 8% em melhor narrativa. Nos jogos em que o protagonismo é dividido, com uma pequena diferença também, os arquétipos aparecem, porém, em maior frequência, com 6% na categoria popular IMDB e 4% em melhor narrativa.

Gráfico 23 - Distribuição percentual de jogos por proporção de arquétipos, segundo o gênero do personagem principal dividido por categoria

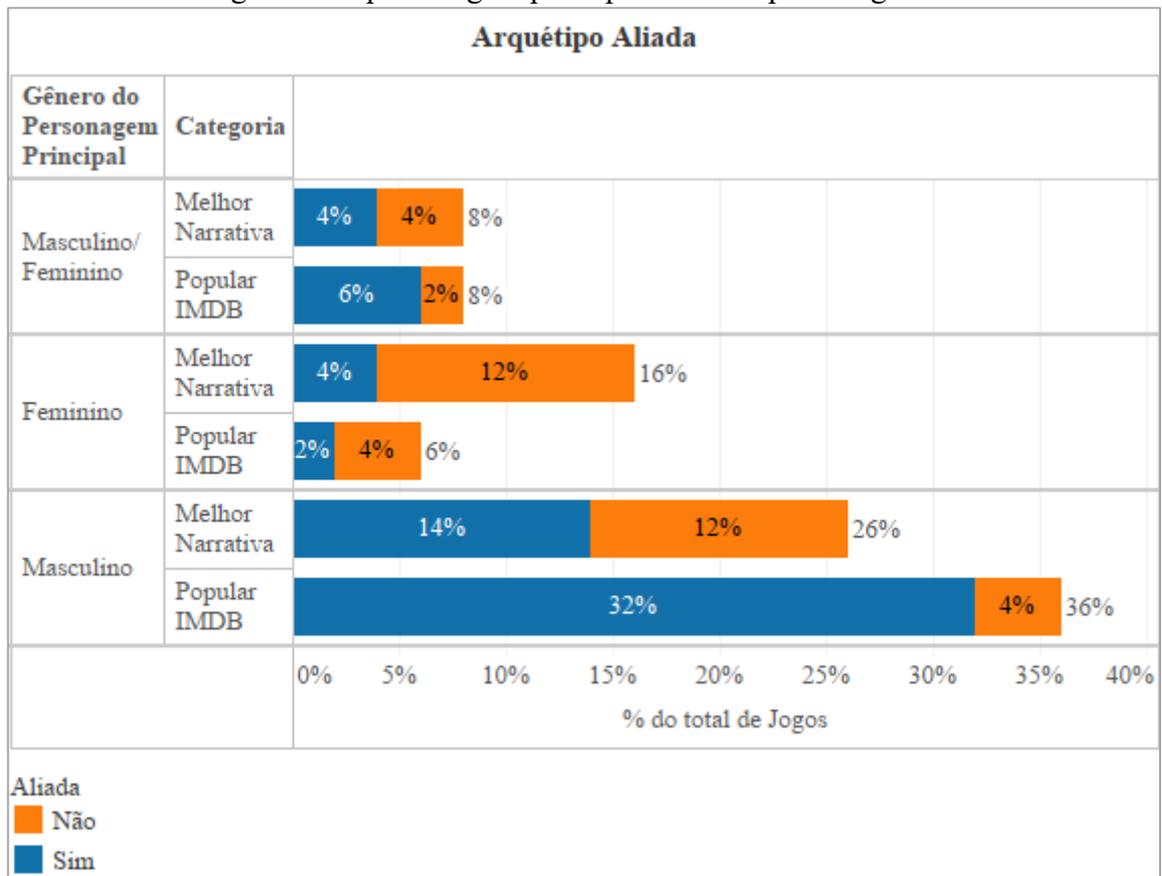


Fonte: Elaborada pela autora

Os arquétipos presentes nos jogos analisados em personagens secundárias são Aliadas, Sombra/Vilãs, Mentoras, Sombras, e Trapaceiras. O gráfico 24 a seguir traz a análise pelo arquétipo de Aliada, o qual mostra que há uma grande presença desse arquétipo, principalmente entre protagonistas masculinos, chegando a 32% na categoria popular IMDB, enquanto na categoria de melhor narrativa há um certo equilíbrio, porém, a maioria ainda consta com a presença do arquétipo que são 14%. Onde o protagonismo é dividido a um equilíbrio na

categoria de melhor narrativa, já em popular IMDB 6%, o qual é maioria, contém personagens aliadas com.

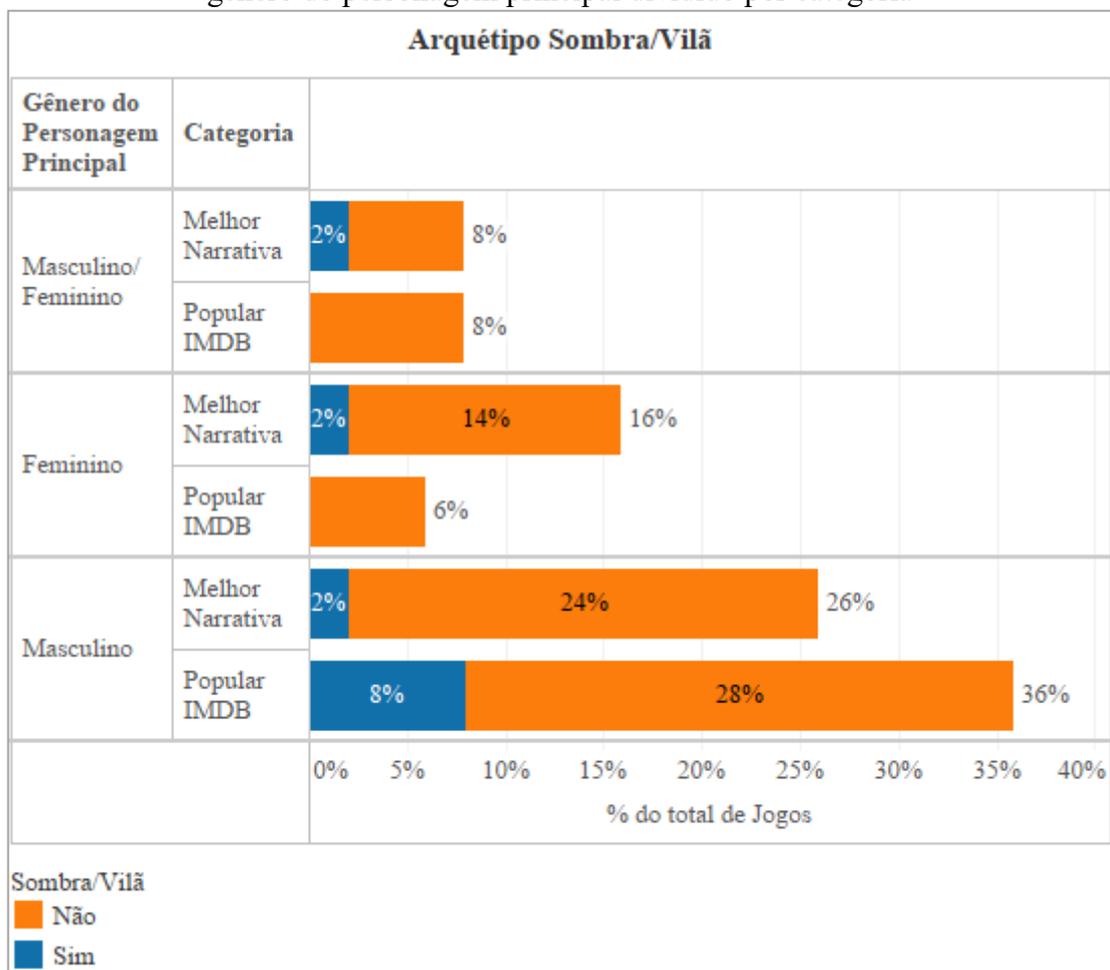
Gráfico 24 - Distribuição percentual de jogos por proporção de arquétipo aliada, segundo o gênero do personagem principal dividido por categoria



Fonte: Elaborada pela autora

O gráfico 25 a seguir mostra a presença do arquétipo de vilã entre as personagens secundárias. Observa-se que por ser um papel de destaque ele aparece pouco e mais em jogos com protagonista masculinos, sendo que aparece com 8% na categoria popular IMDB e 2% em melhor narrativa. E apenas aparece em protagonistas femininas na categoria de melhor narrativa e somente em 2% dos jogos (ou seja, não é muito comum ter jogos com protagonistas femininas e vilãs femininas em um mesmo jogo). O arquétipo não aparece em jogos com protagonismo dividido.

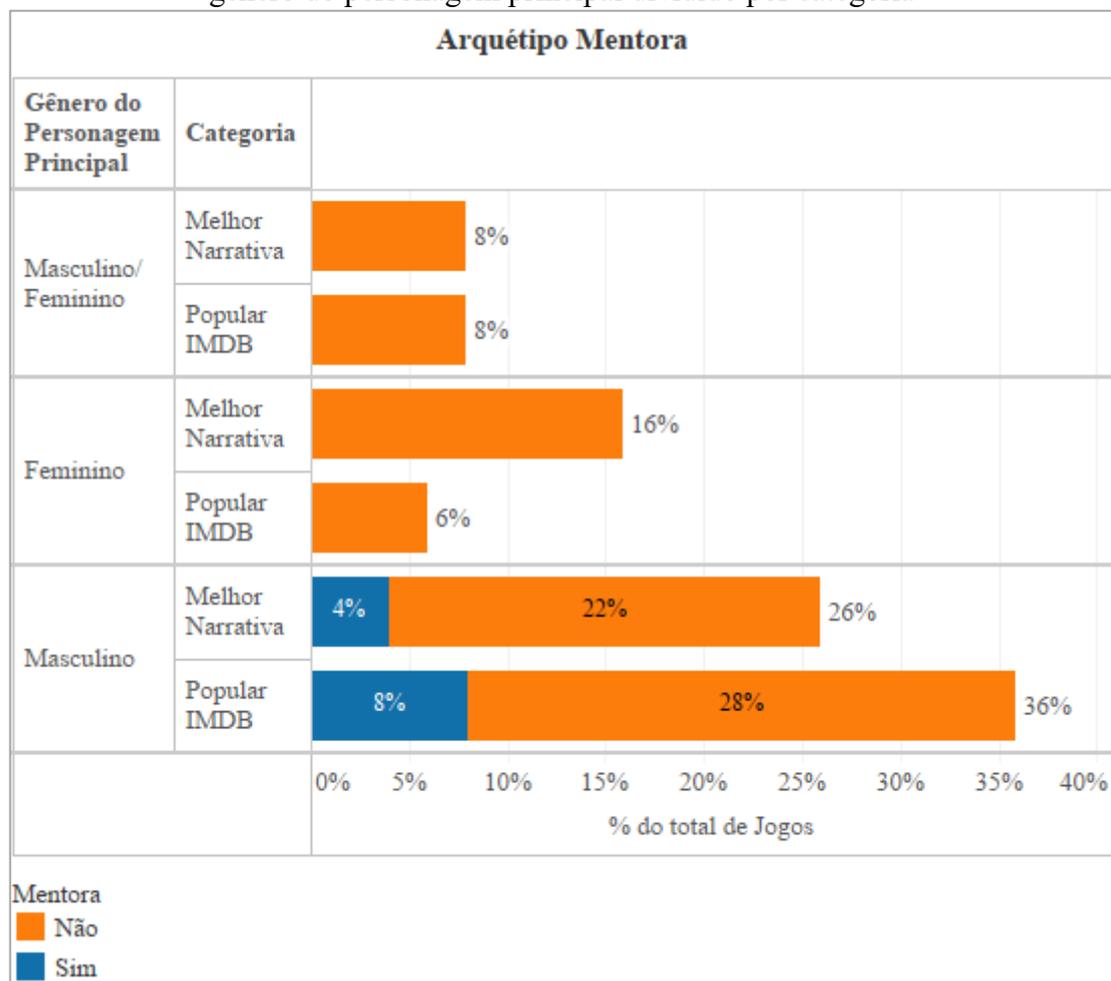
Gráfico 25 - Distribuição percentual de jogos por proporção de arquétipo vilã, segundo o gênero do personagem principal dividido por categoria



Fonte: Elaborada pela autora

Com relação ao arquétipo de mentora, também há uma baixa presença do mesmo, sendo que se encontra somente em jogos com protagonistas masculinos, estando presente em 8% dos jogos da categoria popular IMDB e em 4% em melhor narrativa como mostra o gráfico 26 a seguir.

