

Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação
Bacharel em Comunicação Social - Publicidade e Propaganda

Priscilla Silva de Souza

A SOBREVIVÊNCIA REQUER PERFEIÇÃO:
Aloy e a representação feminina na franquia de jogos *Horizon*

Porto Alegre
2023

Priscilla Silva de Souza

A SOBREVIVÊNCIA REQUER PERFEIÇÃO:

Aloy e a representação feminina na franquia de jogos *Horizon*

Trabalho de Conclusão de Curso como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social - Publicidade e Propaganda da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.
Orientadora: Dra. Adriana Coelho Borges Kowarick

Porto Alegre

2023

CIP - Catalogação na Publicação

Silva de Souza, Priscilla
A SOBREVIVÊNCIA REQUER PERFEIÇÃO: Aloy e a
representação feminina na franquia de jogos Horizon /
Priscilla Silva de Souza. -- 2023.
117 f.
Orientadora: Adriana Coelho Borges Kowarick.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade
de Biblioteconomia e Comunicação, Curso de Publicidade
e Propaganda, Porto Alegre, BR-RS, 2023.

1. Estereótipos. 2. Horizon Forbidden West. 3.
Jogos digitais. 4. Representação feminina. 5.
Videogames. I. Coelho Borges Kowarick, Adriana,
orient. II. Título.

Priscilla Silva de Souza

A SOBREVIVÊNCIA REQUER PERFEIÇÃO:

Aloy e a representação feminina na franquia de jogos *Horizon*

Trabalho de Conclusão de Curso como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social - Publicidade e Propaganda da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientadora: Dra. Adriana Coelho Borges Kowarick

Porto Alegre, agosto de 2023.

BANCA EXAMINADORA:

Dra. Adriana Coelho Borges Kowarick

Dr. Breno Maciel S. Reis

Dr. Eduardo Zilles Borba

Para meus pais, sem os quais eu não teria
chegado até aqui.

E para todas as meninas e mulheres que,
assim como eu, acumulam mais horas de
videogame do que de sono.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer, primeiramente, aos meus pais, que investiram tanto tempo e recursos em minha educação. Também foram os responsáveis por me proporcionar os primeiros consoles e jogos, ainda na infância, passo fundamental para a existência deste trabalho.

Em segundo lugar, agradeço à minha orientadora Adriana Kowarick, que me recebeu de braços abertos para a realização deste trabalho e ainda me contou suas experiências pessoais com boardgames.

Agradeço também à minha amiga e colega de formação Laura, que foi minha companheira na realização de (quase) todos os trabalhos do curso, bem como nas cervejas e muitas noites sem dormir.

Também agradeço nominalmente à minha amiga Ana Carolina, que me ajudou a revisar o trabalho e traduzir muitos dos textos e imagens para português.

Agradeço, ainda, aos meus amigos e colegas de trabalho, que cobriram minha ausência e me deram suas opiniões sempre que precisei, sem nunca tirar o sorriso do rosto.

Por último, agradeço à minha namorada, Ana Júlia, que me apoiou do início ao fim, não me deixou desistir nas horas mais cansativas e ainda me levou pela mão para cumprir os últimos créditos eletivos necessários para concluir o curso.

A todos vocês, meu muito obrigada.

“A sobrevivência requer perfeição.”
(Aloy, em *Horizon Zero Dawn*)

RESUMO

Historicamente, a representação feminina em jogos eletrônicos é, na maioria dos casos, objeto de caracterizações idealizadas e inadequadas, nas quais os corpos das personagens estão sujeitos a sexualização e objetificação desnecessárias e irreais, enquanto acompanhadas de narrativas rasas e incompletas. Sendo assim, o presente trabalho busca explicar e analisar comentários feitos por uma parcela insatisfeita do público gamer na Internet, especialmente nas plataformas Twitter e 4chan, no que diz respeito ao visual de Aloy, personagem protagonista da franquia de jogos *Horizon*, e sua relação com a objetificação de corpos femininos e predominância masculina nos jogos. O trabalho apresenta uma exposição histórica dos jogos eletrônicos, passando por questões tecnológicas, sociais e de representação do gênero feminino. Para auxiliar na compreensão do tema, apresentamos ainda uma breve contextualização da franquia *Horizon* e seus principais elementos narrativos e visuais. Além disso, exploramos os comentários mais relevantes publicados na Internet, buscando compreender como contribuem para o debate em questão. Por fim, comparamos os comentários e avaliações feitos a respeito dos jogos com dados relevantes para a indústria de games, como quantidades de venda e de mulheres jogadoras, a fim de obter uma perspectiva mais ampla sobre a questão.