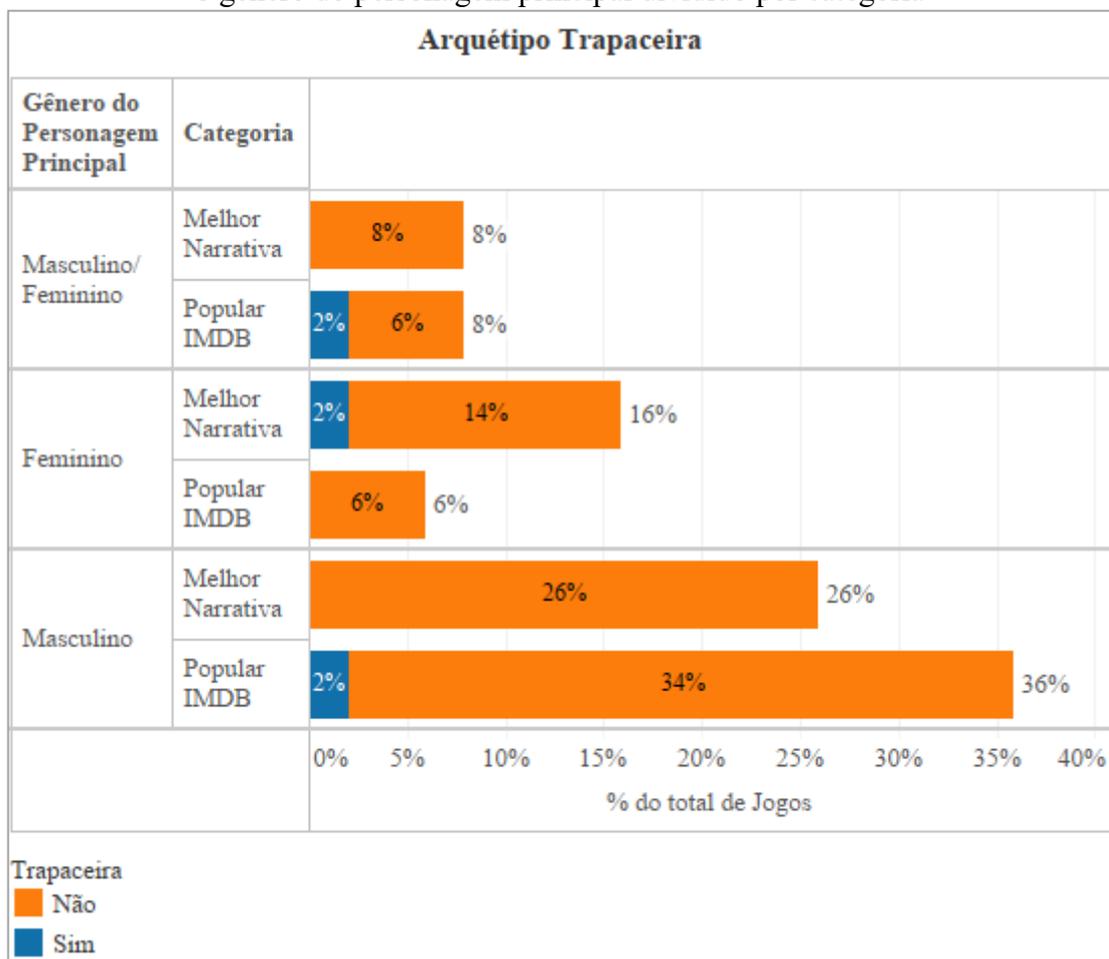
Gráfico 26 - Distribuição percentual de jogos por proporção de arquétipo mentora, segundo o gênero do personagem principal dividido por categoria



Fonte: Elaborada pela autora

Em relação ao arquétipo de trapaceira, que também está presente em alguns jogos, aparece em 2% dos jogos com protagonistas femininas na categoria de melhor narrativa. Já em protagonistas masculinos e em jogos com protagonismo dividido também aparece em 2% dos jogos, ambos na categoria popular IMDB como mostra o gráfico 27 a seguir.

Gráfico 27 - Distribuição percentual de jogos por proporção de arquétipo trapaceira, segundo o gênero do personagem principal dividido por categoria



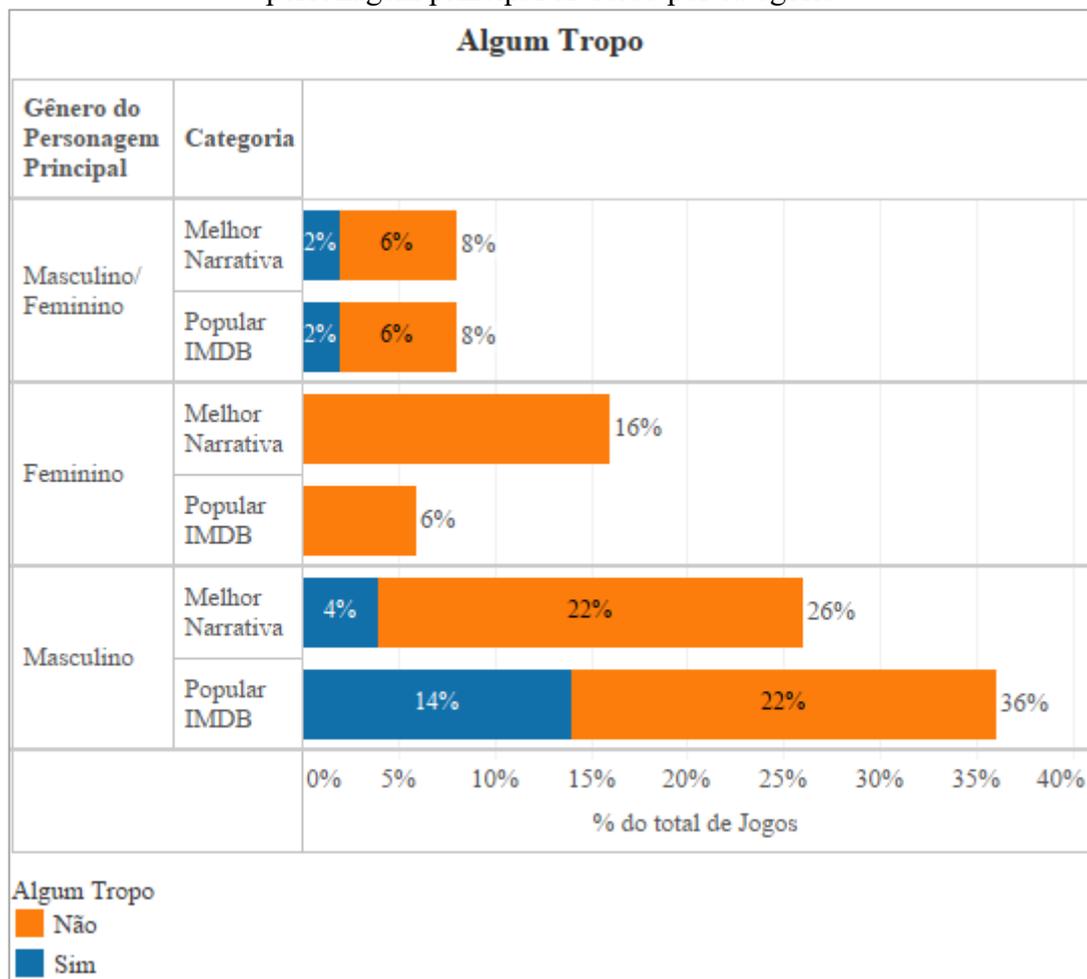
Fonte: Elaborada pela autora

4.3.2 Tropos em personagens secundárias

Os tropos também aparecem em personagens secundárias, e nos jogos aqui analisados estão presentes os tropos, Mulheres como Decoração, Princípio de Smurfette, Dama em Apuros, Escolta da Donzela e Sedutora e Maligna. Aqui eles também serão mostrados de forma separada, mas primeiro o Gráfico 28 a seguir mostra de forma geral a frequência em que eles estão presentes de acordo aos jogos por gênero do protagonista e dividido por categorias. De acordo com o gráfico, observa-se que não estão presentes em jogos com protagonistas femininas, mas aparecem em jogos com protagonista masculino chegando a 14% na categoria

popular IMDB e 4% em melhor narrativa. Já nos jogos com protagonismo dividido em ambas as categorias eles estão presentes em 2% dos jogos.

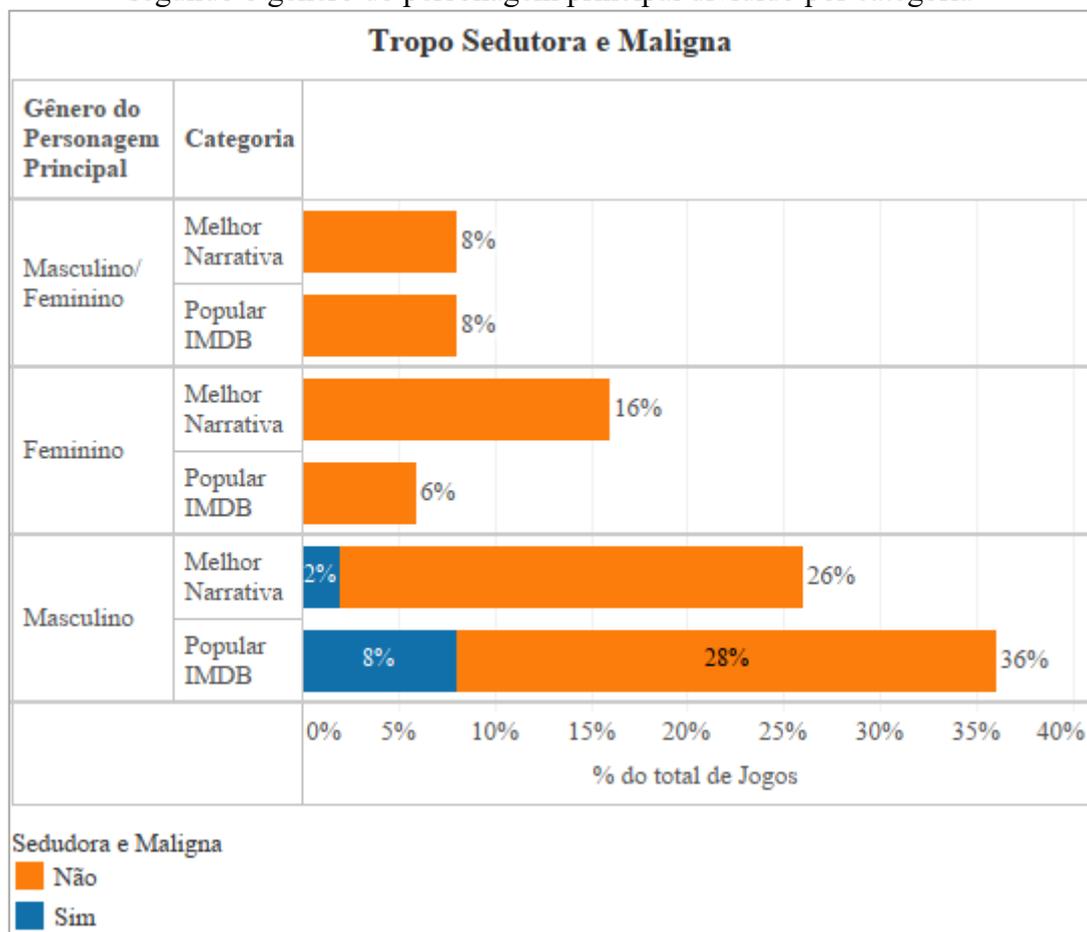
Gráfico 28 - Distribuição percentual de jogos por proporção de tropos, segundo o gênero do personagem principal dividido por categoria



Fonte: Elaborada pela autora

O tropo Sedutora e Maligna está presente em jogos com protagonistas masculinos, como mostra o gráfico 29 a seguir, aparecendo em 6% dos jogos na categoria popular IMDB e 2% em melhor narrativa.

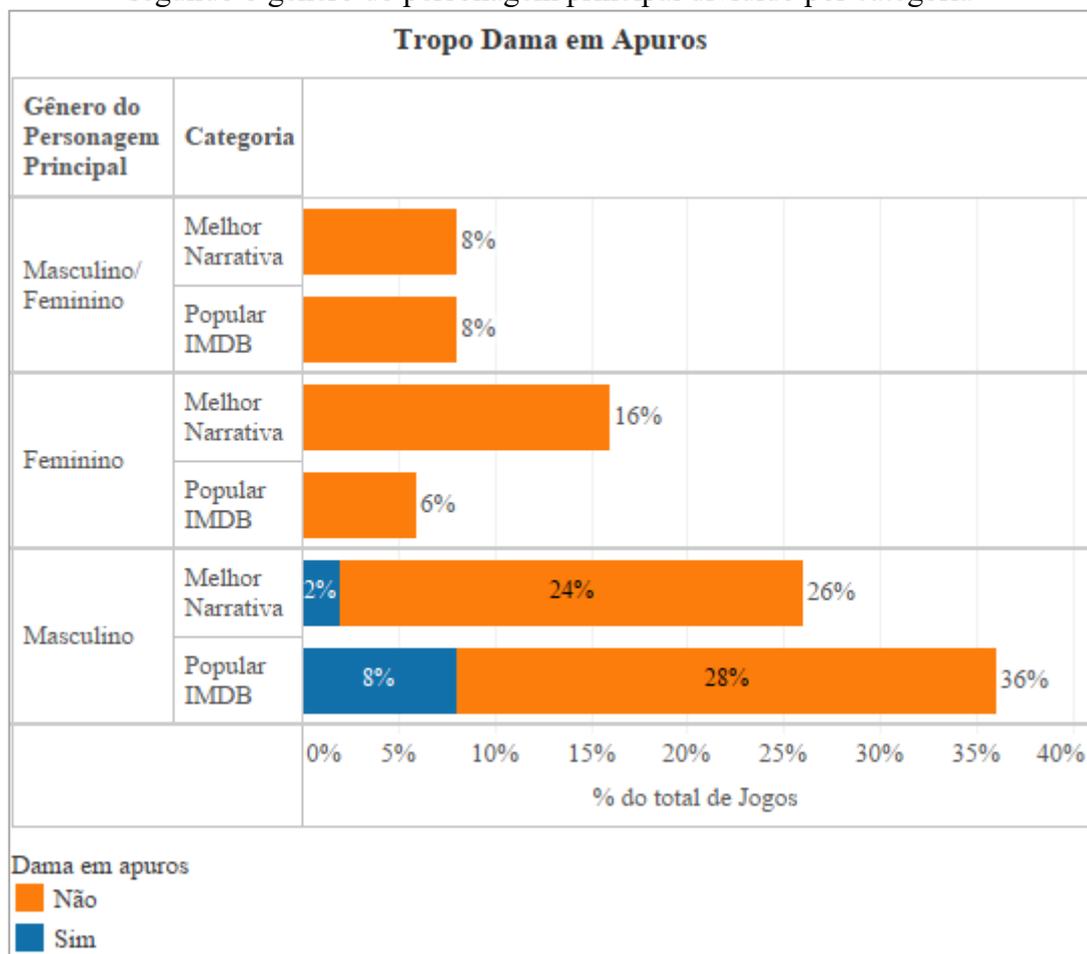
Gráfico 29 - Distribuição percentual de jogos por proporção do tropo Sedutora e Maligna, segundo o gênero do personagem principal dividido por categoria



Fonte: Elaborada pela autora

Já o tropo Dama em Apuros aparece com um pouco mais de frequência, mas somente em jogos com protagonistas masculinos, de acordo com o gráfico 30 a seguir. O tropo está distribuído em 8% na categoria popular IMDB e 2% em melhor narrativa.

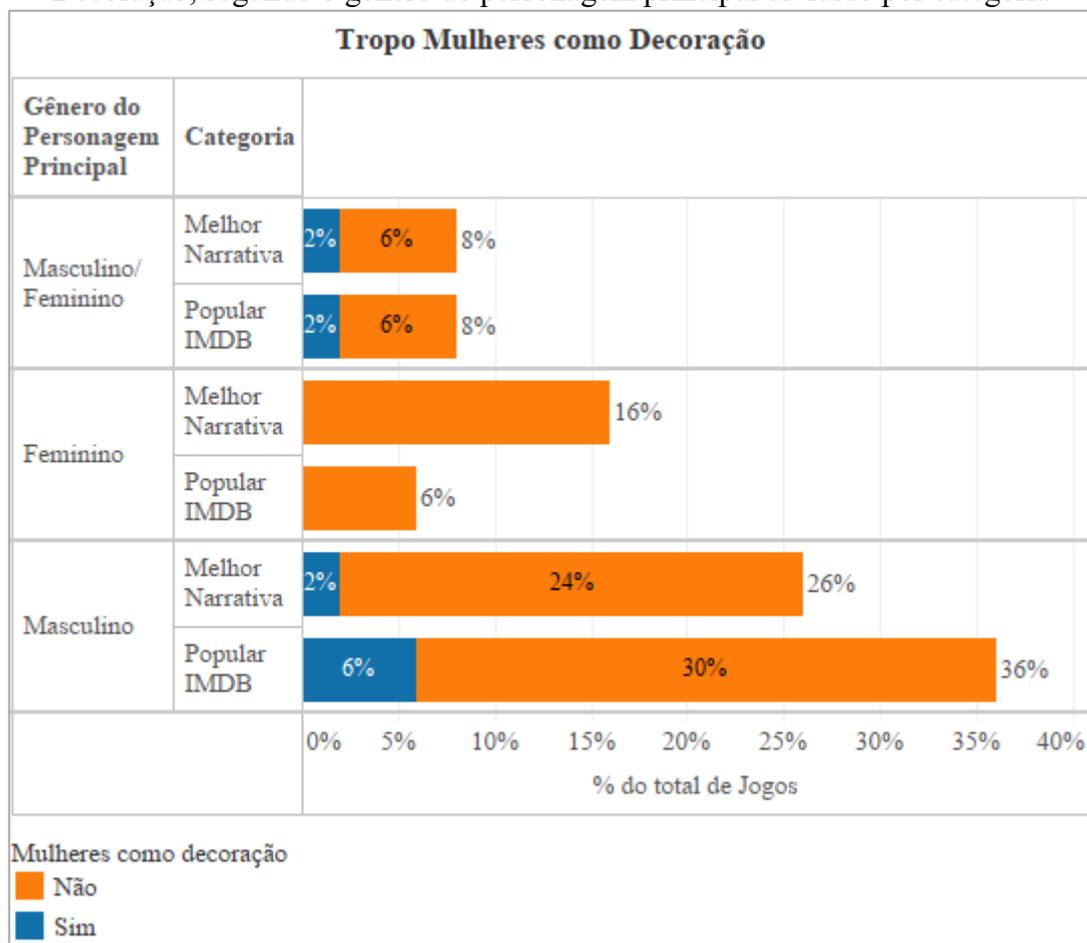
Gráfico 30 - Distribuição percentual de jogos por proporção do tropo Dama em Apuros, segundo o gênero do personagem principal dividido por categoria



Fonte: Elaborada pela autora

O tropo mulheres como decoração aparece onde o protagonismo é dividido em 2% dos jogos tanto na categoria de melhor narrativa como em popular IMDB. Estão presentes em maior quantidade, com 6%, nos jogos na categoria popular IMDB, onde o protagonismo é masculino. Nos jogos com protagonista feminina o tropo não aparece como mostra o gráfico 31 a seguir.

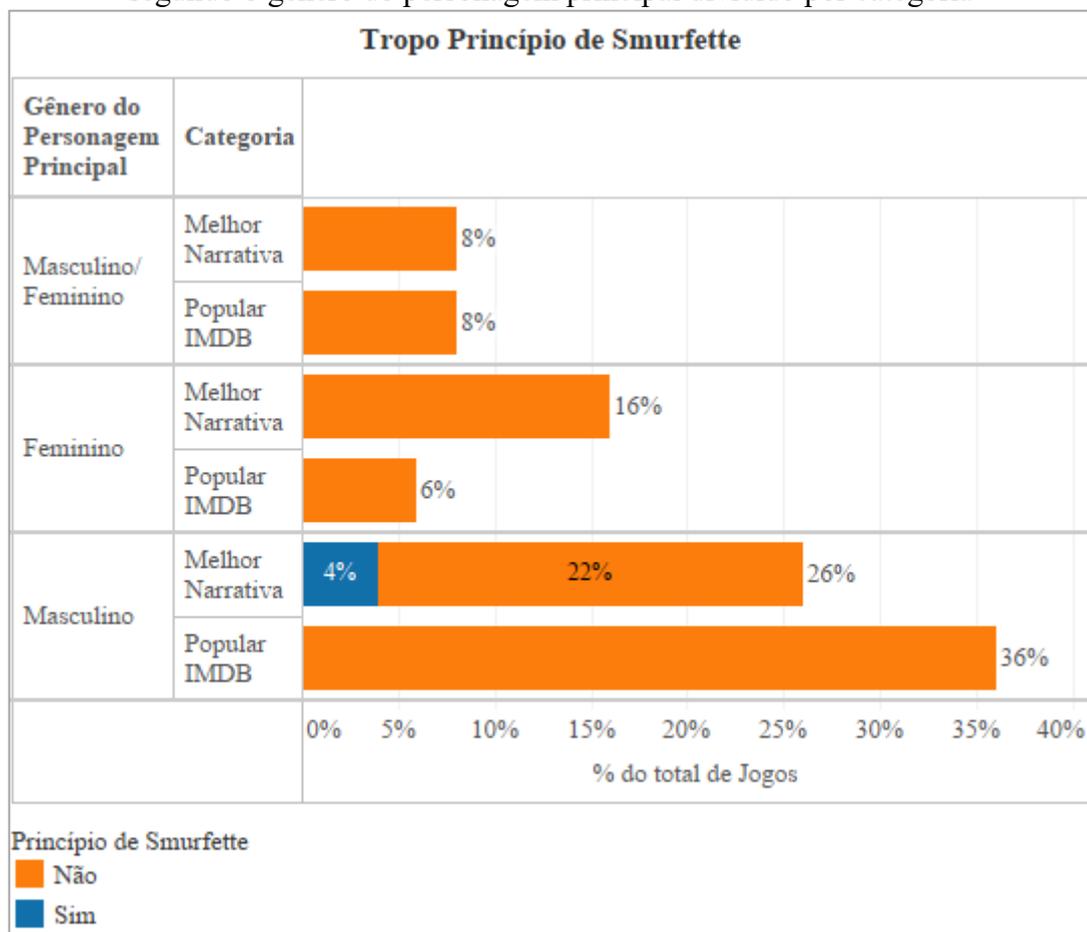
Gráfico 31 - Distribuição percentual de jogos por proporção do tropo Mulheres como Decoração, segundo o gênero do personagem principal dividido por categoria



Fonte: Elaborada pela autora

Em relação ao tropo princípio de smurfette, o mesmo também não é exclusivo a jogos em que o protagonismo é dividido, como visto anteriormente nos tropos em personagens principais. Aqui entre as personagens secundárias ele aparece onde há protagonistas masculinos, estando presente em 4% dos jogos de melhor narrativa, como mostra o Gráfico 32 a seguir.

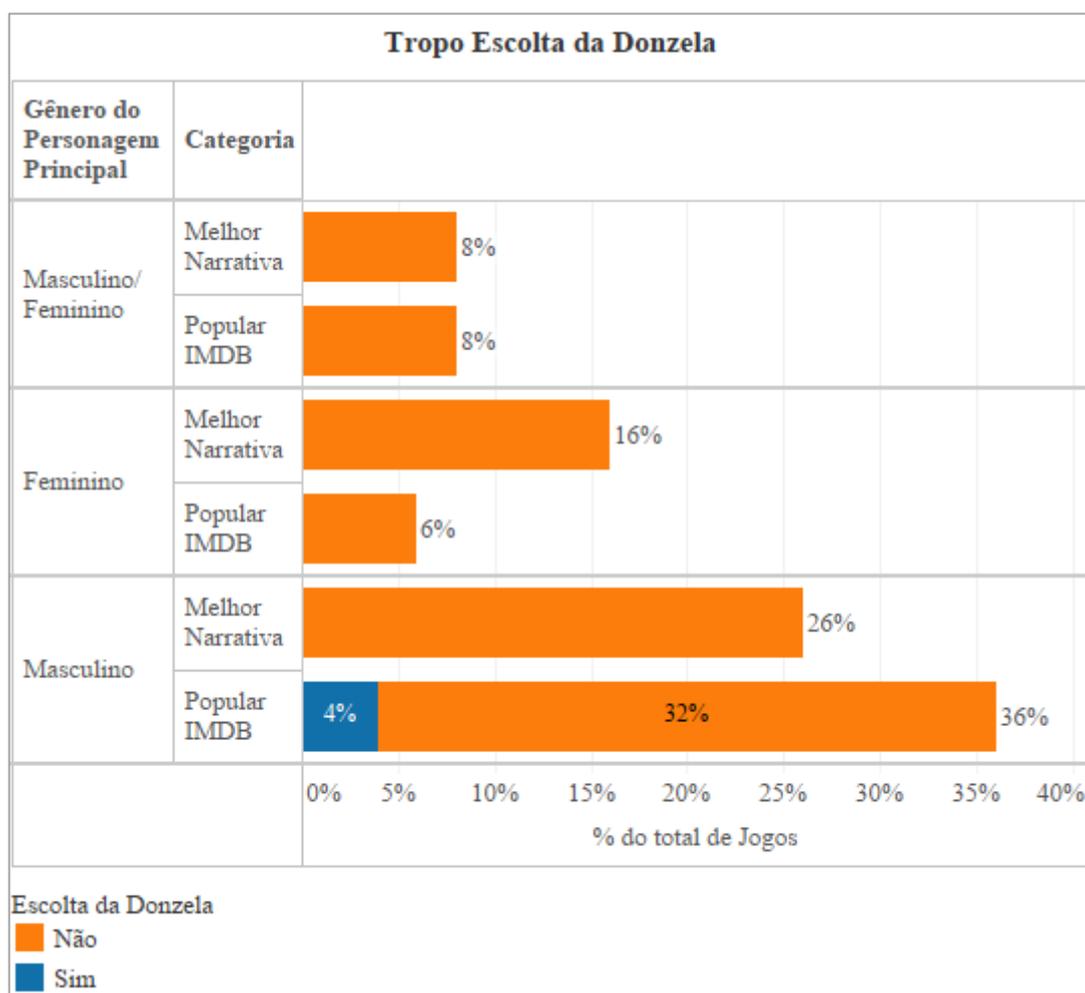
Gráfico 32- Distribuição percentual de jogos por proporção do tropo Princípio de Smurfette, segundo o gênero do personagem principal dividido por categoria



Fonte: Elaborada pela autora

Já o tropo escolta da donzela aparece apenas em jogos com protagonistas masculinos na categoria popular IMDB em um total de 4% dos jogos, como mostra o gráfico 33 a seguir.

Gráfico 33- Distribuição percentual de jogos por proporção do tropo Escolta da Donzela, segundo o gênero do personagem principal e dividido por categoria



Fonte: Elaborada pela autora

5 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

5.1 DADOS GERAIS

A seção 4.1 conhecendo os jogos analisados mostra que eles são jogos mais recentes da década passada variando mais entre os anos de 2013 e 2018 (popularização de jogos de narrativa ramificada, inclusão da categoria de melhor narrativa em premiações) e também são em sua maioria jogos de ação e aventura. Quase metade dos jogos (48%) possuem classificação indicativa para maiores de 18 anos e estão mais presentes nas plataformas console e computador

aparecendo pouco na plataforma mobile, e em sua grande maioria possuem perspectiva de jogabilidade em terceira pessoa.

Ainda nessa seção de apresentação dos jogos já aparecem alguns dados relevantes que podem ser discutidos. Por exemplo, os jogos são em sua maioria protagonizados por personagens masculinos (62%), já as personagens femininas protagonizam 22% dos jogos, nos demais 16% o protagonismo é dividido entre os dois. É importante destacar que em jogos onde o protagonismo é dividido não diminui a importância dessas personagens estarem ali presentes protagonizando o jogo, entretanto, como será visto adiante, essas personagens mesmo em posição de protagonistas podem propagar um tropo que reforça estereótipos de gênero. Destaca-se também o fato de em jogos onde há somente protagonistas femininas elas estarem mais presentes na categoria de melhor narrativa (16%). Isso é significativo, pois estão presentes em jogos que possuem um bom desenvolvimento narrativo. Outro dado muito relevante é que 92% dos personagens protagonistas são brancos e apenas 8% são negros, dados esses que serão mais explorados por gênero mais a seguir. A princípio esses dados nos mostram que há um padrão mesmo em jogos com foco em narrativa e independente da categoria de análise de serem protagonizados por personagens masculinos brancos, reforçando que há uma falta de representatividade de gênero, raça e etnias.

Durante a pesquisa também se observou a falta de personagens transgêneros entre os protagonistas, significando que esses jogos digitais analisados reforçam uma cisnormatividade¹⁰, estabelecendo mesmo em espaços construídos digitalmente, uma norma social de gênero feminino e masculino como os únicos possíveis. Além disso, a orientação sexual desses personagens em muitos jogos não é algo deixado explícito ou explorado, apenas dois personagens apresentam uma possível bissexualidade ou homossexualidade (aparecem nos jogos *Life is Strange* e *The Last of Us*), assim como, nenhum jogo em sua narrativa levanta questões centrais referentes a temáticas LGBT.

¹⁰ Uma pessoa cis é aquela que se identifica com o gênero que foi designado a ela no nascimento, que normalmente se estabelece pela associação de sexo biológico e gênero. Logo, a cisnormatividade é tornar isso como norma, como, quem nasce macho é menino e quem nasce fêmea é menina. A cisnormatividade é construída com base no ideal de performance de gênero onde as pessoas devem expressar feminilidades e masculinidades. Podem ser também atribuições de características físicas a determinado gênero como, por exemplo, homens serem altos e terem a voz grossa e mulheres serem mais baixas e possuírem voz fina ou delicada. Assim, cria-se um binarismo de gênero que exclui diversidades corporais e de gênero.

5.2 GÊNERO DOS JOGOS, PERSPECTIVA DE JOGABILIDADE E PLATAFORMAS

No cruzamento entre os gêneros dos personagens principais e os gêneros dos jogos observou-se uma menor variabilidade de gêneros entre as personagens femininas protagonistas e ausência de jogos com elementos de FPS. Essa ausência pode estar relacionada ao fato dos FPS se caracterizarem por compor um espaço de jogo que é visto como masculino devido suas narrativas e ambiente de jogo serem tematicamente sobre guerras, antiterrorismo ou ficção científica. Nesse sentido, esses jogos repetem características que ajudam a compor o gênero masculino e delimitar espaços de gênero.

Com relação às perspectivas de jogabilidade em terceira e primeira pessoa, ambas possuem questões que podem ser levantadas. Os jogos em primeira pessoa são mais imersivos, pois o jogador se torna o personagem, ainda que ele possa aparecer no jogo através de cenas cinematográficas. Já os jogos em terceira pessoa possuem um maior desenvolvimento visual do personagem e proporcionam que o jogador grave uma imagem mental do personagem mais facilmente. Essa perspectiva de jogabilidade possibilita que questões de representatividade possam ser melhor exploradas, no entanto as personagens podem estar mais expostas a serem objetificadas. Nos dados levantados, a maioria dos jogos protagonizados por personagens femininas (20% dos 22%) são em perspectiva em terceira pessoa. Quando comparado aos protagonistas masculinos a perspectiva em primeira pessoa está mais presente, isso está relacionado ao fato desses personagens protagonizarem mais jogos do gênero FPS que se caracterizam por serem em primeira pessoa.

Quanto às plataformas, as protagonistas femininas que estão na categoria de melhor narrativa, concentram o maior número de jogos (8% do total geral) que estão disponíveis em três plataformas distintas que são: console, computador e mobile. A plataforma mobile é importante, pois é nos smartphones que estão a maior massa de jogadores. No Brasil é a plataforma de domínio das jogadoras mulheres como também é a plataforma de maior penetração nas classes médias e baixas (PESQUISA GAME BRASIL, 2020).

5.3 TIPOS, ESTRUTURAS E FORMAS

Os resultados obtidos pelos tipos, estruturas e formas de narrativa podem nos revelar algumas características sobre como os jogos contam as histórias das protagonistas femininas.

Com relação às formas de narrativa os dados apresentados mostram que:

- Os jogos com protagonistas femininas se caracterizam por apresentar em sua maioria formas de narrativa mescladas embutida/forçada.
- No âmbito geral as narrativas embutidas/emergentes são as mais utilizadas, no entanto, entre as protagonistas femininas, elas aparecem em menor quantidade e somente na categoria de melhor narrativa. Já onde o protagonismo é dividido com personagens masculinos elas aparecem um pouco mais.
- Há uma ausência de narrativa evocada em jogos com protagonistas femininas.

O fato das protagonistas estarem mais presentes em jogos com narrativas embutidas e forçadas, mostra que elas fazem parte de um sistema de jogo que tende a se assemelhar a experiências narrativas mais lineares e de pouco controle do jogador. Enquanto jogos que mesclam elementos de narrativa embutida e emergente apresentam uma estrutura mais complexa de maior interatividade, na qual as escolhas do jogador vão proporcionar uma experiência narrativa mais imprevisível.

A ausência de protagonistas femininas em jogos com narrativa evocada pode ser explicada pelo fato dessas narrativas serem provenientes de outras mídias. Nesse caso, a falta de protagonistas femininas nessas histórias afeta também a representatividade nos jogos. Por exemplo, entre os jogos analisados existe a presença de histórias de super-heróis que surgiram em outras mídias que em sua grande maioria são personagens masculinos.

Os tipos de narrativas mostram os seguintes resultados:

- Os jogos com protagonistas femininas se caracterizam por apresentar todos tipos de narrativa, no entanto a narrativa linear é a que aparece em maior número.
- A narrativa ramificada/vários finais é a segunda que mais aparece entre as protagonistas femininas, no entanto somente na categoria de melhor narrativa.
- Narrativa ramificada/vários finais é o tipo que mais predomina onde o protagonismo é masculino ou onde é dividido entre personagens masculinos e femininos.

Os resultados dos tipos de narrativa corroboram com alguns dados apresentados nas formas de narrativa, pois os jogos com narrativas lineares são os que mais aparecem entre as protagonistas femininas. Ou seja, esses resultados mostram que há uma tendência de personagens femininas protagonizarem jogos de narrativas mais simples e tradicionais. Quando

olharmos para os dados gerais pode-se observar que a narrativas ramificadas/vários finais aparecem com mais frequência (40% dos jogos distribuídos igualmente entre as categorias de popular IMDB e melhor narrativa) seguidas da lineares (28% dos jogos). Entretanto, quando cruzadas de acordo com o gênero dos protagonistas, apenas 6% dos jogos aparecem onde há protagonistas femininas, 12% dos jogos onde o protagonismo é dividido, e em 22% dos jogos com protagonistas masculinos. Se olharmos ainda entre as categorias de análise, as narrativas ramificadas chegam a aparecer mais entre os protagonistas masculinos na categoria de jogos popular IMDB. Por outro lado, onde o protagonismo é dividido, aparecem igualmente em ambas as categorias, diferente das protagonistas femininas em que esse tipo de narrativa aparece somente na categoria de melhor narrativa. A ausência de protagonistas femininas em jogos populares pode causar a impressão de que personagens femininas protagonizam jogos mais simples de narrativas menos avançadas.

Quanto aos resultados obtidos a partir da análise das estruturas clássicas de narrativa observou-se os seguintes resultados:

- Grande domínio de forma geral da estrutura de três atos entre os jogos analisados.
- Presença em pequeno número da jornada do herói/escritor tanto em jogos com protagonistas femininas como com protagonista masculino.
- Ausência da jornada da heroína.

Nesses resultados obtidos observou-se que essas estruturas clássicas não são influenciadas de acordo com o gênero do protagonista. No entanto, o grande número de jogos com estruturas de três atos pode estar relacionado ao fato dela ser uma estrutura mais livre que se encaixa bem em qualquer história e pode ser utilizada como uma forma simples de organizar a narrativa. Apesar de ser uma estrutura que passa uma ideia de linearidade, muitos dos jogos aqui analisados não são lineares, mesmo assim é possível enxergar essa estrutura dentro dos jogos. Ainda que os jogos possuam um tempo de duração muito maior que, por exemplo, os filmes, eles também podem utilizar essa estrutura. Os jogos aqui analisados partem de uma introdução, seja para a compreensão do mundo do jogo ou sobre a jogabilidade e regras, seguem para momentos de intensos obstáculos para testar o protagonista e o jogador até partir para o ato final onde os problemas serão resolvidos ou os objetivos propostos pelo jogo serão alcançados. Mesmo em narrativas ramificadas ou semilineares é possível ver o desenho dessa estrutura no jogo, por exemplo, alguns jogos são organizados em episódios sendo que o

primeiro episódio é o início (ato 1) o segundo e terceiro são o meio (ato 2) e o quarto e o quinto são o final (ato 3). As ramificações se encontram dentro de cada episódio, as quais são escolhas feitas pelo jogador que vão impactar sobre o desenvolvimento da história e podem resultar para um ou mais finais.

O pouco uso da estrutura da jornada do herói/escritor e ausência da jornada da heroína podem estar relacionadas a alguns fatores. O fato da Jornada da Heroína não aparecer em nenhum jogo pode estar relacionado a ela não ser uma estrutura tão flexível, mas, principalmente por não ser uma estrutura muito conhecida. Mesmo tendo sido criada em 1990 ela não aparece em literaturas sobre desenvolvimento de jogos digitais como a jornada do herói aparece. Apesar dela ser uma alternativa para contar histórias sobre personagens femininas, ela se limita a ressignificação do feminino, nesse sentido a jornada do herói/escritor é mais flexível, pois pode ser adaptada a qualquer tema, o que pode explicar a sua presença em 4% dos jogos onde há protagonistas femininas. A presença da jornada do herói mesmo não sendo em grande número (8% do total de jogos) pode estar relacionada ainda com o fato dela ser uma estrutura consolidada principalmente pela sua adaptação para roteiros cinematográficos. Ela está associada a grandes clássicos do cinema e se tornou a Jornada do Escritor sendo muito difundida na literatura para roteiro e narrativas de todos tipos de mídia, inclusive para jogos digitais. No entanto, a jornada do herói ainda é muito associada ao herói masculino e como visto na revisão da literatura, tanto ela como a jornada da heroína são estruturas com lacunas para abordagens mais representativas.

5.4 ARQUÉTIPOS E TROPOS EM PERSONAGENS PRINCIPAIS

Já o arquétipo do herói que está presente em todos os jogos que utilizam a jornada do herói que são 8% dos jogos, ainda aparecem em mais 4% dos jogos. Isso ocorre porque há personagens que mesmo não percorrendo a jornada do herói incorporam elementos desse arquétipo. Na distribuição de acordo ao gênero, 6% dos jogos são heroínas e 6% heróis. No entanto, as heroínas estão mais presentes na categoria de melhor narrativa, já os heróis nos jogos populares IMDB. Nos demais jogos (88%) os personagens principais incorporam o arquétipo de protagonista.

Diferente de outras mídias em que o protagonista nem sempre é o personagem principal ou aquele que mais aparece no decorrer da trama, os jogos digitais em particular limitam a categoria de personagem principal ao personagem jogável, logo ele sempre será o protagonista porque é necessário dar ao jogador um envolvimento ativo na história. Dentro desse contexto há algumas questões a serem ressaltadas como, por exemplo, todo herói é um protagonista, mas nem todo protagonista é um herói. Assim como, existem jogos com mais de um personagem jogável (como é o caso de alguns jogos da análise), logo todos esses podem se encaixar como protagonistas também, exceto se algum desses personagens possuírem algumas habilidades e poderes a mais ou missões que só ele pode fazer, assim, ele se torna o protagonista principal. Nesses jogos não há como haver um herói, pois esse é um arquétipo que fica restrito a um único personagem.

Nesse sentido apesar dos dados levantados não mostrarem diferenças entre a distribuição do arquétipo herói e heroína, mas como ressaltado anteriormente que aqueles que não são heróis são protagonistas, personagens principais e jogáveis, reafirma que nos jogos digitais esses personagens estão constantemente no centro da ação de suas histórias, bem como, são centrais na mecânica e jogabilidade do seu jogo. Essas questões não isentam que estes personagens carreguem estereótipos e estigmas sociais raciais, étnicos, de gênero e sexualidade. Como visto nos dados gerais, a maioria dos personagens protagonistas são brancos do gênero masculino. Em relação às personagens femininas, também em sua maioria são brancas, dos 22% dos jogos em que elas protagonizam apenas 2% contam com personagens negras, onde o protagonismo é dividido (16%) também apenas 2% contam com personagens negras. Essa maioria de personagens brancas pode ajudar a propagar estigmas que moldam a percepção e a realidade social, pois reforçam que pessoas brancas são os grupos dominantes que podem ocupar qualquer lugar e personagens negros ou de outras raças e etnias, apenas lugares específicos. Isso também pode afetar diretamente a construção do valor pessoal das jogadoras negras ou de outras raças e etnias que não se veem representadas nos jogos.

Dentro ainda da criação e propagação de estereótipos se encontram os tropos narrativos, que entre as protagonistas ficam limitados ao princípio de smurfette, femme fatale e sedutora e maligna. Os dados apresentados mostram que em metade dos jogos em que o protagonismo é dividido (16%), possuem a presença do tropo princípio de smurfette, nesses jogos então há apenas uma única protagonista (em alguns jogos ela é a única personagem feminina

do jogo todo) a dividirem o protagonismo e a jogabilidade com até outros três personagens masculinos.

A presença desse tropo reforça que há uma intenção de dar espaços a personagens femininas, porém acabam usando de tokenismo já que estão presentes apenas pelo seu gênero, raça ou etnia. Esses jogos reforçam que a mulher existe em função do homem já que ele define o grupo, a história e códigos de valores, assim também não mostram a diversidade feminina, além de induzirem que para mulheres participarem de aventuras elas precisam ser extremamente excepcionais. Outro tropo que aparece na pesquisa é a sedutora e maligna, ele aparece em pouca quantidade (2%) e mais focado em colocar a sensualidade feminina como uma arma de poder do que serem personagens transformacionais, mas ainda assim coloca a personagem em uma posição hipersexualizada.

5.5 ARQUÉTIPOS E TROPOS EM PERSONAGENS SECUNDÁRIAS DE DEMAIS PERSONAGENS

Entre as personagens secundárias e demais personagens que podem compor os jogos analisados, os dados apresentados revelam as seguintes características quanto a representação dessas personagens:

- Boa parte dos jogos (40%) não apresentam nenhuma diversidade racial ou étnica. Alguns jogos chegam a apresentar pouca diversidade (50%), ou seja, apresentam um número inferior de personagens negras comparada às brancas e os demais jogos apresentam muita diversidade (10%), nesse sentido representam um número igual ou maior comparado a personagens brancas.
- A grande maioria dos jogos apresentam as personagens femininas de acordo com um padrão estético magro.
- A grande maioria dos jogos analisados (70%) contém alguma personagem feminina que representa um arquétipo, sendo que há jogos que podem conter mais de um arquétipo. O arquétipo mais presente é aliada (62%), sombra/vilã (14%), seguido de mentora (12%) e trapaceira (6%).
- Uma parte dos jogos analisados (22%) contém personagens que se encaixam em um tropo narrativo. Os tropos presentes são mulheres como decoração (12%),

sedutora e maligna (10%), damas em apuros (10%), princípio de smurfette (4%) e escolta da donzela (4%). Eles aparecem somente onde há protagonistas masculinos.

Esses resultados obtidos revelam que a falta de representatividade racial e étnica não está restrita somente às protagonistas, reforçando que os jogos digitais não são um meio que propaga a diversidade. Além disso, reforçam um padrão estético magro que não está ligado somente a ditar a aparência feminina, mas sim determinar o comportamento feminino.

Já os arquétipos estão bastante presentes entre as personagens secundárias principalmente em jogos com protagonistas masculinos. Apesar desses arquétipos representarem funções importantes na narrativa, eles também revelam alguns estigmas de gênero. O papel de aliada e mentora possuem a função de serem auxiliares, conselheiras, ou a consciência do protagonista e muitas vezes ainda possuem a função de humanizá-lo. Quando personagens femininas são colocadas nesses papéis elas reforçam um estigma de mulheres serem destinadas ao trabalho de cuidado e apoio sentimental, dessa forma assentam-se hierarquias de gênero na qual o personagem masculino terá liberdade de traçar sua jornada enquanto a personagem feminina fica com sua trajetória restrita a dele. Outro fator que comprova essa questão é os poucos jogos com personagens femininas vilãs, uma vez que não se espera que mulheres sejam ruins, más ou inteligentes o suficiente para sustentarem suas tramas de adversárias. Muitas vezes ainda possuem sua maldade ligada à loucura ou sensualidade. Além disso, esse arquétipo aparece mais em jogos com protagonistas masculinos, ou seja, é como se não houvesse espaço em jogos com protagonistas femininas de haver também uma vilã feminina.

A presença de tropos que possuem estereótipos baseados em gênero reforça que os jogos digitais ainda são um veículo que coloca as personagens feminina em posições de pouco valor ou até de violência, como é o caso do tropo mulheres como decoração em que são reduzidas a meros objetos, onde não vistas como indivíduos, mas apenas corpos. Já o tropo dama em apuros e escolta da donzela são utilizados como artifício de narrativa, as quais se tornam dependentes de personagens masculinos. Em muitos jogos elas fazem parte da ação, porém passaram por momentos de inatividade à espera de ajuda ou resgate. Assim, esses jogos não contam histórias sobre mulheres e seu uso recorrente é mais sobre ressaltar o homem como protetor e salvador paternalista. Um dado apresentado na pesquisa que reforça essa questão é o

fato desses tropos aparecem somente onde há protagonistas masculinos, logo jogos com protagonistas femininas estão mais sujeitos a contarem histórias sobre mulheres sem desqualificar outras mulheres.

6 CONCLUSÃO

Esta pesquisa buscou analisar a representatividade feminina em jogos digitais sob a perspectiva da narrativa. Através do desenvolvimento do mapa mental, pode-se organizar alguns elementos que podem compor os jogos digitais, bem como, podem impactar ou revelar questões sobre a representatividade feminina. Esses elementos estão relacionados principalmente à narrativa e ao desenvolvimento de personagens, assim gerando dados e resultados para responder às seguintes questões propostas por essa pesquisa.

P1: Que papéis as personagens femininas desempenham em jogos com foco em narrativa?

Elas estão presentes como protagonistas, porém se comparado a personagens masculinos aparecem menos nesses papéis, assim como performam pouco o arquétipo de heroína. Mesmo em jogos onde o protagonismo é dividido elas aparecem em menor número, pois em alguns jogos existe uma única personagem feminina em um grupo de protagonistas. De acordo com os dados levantados, elas estão mais propensas a desempenhar papéis secundários principalmente performando o arquétipo de aliada. Como visto anteriormente esse arquétipo pode reforçar estigmas/estereótipos de gênero, pois coloca as personagens em papel de cuidado e suporte, especialmente em jogos com protagonistas masculinos, reforçando definições culturais de mulheres serem atenciosas, gentis e propensas a executar papéis de cuidado. Isso também reflete na pouca presença de personagens femininas vilãs, já que acabam sendo subestimadas a exercerem papéis que exijam características como maldade e sarcasmo que são comuns a vilãs.

Outro fator muito importante que esse trabalho revelou é que esses papéis são representados em sua maioria por personagens brancas e heterossexuais e todas cisgênero. Isso mostra que não há uma diversidade de representação, principalmente entre os papéis de protagonistas e heroínas. As personagens de outras raças ou etnias aparecem mais entre as personagens secundárias, porém há jogos que não possuem nenhuma diversidade racial ou

étnica. Não há como falar de representatividade sem falar em questões de gênero, raciais, étnicas e de sexualidade, pois elas compõem as multiplicidades e diversidades que compõem as mulheres.

A presença de tropos transita entre o desenvolvimento do personagem e suas funções na narrativa, e como visto eles podem carregar simbologias, clichês e estereótipos ou estigmas. Apesar de não aparecerem em grande número de jogos, sua presença ainda mostra que apesar dos inúmeros debates sobre gênero e feminismo, mulheres ainda são colocadas em papéis que as desqualificam simplesmente pelo seu gênero. De acordo com os resultados, os tropos que apareceram nos jogos analisados são, princípio de smurfette, dama em apuros, escolta da donzela, sedutora e maligna e mulheres como decoração. Nesses tropos elas são retratadas como incapazes, possuem suas subjetividades apagadas e são simplesmente colocadas como objetos as quais estão sujeitas a sofrerem violência. Os tropos ainda aparecem em sua grande maioria entre as personagens secundárias e somente onde há protagonistas masculino.

P2: As personagens femininas protagonistas são retratadas com a mesma frequência nas diferentes formas, tipos e estruturas de narrativas quando comparadas a personagens masculinos?

De acordo aos resultados, apesar das personagens feminina protagonizarem mais jogos da categoria de melhor narrativa, de forma geral suas narrativas combinam o tipo linear, como formas que mesclam elementos de embutida/forçada juntamente com estrutura clássica de três atos, havendo pouco uso da jornada do herói e ausência de utilização da jornada da heroína. Diferente dos personagens masculino, que estão presentes em jogos com narrativas de tipos ramificada/vários finais e combinam formas de narrativa embutida/emergente e ainda contam com presença de também de formas evocadas. Também são jogos em grande maioria com estrutura clássica de três atos e com pouco uso da jornada do herói. Em jogos com protagonismo compartilhado há uma maior presença de narrativas ramificadas/vários finais e um equilíbrio de narrativas embutida/emergente e embutida/forçada. Nesse sentido, jogos com protagonistas femininas podem passar a impressão de serem menos interativos e até de menor duração. Jogos com foco em narrativa que conseguem conciliar história com tipos e formas de narrativa mais livres, que mesclam ramificações de vários finais e espaços emergentes, conseguem implementar maior interatividade no jogo e agradar diferentes públicos.

P3: Como é a representatividade feminina em jogos digitais com foco em narrativa?

Com essas questões respondidas pode-se afirmar que a representatividade feminina em jogos com foco em narrativa é problemática, pois elas não protagonizam tantos jogos como os personagens masculinos, assim como, não apresentam diversidade racial, étnica e de sexualidade. Ou seja, ainda estão inseridas em papéis que comportam e ajudam a estabelecer normas ou hierarquias de gênero, assim como, promovem um racismo institucionalizado. Entretanto, a pouquíssima presença de tropos em jogos só com protagonistas femininas mostra que é possível contar histórias sem eles. Bem como, pode se supor que a maior presença de protagonistas femininas pode ajudar na diminuição de estereótipos e estigmas de gênero nos jogos digitais. A representatividade feminina passa por questões de diversidade de gênero, raça e sexualidade, sendo assim ela atua para dar visibilidade a esses grupos, resgatar a autoestima e valores pessoais.

6.1 TRABALHOS FUTUROS

Para trabalhos futuros, a partir dessa dissertação propõem-se que possa haver uma continuidade quanto à análise do discurso narrativo que não foi aprofundada neste estudo. Assim como, aprofundar questões raciais e étnicas como, por exemplo, analisar a presença de estereótipos ou tropos raciais e étnicos que impactam na representatividade feminina nesses jogos. Também podem ser analisados uma quantidade maior de jogos a fim de aplicar análise estatística inferencial. Neste estudo, por exemplo, não foi possível utilizar o teste qui-quadrado, pois alguns valores observados e esperados eram baixos.

No estudo também houve algumas dificuldades para análise quanto a questões de sexualidade. Como é comum em jogos com estruturas narrativas, principalmente as ramificadas, se abrem escolhas para o jogador que vão desde respostas a diálogos simples, mas que podem ou não impactar no decorrer do jogo. Há casos em que o relacionamento de personagens do mesmo sexo são inseridos como escolha também. Ou seja, é uma decisão que vai para a mãos do jogador, assim, é ele que escolhe se o personagem vai ter ou não um relacionamento homossexual. Dessa forma o jogo pode ter ou não um personagem homossexual. Nesse sentido pode-se explorar estudos que discutam quanto deixar aberta esse tipo de escolha pode afetar a representatividade homossexual e se há por parte da indústria de

jogos um receio de inserir personagens com orientações sexuais fixas diferentes das heterossexuais.

REFERÊNCIAS

- ABBOTT, H. Potter. **The Cambridge Introduction to Narrative**. 2ªed. [S. l.]: Cambridge University Press, 2008.
- AMORIM, Fernando Mello De *et al.* A indumentária nos jogos digitais: Incoerências nas representações femininas. **In: Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital, XV.**, 2016, **São Paulo**, Anais Eletrônicos. São Paulo: SBC – Proceedings of SBGames, ISSN: 2179-2259 p. 272–280, 2016. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/156110.pdf> Acesso em: 14 jan. 2019
- ARRUDA, E. P. **Fundamentos para o Desenvolvimento de Jogos Digitais**. [S. l.]: Bookman, 2014.
- BEAUVOIR, Simone de. **O segundo Sexo**. 2ªed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2012.
- BÈGUE, L *et al.* Video games exposure and sexism in a representative sample of adolescents. **Frontiers in Psychology**, LIP-PC2S, Université Grenoble Alpes, Grenoble, France, v. 8, n. MAR, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00466> Acesso em: 10 mar. 2019.
- BEZIO, Kristin MS. Ctrl-Alt-Del: GamerGate as a precursor to the rise of the alt-right. **Leadership**, [s. l.], v. 14, n. 5, p. 556–566, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/1742715018793744> Acesso em: 24 mai. 2019.
- BIROLI, Flávia. **Gênero e desigualdades: limites da democracia no Brasil**. [S. l.]: Boitempo Editorial, 2018. *E-book*.
- BROWN, Jeffrey A. **Dangerous curves: action heroines, gender, fetishism, and popular culture**. Jackson: University Press of Mississippi, 2011.
- BURGESS, Melinda C R; STERMER, Steven Paul; BURGESS, Stephen R. Sex, Lies, and Video Games: The Portrayal of Male and Female Characters on Video Game Covers. **Sex Roles**, [s. l.], v. 57, n. 5–6, p. 419–433, 2007.
- CAMPBELL, Joseph. **Herói de Mil Faces, O**. [S. l.]: Cultrix/Pensamento, 2004.
- CANDIDO, Marcia Rangel; JÚNIOR, João Feres. Representation and stereotypes of black women in Brazilian cinema. **Revista Estudos Feministas**, [s. l.], v. 27, n. 2, p. 1–14, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1806-9584-2019v27n254549> Acesso em: 10 nov. 2019.
- CARLQUIST, Jonas. Playing the Story, Computer Games as a Narrative Genre. **Human IT**, [s. l.], p. 7–53, 2002.
- CISNEROS, Linet L. **Playing nice: The limitations and stereotypes placed on female hero representations in video games**. 141 f. 2014. - University of North Texas, Ann Arbor, 2014.

COAVOUX, S; BOUTET, M; ZABBAN, V. What We Know About Games: A Scientometric Approach to Game Studies in the 2000s. **Games and Culture**, Centre Max Weber, École Normale Supérieure de Lyon, Lyon, France, v. 12, n. 6, p. 563–584, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/1555412016676661> Acesso em: 10 fev. 2020.

CORREA, Ygor. Cultura Visual: ideologias e estereótipos na constituição de personagens do gênero feminino. **In: Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital, XII.**, 2013, São Paulo, Anais Eletrônicos. São Paulo: SBC – Proceedings of SBGames, p. 11, 2013. Disponível em : http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/cultura/Culture-24_full.pdf. Acesso em 18 out. 2019

CURTIS, Erika D. **In the game of patriarchy: The damsel in distress narrative in video games.** 84 f. 2015. - The University of Alabama, Ann Arbor, 2015.

DETERDING, S. The Pyrrhic Victory of Game Studies: Assessing the Past, Present, and Future of Interdisciplinary Game Research. **Games and Culture**, Digital Creativity Labs, University of York, York, United Kingdom, v. 12, n. 6, p. 521–543, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/1555412016665067> Acesso em: 22 dez. 2019.

DILL, Karen E; THILL, Kathryn P. Video game characters and the socialization of gender roles: Young people’s perceptions mirror sexist media depictions. **Sex Roles**, Lenoir-Rhyne College, P.O. Box 7335, Hickory, NC 28603, United States, v. 57, n. 11–12, p. 851–864, 2007. Disponível em: <https://doi.org/10.1007/s11199-007-9278-1>. Acesso em: 12 nov. 2019.

FOX, Jesse; BAILENSEN, Jeremy N. Virtual virgins and vamps: The effects of exposure to female characters’ sexualized appearance and gaze in an immersive virtual environment. **Sex Roles**, Department of Communication, Stanford University, 450 Serra Mall Bldg. 120, Stanford, CA 94040-2050, United States, v. 61, n. 3–4, p. 147–157, 2009. Disponível em: <https://doi.org/10.1007/s11199-009-9599-3> Acesso em: 03 jul. 2019.

GALA, Dhruvil et al. Analyzing Gender Bias within Narrative Tropes. In: **Proceedings of the Fourth Workshop on Natural Language Processing and Computational Social Science.** 2020. p. 212-217.

GALDINO, Renata Jéssica; SILVA, Tarcisio Torres. Notas sobre gênero, tecnologia e videogames. **Obra digital: Revista de Comunicación [s. l.]**, n. 18, p. 57–69, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.25029/od.2020.250.18> Acesso em: 26 ago. 2019.

GIBBS JR., Raymond W. Process and products in making sense of tropes. **In: ORTONY, Andrew (org.). Metaphor and Thought.** 2. ed. Cambridge: Cambridge University Press, 1993. p. 252–276. Disponível em: <https://doi.org/DOI: 10.1017/CBO9781139173865.014> Acesso em: 03 nov. 2019.

GUIMARÃES, Antonio Sérgio Alfredo. Cor e raça: raça, cor e outros conceitos analíticos. In: PINHO, Osmundo Araújo; SANSONE, Livio (org.). **Raças: novas perspectivas antropológicas.**

2. ed. Salvador: Edufba, 2008. Cap. 2. p. 63-82. Disponível em: <https://doi.org/10.7476/9788523212254> . Acesso em: 18 abr. 2021

INNESS, Sherrie A. (org.). **Action Chicks**. New York: Palgrave Macmillan US, 2004. Disponível em: <https://doi.org/10.1057/9781403981240>. Acesso em: 18 abr. 2021.

IP, Barry. Narrative Structures in Computer and Video Games: Part 1: Context, Definitions, and Initial Findings. **Games and Culture**, [s. l.], v. 6, n. 2, p. 103–134, 2011. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/1555412010364982> Acesso em: 12 nov. 2019.

IZUKAWA, Mariana. **MULHER ENTRE ESPELHOS: personagens femininas customizáveis nos videogames**. 2015. 124 f. TCC (Graduação) - Curso de Design, Universidade de São Paulo Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, São Paulo, 2015. Disponível em: https://fauforma2015.fau.usp.br/mariana_izukawa/. Acesso em: 18 abr. 2019.

JACOBI, Jolande. **Complexo, arquétipo e símbolo na psicologia de C.G. Jung**. [S. l.]: Editora Vozes, 2016.

JANSZ, Jeroen; MARTIS, Raynel G. The lara phenomenon: Powerful female characters in video games. **Sex Roles**, Amsterdam School of Communications Research, University of Amsterdam, Kloveniersburgwal 48, 1012 CX Amsterdam, Netherlands, v. 56, p. 141–148, 2007. Disponível em: <https://doi.org/10.1007/s11199-006-9158-0> Acesso em: 30 out. 2019.

JENKINS, Henry. Game Design as Narrative Architecture [IN] First person: new media as story, performance, and game. *In*: WARDRIP-FRUIIN, Noah; HARRIGAN, Pat (org.). **First person: new media as story, performance, and game**. Cambridge, Mass: MIT, 2006. p. 118–130.

JUNG, Carl Gustav. **Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo**. [S. l.: s. n.], 2000.

KAANAN, L. De Healer à Commando: Estereótipos e Papéis de Gênero na Construção das Personagens Femininas em Final Fantasy XIII. **Gênero & Direito**, [S. l.], v. 6, n. 1, 2017. DOI: 10.22478/ufpb.2179-7137.2017v6n1.35625 . Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/ged/article/view/35625>. Acesso em: 28 jun. 2019.

KATHA POLLITT. Hers; The Smurfette Principle. **The New York Times**, New York, 1991. p. 22.

KNIGHT, Gladys L. **Female action heroes: a guide to women in comics, video games, film, and television**. Santa Barbara, Calif: Greenwood, 2010.

LEONARD, David J. Not a Hater, Just Keepin' It Real: The Importance of Race- and Gender-Based Game Studies. **Games and Culture**, [s. l.], v. 1, n. 1, p. 83–88, 2006. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/1555412005281910> Acesso em: 24 nov. 2019.

LYNCH, Teresa *et al.* Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games across 31 Years: Female Game Characters across 31 Years. **Journal of Communication**, [s. l.], v. 66, n. 4, p. 564–584, 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.1111/jcom.12237> Acesso em: 10 nov. 2019.

MEDEIROS, Stéfanie Garcia. **A JORNADA DA HEROÍNA: ESTRUTURA NARRATIVA PARA ROTEIROS DE FICÇÃO**. 2019. - Programa de Pós-Graduação em Letras, Pontifícia Universidade Católica, Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2019. Disponível em: <http://tede2.pucrs.br/tede2/handle/tede/8514>. Acesso em: 10 dez. 2019.

MILLER, Monica K.; SUMMERS, Alicia. Gender Differences in Video Game Characters' Roles, Appearances, and Attire as Portrayed in Video Game Magazines. **Sex Roles**, [s. l.], v. 57, n. 9–10, p. 733–742, 2007. Disponível em: <https://doi.org/10.1007/s11199-007-9307-0> Acesso em: 12 nov. 2019.

MOREIRA, Adilson. **Racismo recreativo**. São Paulo: Pólen, 2019. (Feminismos plurais).

MURDOCK, Maureen. **The Heroine's Journey: Woman's Quest for Wholeness**. [S. l.]: Shambhala, 1990.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

NEAR, Christopher E. Selling Gender: Associations of Box Art Representation of Female Characters With Sales for Teen- and Mature-rated Video Games. **Sex Roles**, Department of Sociology, University of Michigan, 500 S. State Street, Ann Arbor, MI, 48109-1382, United States, v. 68, n. 3–4, p. 252–269, 2013. Disponível em: <https://doi.org/10.1007/s11199-012-0231-6> Acesso em: 23 fev. 2019.

NOVAK, Jeannie. **Desenvolvimento de Games**. São Paulo : Cengage Learning, 1ª ed. 2010.

NUSSBAUM, Martha C. Objectification. **Philosophy and Public Affairs**, [s. l.], v. 24, n. 4, p. 249–291, 1995. Disponível em: <https://doi.org/10.1111/j.1088-4963.1995.tb00032.x> Acesso em: 12 jun. 2019.

PÉREZ LATORRE, Óliver. The Social Discourse of Video Games Analysis Model and Case Study. **Games & Culture**, [s. l.], v. 10, n. 5, p. 415, 2015. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/1555412014565639>. Acesso em: 14 abr. 2019.

PERREAULT, Mildred F. *et al.* Depictions of Female Protagonists in Digital Games: A Narrative Analysis of 2013 DICE Award-Winning Digital Games. **Games and Culture**, Appalachian State University, Boone, NC, United States, v. 13, n. 8, p. 843–860, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/1555412016679584> Acesso em: 12 nov. 2019.

PESQUISA GAME BRASIL. *In: PESQUISA GAME BRASIL*. 2020. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/>. Acesso em: 12 nov. 2019.

PPGTIC. Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Informação e Comunicação: Linhas de Pesquisa. 2017. Disponível em: <http://ppgtic.ufsc.br/linhas-de-pesquisa/>. Acesso em: 12 jan. 2019.

RABIN, Steve. **Introduction to Game Development**. 2^aed. [S. l.]: Charles River Media, Course Technology, 2010. (Game development series).

RIZZO, Michael. **The Art Direction Handbook for Film**. [S. l.]: Focal Press, 2005.

RUTTER, Jason; BRYCE, Jo (org.). **Understanding digital games**. London ; Thousand Oaks: Sage Publications, 2006.

SALEN, Katie. ZIMMERMAN, Eric. **Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos**. Edição: 1^aed. v.4 [S. l.]: Blucher, 2012.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos**. 1^a ed. v.1 . [S. l.]: BLUCHER., 2012.

SCHELL, Jesse. **The art of design: A book of lenses**. [S. l.]:CRC Press, 2004.

SHELDON, Lee. **Character Development and Storytelling for Games (Game Development Series)**. [S. l.]: Premier Press, 2004.

STERMER, S. Paul; BURKLEY, Melissa. SeX-Box: Exposure to sexist video games predicts benevolent sexism. **Psychology of Popular Media Culture**, [s. l.], v. 4, n. 1, p. 47–55, 2015. Disponível em: <https://doi.org/10.1037/a0028397> 10 ago. 2019.

TROPES VS WOMEN IN VIDEO GAMES. Direção: Anita Sarkeesian. [S. l.]: YouTube, 2013. Série Documental Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q&list=PLn4ob_5_ttEaA_vc8F3fjzE62esf9yP61. Acesso em: 10 ago. 2018.

VOGLER, C. **A Jornada do Escritor: Estrutura mítica para escritores**. [S. l.]: Editora Aleph, 2015. *E-book*.

APÊNDICE A – LINK PARA OS JOGOS ANALISADOS

Título	Link
Red Dead Redemption 2	https://www.rockstargames.com/reddeadredemption2/
God of War	https://store.playstation.com/pt-br/product/UP9000-CUSA07408_00-00000000GODOFWAR
Life is Strange 2	https://store.steampowered.com/app/532210/Life_is_Strange_2/
Marvel's Spider-Man	https://store.playstation.com/pt-br/product/UP9000-CUSA02299_00-MARVELSSMGOTY000
Detroit: Become Human	https://www.epicgames.com/store/pt-BR/p/detroit-become-human
What Remains of Edith Finch	https://store.steampowered.com/app/501300/What_Remains_of_Edith_Finch/
NieR: Automata	https://store.playstation.com/pt-br/product/UP0082-CUSA04551_00-GOTYORHADIGITAL0
Hellblade: Senua's Sacrifice	https://store.playstation.com/pt-br/product/UP3064-CUSA07511_00-HELLB2017NT002EN
Wolfenstein II: The New Colossus	https://store.playstation.com/pt-br/product/UP1003-CUSA07384_00-COLOSSUSFULLGAME
Horizon Zero Dawn	https://store.playstation.com/pt-br/product/UP9000-CUSA10237_00-HRZCE000000000000
Uncharted 4: A Thief's End	https://store.playstation.com/pt-br/product/UP9000-CUSA00341_00-UNCHARTED00000000
Oxenfree	https://store.steampowered.com/app/388880/Oxenfree/
Mafia III	https://store.playstation.com/pt-br/product/UP1001-CUSA03652_00-MAFIA3DEFINITIVE
Firewatch	https://store.steampowered.com/app/383870/Firewatch/
Life is Strange	https://store.playstation.com/pt-br/product/UP0082-CUSA01442_00-LIFEISSTRANGE001
Tales from the Borderlands	https://www.epicgames.com/store/pt-BR/p/tales-from-the-borderlands
The Witcher 3: Wild Hunt	https://thewitcher.com/en/witcher3
Until Dawn	https://store.playstation.com/pt-br/product/UP9000-CUSA00359_00-UNTILDAWN0000001
Valiant Hearts: The Great War	https://www.ubisoft.com/pt-br/game/valiant-hearts
Wolfenstein: The New Order	https://store.playstation.com/pt-br/product/UP1003-CUSA00314_00-WOLFENSTEIN00001
The Wolf Among Us	https://store.steampowered.com/app/250320/The_Wolf_Among_Us/
The Walking Dead: Season Two	https://store.steampowered.com/agecheck/app/261030/
Her Story	https://store.steampowered.com/app/368370/Her_Story/

Inside	https://www.epicgames.com/store/pt-BR/p/inside
South Park: The Stick of Truth	https://www.epicgames.com/store/pt-BR/p/inside
Heavy Rain	https://www.epicgames.com/store/pt-BR/p/heavy-rain
Bioshock Infinite	https://store.steampowered.com/agecheck/app/8870/
Beyond two soul	https://store.steampowered.com/agecheck/app/960990/
The last of us	https://store.playstation.com/pt-br/product/UP9000-CUSA00552_00-THELASTOFUS00000
Tomb Raider	https://store.playstation.com/pt-br/product/UP0082-CUSA00107_00-000000TOMBRAIDER
Assassin's Creed Odyssey	https://www.ubisoft.com/pt-br/game/assassins-creed/odyssey
Celeste	https://store.steampowered.com/app/504230/Celeste/
Final Fantasy XII	Apenas mídia física
Meta Gear Solid V: The Phantom Pain	https://store.steampowered.com/app/287700/METAL_GEAR_SOLID_V_THE_PHANTOM_PAIN/
Batman: Arkham Knight	https://store.steampowered.com/app/208650/Batman_Arkham_Knight/
Resident Evil 4	https://store.steampowered.com/app/254700/Resident_Evil_4/
Half-Life 2	https://store.steampowered.com/app/220/HalfLife_2/
Days Gone	https://store.playstation.com/pt-br/product/UP9000-CUSA08966_00-DAYSGONECOMPLETE
Far cry 3	https://store.steampowered.com/app/220240/Far_Cry_3/
Last day of june	https://store.steampowered.com/app/635320/Last_Day_of_June/
Infamous second son	https://store.playstation.com/pt-br/product/UP9000-CUSA00223_00-SECONDDSONSHIP000
Devil May Cry 3	https://store.steampowered.com/app/6550/Devil_May_Cry_3_Special_Edition/
The Legend of Zelda: Breath of the Wild	https://www.nintendo.com/pt_BR/games/detail/the-legend-of-zelda-breath-of-the-wild-switch/
The Evil Within 2	https://store.playstation.com/pt-br/product/UP1003-CUSA06166_00-PRJGDN00000000000
Left 4 Dead 1	https://store.steampowered.com/app/500/Left_4_Dead/?l=portuguese
Star Wars Jedi: Fallen Order	https://www.ea.com/pt-br/games/starwars/jedi-fallen-order
Silent Hill 2	Apenas mídia física
Deus Ex: Human Revolution	https://store.steampowered.com/app/238010/Deus_Ex_Human_Revolution_Directors_Cut/
Persona 5	https://store.playstation.com/pt-br/product/UP2611-CUSA05877_00-PERSONA512345678
Grand Theft Auto V	https://www.epicgames.com/store/pt-BR/p/grand-theft-auto-v

APÊNDICE B – TABELAS COM OS DADOS COLETADOS

Informações gerais dos jogos analisados

Categoria	Título	Ano	Classificação Indicativa	Gênero	Plataforma
Melhor Narrativa	Red Dead Redemption 2	2018	18	Ação e Aventura	Console
Melhor Narrativa	God of War	2018	18	Ação e Aventura	Console
Melhor Narrativa	Life is Strange 2	2018	18	Ação e Aventura	Console/PC
Melhor Narrativa	Marvel's Spider-Man	2018	12	Ação e Aventura	Console
Melhor Narrativa	Detroit: Become Human	2018	16	Ação e Aventura	Console/PC
Melhor Narrativa	What Remains of Edith Finch	2017	14	Ação e Aventura	Console/PC
Melhor Narrativa	NieR: Automata	2017	12	RPG	Console/PC
Melhor Narrativa	Hellblade: Senua's Sacrifice	2017	18	Ação e Aventura	Console/PC
Melhor Narrativa	Wolfenstein II: The New Colossus	2017	18	Ação e Aventura/FPS	Console/PC
Melhor Narrativa	Horizon Zero Dawn	2017	14	Ação e Aventura	Console
Melhor Narrativa	Uncharted 4: A Thief's End	2016	14	Ação e Aventura	Console
Melhor Narrativa	Oxenfree	2016	14	Ação e Aventura	Console/PC/Mobile
Melhor Narrativa	Mafia III	2016	18	Ação e Aventura	Console/PC
Melhor Narrativa	Firewatch	2016	16	Ação e Aventura	Console/PC
Melhor Narrativa	Life is Strange	2015	16	Ação e Aventura	Console/PC/Mobile
Melhor Narrativa	Tales from the Borderlands	2015	18	Ação e Aventura	Console/PC/Mobile

Melhor Narrativa	The Witcher 3: Wild Hunt	2015	18	Ação e Aventura/FPS	Console/PC
Melhor Narrativa	Until Dawn	2015	18	Ação e Aventura	Console
Melhor Narrativa	Valiant Hearts: The Great War	2014	10	Ação e Aventura/Puzzle	Console/PC/Mobile
Melhor Narrativa	Wolfenstein: The New Order	2014	18	Ação e Aventura/FPS	Console/PC
Melhor Narrativa	The Wolf Among Us	2014	16	Ação e Aventura	Console/PC/Mobile
Melhor Narrativa	The Walking Dead: Season Two	2014	18	Ação e Aventura	Console/PC/Mobile
Melhor Narrativa	Her Story	2015	16	Aventura/Simulação	Console/PC/Mobile
Melhor Narrativa	Inside	2016	18	Ação e Aventura/Puzzle	Console/PC/Mobile
Melhor Narrativa	South Park: The Stick of Truth	2014	18	RPG	Console/PC
Popular IMDB	Heavy Rain	2010	16	Ação e Aventura	Console/PC
Popular IMDB	Bioshock Infinite	2013	18	Ação e Aventura/FPS	Console/PC
Popular IMDB	Beyond two soul	2013	18	Ação e Aventura	Console/PC
Popular IMDB	The last of us	2013	16	Ação e Aventura	Console
Popular IMDB	Tomb Raider	2013	16	Ação e Aventura	Console/PC
Popular IMDB	Assassin's Creed Odyssey	2018	18	Ação e Aventura/RPG	Console/PC
Popular IMDB	Celeste	2018	10	Plataforma	Console/PC
Popular IMDB	Final Fantasy XII	2006	12	RPG	Console/PC
Popular IMDB	Meta Gear Solid V: The Phantom Pain	2015	18	Ação e Aventura	Console/PC
Popular IMDB	Batman: Arkham Knight	2015	16	Ação e Aventura	Console/PC

Popular IMDB	Resident Evil 4	2015	18	Ação e Aventura	Console/PC
Popular IMDB	Half-Life 2	2004	16	Ação e Aventura/FPS	Console/PC
Popular IMDB	Days Gone	2019	16	Ação e Aventura	Console
Popular IMDB	Far cry 5 new dawn	2019	16	Ação e Aventura	Console/PC
Popular IMDB	Last day of june	2017	10	Aventura	Console/PC
Popular IMDB	Infamous second son	2014	16	Ação e Aventura	Console
Popular IMDB	Devil May Cry 3	2005	14	Ação e Aventura	Console/PC
Popular IMDB	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	2017	12	Ação e Aventura	Console
Popular IMDB	The Evil Within 2	2017	18	Ação e Aventura	Console/PC
Popular IMDB	Left 4 Dead 1	2008	18	Ação e Aventura/FPS	Console/PC
Popular IMDB	Star Wars Jedi: Fallen Order	2019	14	Ação e Aventura	Console/PC
Popular IMDB	Silent Hill 2	2001	18	Ação e Aventura	Console/PC
Popular IMDB	Deus Ex: Human Revolution	2011	12	RPG	Console/PC
Popular IMDB	Persona 5	2016	18	RPG	Console
Popular IMDB	Grand Theft Auto V	2014	18	Ação e Aventura	Console/PC

Informações dos personagens principais

Categoria	Título	Perspectiva de Jogabilidade	Gênero do Personagem Principal	Raça/Etnia	Tropos	Arquétipos
Melhor Narrativa	Red Dead Redemption 2	Terceira Pessoa	Masculino	Branco	Sem tropo	Protagonista
Melhor Narrativa	God of War	Terceira Pessoa	Masculino	Branco	Sem tropo	Protagonista
Melhor Narrativa	Life is Strange 2	Terceira Pessoa	Masculino	Branco	Sem tropo	Protagonista

Melhor Narrativa	Marvel's Spider-Man	Terceira Pessoa	Masculino	Branco	Sem tropo	Herói
Melhor Narrativa	Detroit: Become Human	Terceira Pessoa	Masculino/ Feminino	Negro	Princípio de Smurffet	Protagonista
Melhor Narrativa	What Remains of Edith Finch	Primeira Pessoa	Feminino	Branca	Sem tropo	Protagonista
Melhor Narrativa	NieR: Automata	Terceira Pessoa	Feminino	Branca	Sedutora e Maligna	Protagonista
Melhor Narrativa	Hellblade: Senua's Sacrifice	Terceira Pessoa	Feminino	Branca	Sem tropo	Protagonista
Melhor Narrativa	Wolfenstein II: The New Colossus	Primeira Pessoa	Masculino	Branco	Sem tropo	Protagonista
Melhor Narrativa	Horizon Zero Dawn	Terceira Pessoa	Feminino	Branca	Sem tropo	Heroína
Melhor Narrativa	Uncharted 4: A Thief's End	Terceira Pessoa	Masculino	Branco	Sem tropo	Protagonista
Melhor Narrativa	Oxenfree	Terceira Pessoa	Feminino	Branca	Sem tropo	Protagonista
Melhor Narrativa	Mafia III	Terceira Pessoa	Masculino	Branco	Sem tropo	Protagonista
Melhor Narrativa	Firewatch	Primeira Pessoa	Masculino	Branco	Sem tropo	Protagonista
Melhor Narrativa	Life is Strange	Terceira Pessoa	Feminino	Branca	Sem tropo	Protagonista
Melhor Narrativa	Tales from the Borderlands	Terceira Pessoa	Masculino/ Feminino	Branca	Sem tropo	Protagonista
Melhor Narrativa	The Witcher 3: Wild Hunt	Terceira Pessoa	Masculino	Branco	Sem tropo	Protagonista
Melhor Narrativa	Until Dawn	Terceira Pessoa	Masculino/ Feminino	Branca	Sem tropo	Protagonista
Melhor Narrativa	Valiant Hearts: The Great War	Terceira Pessoa	Masculino/ Feminino	Branca	Princípio de Smurffet	Protagonista
Melhor Narrativa	Wolfenstein: The New Order	Primeira Pessoa	Masculino	Branco	Sem tropo	Protagonista
Melhor Narrativa	The Wolf Among Us	Terceira Pessoa	Masculino	Branco	Sem tropo	Protagonista
Melhor Narrativa	The Walking	Terceira Pessoa	Feminino	Negra	Sem tropo	Protagonista

	Dead: Season Two					
Melhor Narrativa	Her Story	Terceira Pessoa	Feminino	Branca	Sem tropo	Protagonista
Melhor Narrativa	Inside	Terceira Pessoa	Masculino	Branco	Sem tropo	Protagonista
Melhor Narrativa	South Park: The Stick of Truth	Terceira Pessoa	Masculino	Branco	Sem tropo	Protagonista
Popular IMDB	Heavy Rain	Terceira Pessoa	Masculino/ Feminino	Branca	Princípio de Smurffet	Protagonista
Popular IMDB	Bioshock Infinite	Primeira Pessoa	Masculino	Branco	Sem tropo	Protagonista
Popular IMDB	Beyond two soul	Terceira Pessoa	Feminino	Branca	Sem tropo	Protagonista
Popular IMDB	The last of us	Terceira Pessoa	Masculino/ Feminino	Branca	Sem tropo	Protagonista
Popular IMDB	Tomb Raider	Terceira Pessoa	Feminino	Branca	Sem tropo	Heroína
Popular IMDB	Assassin's Creed Odyssey	Terceira Pessoa	Masculino/ Feminino	Branca	Sem tropo	Protagonista
Popular IMDB	Celeste	Terceira Pessoa	Feminino	Branca	Sem tropo	Protagonista
Popular IMDB	Final Fantasy XII	Terceira Pessoa	Masculino	Branco	Sem tropo	Protagonista
Popular IMDB	Meta Gear Solid V: The Phantom Pain	Terceira Pessoa	Masculino	Branco	Sem tropo	Protagonista
Popular IMDB	Batman: Arkham Knight	Primeira Pessoa	Masculino	Branco	Sem tropo	Protagonista
Popular IMDB	Resident Evil 4	Terceira Pessoa	Masculino	Branco	Sem tropo	Protagonista
Popular IMDB	Half-Life 2	Primeira Pessoa	Masculino	Branco	Sem tropo	Protagonista
Popular IMDB	Days Gone	Terceira Pessoa	Masculino	Branco	Sem tropo	Protagonista
Popular IMDB	Far cry 5 new dawn	Primeira Pessoa	Masculino	Branco	Sem tropo	Protagonista
Popular IMDB	Last day of june	Terceira Pessoa	Masculino	Branco	Sem tropo	Protagonista
Popular IMDB	Infamous second son	Terceira Pessoa	Masculino	Branco	Sem tropo	Protagonista
Popular IMDB	Devil May Cry 3	Terceira Pessoa	Masculino	Branco	Sem tropo	Protagonista

Popular IMDB	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Primeira Pessoa	Masculino	Branco	Sem tropo	Herói
Popular IMDB	The Evil Within 2	Terceira Pessoa	Masculino	Branco	Sem tropo	Protagonista
Popular IMDB	Left 4 Dead 1	Primeira Pessoa	Masculino/ Feminino	Negra	Princípio de Smurffet	Protagonista
Popular IMDB	Star Wars Jedi: Fallen Order	Terceira Pessoa	Masculino	Branco	Sem tropo	Herói
Popular IMDB	Silent Hill 2	Terceira Pessoa	Masculino	Branco	Sem tropo	Protagonista
Popular IMDB	Deus Ex: Human Revolution	Primeira Pessoa	Masculino	Branco	Sem tropo	Protagonista
Popular IMDB	Persona 5	Terceira Pessoa	Masculino	Branco	Sem tropo	Protagonista
Popular IMDB	Grand Theft Auto V	Terceira Pessoa	Masculino	Negro	Sem tropo	Protagonista

Informações de narrativa

Categoria	Título	Estruturas de Narrativa	Tipos de Narrativa	Formas de Narrativa
Melhor Narrativa	Red Dead Redemption 2	Três atos	Ramificada/Vários Finais	Embutida/Emergente
Melhor Narrativa	God of War	Três atos	Semilinear	Embutida/Emergente
Melhor Narrativa	Life is Strange 2	Três atos	Ramificada Modificada	Embutida
Melhor Narrativa	Marvel's Spider-Man	Três atos	Semilinear	Evocada/Embutida/ Emergente
Melhor Narrativa	Detroit: Become Human	Três atos	Ramificada/Vários Finais	Embutida
Melhor Narrativa	What Remains of Edith Finch	Três atos	Linear	Embutida/Forçada
Melhor Narrativa	NieR: Automata	Três atos	Ramificada/Vários Finais	Embutida/Emergente
Melhor Narrativa	Hellblade: Senua's Sacrifice	Três atos	Linear	Embutida/Forçada
Melhor Narrativa	Wolfenstein II: The New Colossus	Três atos	Linear	Embutida/Forçada

Melhor Narrativa	Horizon Zero Dawn	Jornada do Herói	Semilinear	Embutida/Forçada
Melhor Narrativa	Uncharted 4: A Thief's End	Três atos	Semilinear	Embutida/Emergente
Melhor Narrativa	Oxenfree	Três atos	Ramificada/Vários Finais	Embutida
Melhor Narrativa	Mafia III	Três atos	Ramificada/Vários Finais	Embutida/Emergente
Melhor Narrativa	Firewatch	Três atos	Semilinear	Embutida/Emergente
Melhor Narrativa	Life is Strange	Três atos	Ramificada Modificada	Embutida
Melhor Narrativa	Tales from the Borderlands	Três atos	Ramificada/Vários Finais	Embutida
Melhor Narrativa	The Witcher 3: Wild Hunt	Três atos	Ramificada/Vários Finais	Embutida/Emergente
Melhor Narrativa	Until Dawn	Três atos	Ramificada/Vários Finais	Embutida/Emergente
Melhor Narrativa	Valiant Hearts: The Great War	Três atos	Linear	Embutida/Forçada
Melhor Narrativa	Wolfenstein: The New Order	Três atos	Linear	Embutida/Forçada
Melhor Narrativa	The Wolf Among Us	Três atos	Ramificada/Vários Finais	Embutida
Melhor Narrativa	The Walking Dead: Season Two	Três atos	Ramificada/Vários Finais	Embutida
Melhor Narrativa	Her Story	Três atos	Modular	Embutida/Emergente
Melhor Narrativa	Inside	Três atos	Linear	Embutida/Forçada
Melhor Narrativa	South Park: The Stick of Truth	Três atos	Linear	Evocada/Embutida/ Emergente
Popular IMDB	Heavy Rain	Três atos	Ramificada/Vários Finais	Embutida
Popular IMDB	Bioshock Infinite	Três atos	Linear	Embutida
Popular IMDB	Beyond two soul	Três atos	Ramificada Modificada	Embutida
Popular IMDB	The last of us	Três atos	Linear	Embutida/Forçada
Popular IMDB	Tomb Raider	Três atos	Linear	Embutida/Forçada
Popular IMDB	Assassin's Creed Odyssey	Três atos	Ramificada/Vários Finais	Embutida/Emergente

Popular IMDB	Celeste	Três atos	Linear	Embutida/Forçada
Popular IMDB	Final Fantasy XII	Três atos	Ramificada/Vários Finais	Embutida
Popular IMDB	Meta Gear Solid V: The Phantom Pain	Três atos	Semilinear	Embutida/Emergente
Popular IMDB	Batman: Arkham Knight	Três atos	Ramificada/Vários Finais	Evocada/Embutida/Emergente
Popular IMDB	Resident Evil 4	Três atos	Linear	Embutida/Forçada
Popular IMDB	Half-Life 2	Três atos	Linear	Embutida/Forçada
Popular IMDB	Days Gone	Três atos	Ramificada/Vários Finais	Embutida/Emergente
Popular IMDB	Far cry 5 new dawn	Três atos	Ramificada/Vários Finais	Embutida/Emergente
Popular IMDB	Last day of june	Três atos	Modular	Embutida/Forçada
Popular IMDB	Infamous second son	Três atos	Semilinear	Embutida
Popular IMDB	Devil May Cry 3	Três atos	Linear	Embutida
Popular IMDB	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Jornada do Herói	Semilinear	Embutida
Popular IMDB	The Evil Within 2	Três atos	Semilinear	Embutida/Emergente
Popular IMDB	Left 4 Dead 1	Três atos	Ramificada/Vários Finais	Embutida/Emergente
Popular IMDB	Star Wars Jedi: Fallen Order	Três atos	Semilinear	Evocada/Embutida/Emergente
Popular IMDB	Silent Hill 2	Três atos	Ramificada/Vários Finais	Embutida/Emergente
Popular IMDB	Deus Ex: Human Revolution	Três atos	Ramificada/Vários Finais	Embutida/Emergente
Popular IMDB	Persona 5	Três atos	Ramificada/Vários Finais	Embutida/Emergente
Popular IMDB	Grand Theft Auto V	Três atos	Ramificada/Vários Finais	Embutida/Emergente

Informações gerais personagens secundárias e arquétipos

Categoria	Título	Tipos de Corpos	Raça/ Etnia	Mentor a	Sombra / Vilã	Aliada	Trapaceira
Melhor Narrativa	Red Dead Redemption 2	Pouca diversidade	Pouca Diversidade	Não	Não	Sim	Não
Melhor Narrativa	God of War	Sem diversidade	Sem Diversidade	Sim	Não	Não	Não
Melhor Narrativa	Life is Strange 2	Sem diversidade	Pouca Diversidade	Não	Não	Não	Não
Melhor Narrativa	Marvel's Spider-Man	Sem diversidade	Pouca Diversidade	Sim	Não	Sim	Não
Melhor Narrativa	Detroit: Become Human	Pouca diversidade	Pouca Diversidade	Não	Sim	Sim	Não
Melhor Narrativa	What Remains of Edith Finch	Sem diversidade	Sem Diversidade	Não	Não	Não	Não
Melhor Narrativa	NieR: Automata	Sem diversidade	Pouca Diversidade	Não	Não	Não	Não
Melhor Narrativa	Hellblade: Senua's Sacrifice	Sem diversidade	Sem Diversidade	Não	Sim	Não	Não
Melhor Narrativa	Wolfenstein II: The New Colossus	Pouca diversidade	Pouca Diversidade	Não	Sim	Sim	Não
Melhor Narrativa	Horizon Zero Dawn	Sem diversidade	Muita Diversidade	Não	Não	Sim	Não
Melhor Narrativa	Uncharted 4: A Thief's End	Sem diversidade	Pouca Diversidade	Não	Não	Sim	Não
Melhor Narrativa	Oxenfree	Sem diversidade	Sem Diversidade	Não	Não	Sim	Não
Melhor Narrativa	Mafia III	Sem diversidade	Pouca Diversidade	Não	Não	Sim	Não
Melhor Narrativa	Firewatch	Sem diversidade	Sem Diversidade	Não	Não	Não	Não
Melhor Narrativa	Life is Strange	Sem diversidade	Pouca Diversidade	Não	Não	Não	Sim

Melhor Narrativa	Tales from the Borderlands	Pouca diversidade	Pouca Diversidade	Não	Não	Sim	Não
Melhor Narrativa	The Witcher 3: Wild Hunt	Sem diversidade	Sem Diversidade	Não	Não	Não	Não
Melhor Narrativa	Until Dawn	Sem diversidade	Pouca Diversidade	Não	Não	Não	Não
Melhor Narrativa	Valiant Hearts: The Great War	Sem diversidade	Sem Diversidade	Não	Não	Não	Não
Melhor Narrativa	Wolfenstein: The New Order	Sem diversidade	Pouca Diversidade	Não	Não	Sim	Não
Melhor Narrativa	The Wolf Among Us	Sem diversidade	Sem Diversidade	Não	Não	Sim	Não
Melhor Narrativa	The Walking Dead: Season Two	Sem diversidade	Muita Diversidade	Não	Não	Não	Não
Melhor Narrativa	Her Story	Sem diversidade	Sem Diversidade	Não	Não	Não	Não
Melhor Narrativa	Inside	Sem diversidade	Sem Diversidade	Não	Não	Não	Não
Melhor Narrativa	South Park: The Stick of Truth	Sem diversidade	Pouca Diversidade	Não	Não	Não	Não
Popular IMDB	Heavy Rain	Sem diversidade	Sem Diversidade	Não	Não	Sim	Não
Popular IMDB	Bioshock Infinite	Sem diversidade	Pouca Diversidade	Não	Não	Sim	Não
Popular IMDB	Beyond two soul	Sem diversidade	Sem Diversidade	Não	Não	Não	Não
Popular IMDB	The last of us	Sem diversidade	Pouca diversidade	Não	Não	Sim	Sim
Popular IMDB	Tomb Raider	Sem diversidade	Pouca Diversidade	Não	Não	Sim	Não
Popular IMDB	Assassin's Creed Odyssey	Sem diversidade	Muita Diversidade	Não	Não	Sim	Não

Popular IMDB	Celeste	Sem diversidade	Sem Diversidade	Não	Não	Não	Não
Popular IMDB	Final Fantasy XII	Sem diversidade	Pouca Diversidade	Sim	Não	Sim	Não
Popular IMDB	Meta Gear Solid V: The Phantom Pain	Sem diversidade	Pouca Diversidade	Não	Não	Sim	Não
Popular IMDB	Batman: Arkham Knight	Sem diversidade	Pouca Diversidade	Não	Sim	Sim	Sim
Popular IMDB	Resident Evil 4	Sem diversidade	Sem Diversidade	Não	Não	Sim	Não
Popular IMDB	Half-Life 2	Sem diversidade	Pouca Diversidade	Não	Não	Sim	Não
Popular IMDB	Days Gone	Sem diversidade	Pouca Diversidade	Não	Não	Sim	Não
Popular IMDB	Far cry 5 new dawn	Sem diversidade	Pouca Diversidade	Não	Sim	Não	Não
Popular IMDB	Last day of june	Sem diversidade	Sem Diversidade	Sim	Não	Não	Não
Popular IMDB	Infamous second son	Sem diversidade	Sem Diversidade	Sim	Sim	Sim	Não
Popular IMDB	Devil May Cry 3	Sem diversidade	Pouca Diversidade	Não	Não	Sim	Não
Popular IMDB	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Sem diversidade	Pouca Diversidade	Sim	Não	Sim	Não
Popular IMDB	The Evil Within 2	Sem diversidade	Sem Diversidade	Não	Não	Sim	Não
Popular IMDB	Left 4 Dead 1	Sem diversidade	Muita Diversidade	Não	Não	Não	Não
Popular IMDB	Star Wars Jedi: Fallen Order	Sem diversidade	Pouca Diversidade	Não	Não	Sim	Não
Popular IMDB	Silent Hill 2	Sem diversidade	Sem Diversidade	Não	Não	Não	Não

Popular IMDB	Deus Ex: Human Revolution	Sem diversidade	Pouca Diversidade	Não	Sim	Sim	Não
Popular IMDB	Persona 5	Sem diversidade	Pouca Diversidade	Não	Não	Sim	Não
Popular IMDB	Grand Theft Auto V	Pouca diversidade	Muita Diversidade	Não	Não	Sim	Não

Informações sobre Tropos

Categoria	Título	Algum Tropo	Mulheres como Decoração	Dama em apuros	Princípio de Smurfette	Sedutora e Maligna	Escolta da Donzela
Melhor Narrativa	Red Dead Redemption 2	Sim	Sim	Sim	Sim	Não	Não
Melhor Narrativa	God of War	Não	Não	Não	Não	Não	Não
Melhor Narrativa	Life is Strange 2	Não	Não	Não	Não	Não	Não
Melhor Narrativa	Marvel's Spider-Man	Não	Não	Não	Não	Não	Não
Melhor Narrativa	Detroit: Become Human	Sim	Sim	Não	Não	Não	Não
Melhor Narrativa	What Remains of Edith Finch	Não	Não	Não	Não	Não	Não
Melhor Narrativa	NieR: Automata	Não	Não	Não	Não	Não	Não
Melhor Narrativa	Hellblade: Senua's Sacrifice	Não	Não	Não	Não	Não	Não
Melhor Narrativa	Wolfenstein II: The New Colossus	Não	Não	Não	Não	Não	Não
Melhor Narrativa	Horizon Zero Dawn	Não	Não	Não	Não	Não	Não
Melhor Narrativa	Uncharted 4: A Thief's End	Não	Não	Não	Não	Não	Não
Melhor Narrativa	Oxenfree	Não	Não	Não	Não	Não	Não

Melhor Narrativa	Mafia III	Sim	Não	Não	Sim	Não	Não
Melhor Narrativa	Firewatch	Não	Não	Não	Não	Não	Não
Melhor Narrativa	Life is Strange	Não	Não	Não	Não	Não	Não
Melhor Narrativa	Tales from the Borderlands	Não	Não	Não	Não	Não	Não
Melhor Narrativa	The Witcher 3: Wild Hunt	Não	Não	Não	Não	Não	Não
Melhor Narrativa	Until Dawn	Não	Não	Não	Não	Não	Não
Melhor Narrativa	Valiant Hearts: The Great War	Não	Não	Não	Não	Não	Não
Melhor Narrativa	Wolfenstein: The New Order	Não	Não	Não	Não	Não	Não
Melhor Narrativa	The Wolf Among Us	Não	Não	Não	Não	Não	Não
Melhor Narrativa	The Walking Dead: Season Two	Não	Não	Não	Não	Não	Não
Melhor Narrativa	Her Story	Não	Não	Não	Não	Não	Não
Melhor Narrativa	Inside	Não	Não	Não	Não	Não	Não
Melhor Narrativa	South Park: The Stick of Truth	Não	Não	Não	Não	Não	Não
Popular IMDB	Heavy Rain	Sim	Sim	Não	Não	Não	Não
Popular IMDB	Bioshock Infinite	Sim	Não	Sim	Não	Não	Sim
Popular IMDB	Beyond two soul	Não	Não	Não	Não	Não	Não
Popular IMDB	The last of us	Não	Não	Não	Não	Não	Não
Popular IMDB	Tomb Raider	Não	Não	Não	Não	Não	Não

Popular IMDB	Assassin's Creed Odyssey	Não	Não	Não	Não	Não	Não
Popular IMDB	Celeste	Não	Não	Não	Não	Não	Não
Popular IMDB	Final Fantasy XII	Não	Não	Não	Não	Não	Não
Popular IMDB	Meta Gear Solid V: The Phantom Pain	Não	Não	Não	Não	Não	Não
Popular IMDB	Batman: Arkham Knight	Sim	Não	Não	Não	Sim	Não
Popular IMDB	Resident Evil 4	Sim	Não	Sim	Não	Não	Não
Popular IMDB	Half-Life 2	Não	Não	Não	Não	Não	Sim
Popular IMDB	Days Gone	Não	Não	Não	Não	Não	Não
Popular IMDB	Far cry 5 new dawn	Não	Sim	Não	Não	Não	Não
Popular IMDB	Last day of june	Não	Não	Não	Não	Não	Não
Popular IMDB	Infamous second son	Não	Não	Não	Não	Não	Não
Popular IMDB	Devil May Cry 3	Não	Não	Não	Não	Não	Não
Popular IMDB	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Não	Não	Não	Não	Não	Não
Popular IMDB	The Evil Within 2	Sim	Não	Sim	Não	Não	Não
Popular IMDB	Left 4 Dead 1	Não	Não	Não	Não	Não	Não
Popular IMDB	Star Wars Jedi: Fallen Order	Não	Não	Não	Não	Não	Não
Popular IMDB	Silent Hill 2	Sim	Não	Não	Não	Sim	Não
Popular IMDB	Deus Ex: Human Revolution	Não	Sim	Não	Não	Não	Não

Popular IMDB	Persona 5	Não	Não	Não	Não	Não	Não
Popular IMDB	Grand Theft Auto V	Sim	Sim	Não	Não	Sim	Não