Palavras-chave: Estereótipos; Horizon Forbidden West; Jogos digitais; Representação feminina; Videogames.

ABSTRACT

As observed throughout history, female representation in electronic games is often subjected to idealised, inadequate characterisations, in which characters' bodies are susceptible to unnecessary, unrealistic sexualisation and objectification, followed by shallow, incomplete narratives. Therefore, the present work aims to analyse the perceptions of a specific, disgruntled segment of the online gamer demographic, especially on platforms such as Twitter and 4chan, pertaining to Aloy's visuals, as the main character of the gaming franchise *Horizon*, and how it relates to both the objectification of female bodies and the male predominance on such platforms. This work lays out a historical timeline of electronic games, addressing technological, social, and gender representation issues. It also presents a brief overview of the *Horizon* franchise and its core elements to aid in the overall comprehension of the subject. Furthermore, we explore the most relevant online, public comments on the issue, seeking to understand how they contribute to the ongoing discussion. Finally, we compared both comments made about the *Horizon* games and its online reviews to relevant data about the game industry, such as sales numbers and the numbers about women in gaming (both as hobbyists and industry workers), in order to obtain a broader perspective about this situation.

Keywords: Digital games; Female representation; Horizon Forbidden West; Stereotypes; Videogames.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 — Dispositivo desenvolvido para rodar <i>Tennis for Two</i> , de 1958	20
Figura 2 — Jogo <i>Pong</i> , lançado em 1972	20
Figura 3 — <i>Mini Pong Jr</i> , lançado em 2020	21
Figura 4 — Nintendo <i>Wii</i> , lançado em 2006	22
Figura 5 — <i>Farmville</i> , lançado em 2009	23
Figura 6 — <i>The Sims</i> , lançado em 2000	23
Figura 7 — <i>Xbox</i> , lançado em 2001 pela Microsoft	24
Figura 8 — <i>PlayStation 2</i> , lançado em 2000	25
Figura 9 — <i>Game Cube</i> , lançado em 2001	25
Figura 10 — <i>Halo</i> , lançado em 2001 exclusivamente para <i>Xbox</i>	25
Figura 11 — Interface do usuário no <i>Xbox 360</i> , lançado em 2005	26
Figura 12 — Pôsteres de divulgação de <i>GTA V</i> nos Estados Unidos, 2013	28
Figura 13 — <i>Outdoors</i> de <i>GTA V</i> em Hotel nos Estados Unidos, 2013	28
Figura 14 — <i>Super Mario Bros.</i> , primeiro jogo da franquia, lançado em 1985	31
Figura 15 — <i>Super Mario Odyssey</i> , lançado em 2017	32
Figura 16 — Kratos em <i>God Of War</i> , lançado em 2005	34
Figura 17 — <i>God Of War III</i> , lançado em 2010	35
Figura 18 — <i>God Of War: Ascension</i> , lançado em 2013	36
Figura 19 — <i>God Of War</i> , lançado em 2018	36
Figura 20 — Exemplo de meme feito pela página <i>4 Mundo</i> no Facebook	38
Figura 21 — Exemplo de meme feito pela página <i>4 Mundo</i> no Twitter	38
Figura 22 — Visão do jogador Leon em <i>Resident Evil 4</i> , 2005	42
Figura 23 — Visão do jogador Ashley em <i>Resident Evil 4</i> , 2005	42
Figura 24 — Lara Croft na franquia <i>Tomb Raider</i> , de 1996 até 2013	43
Figura 25 — Lara Croft em <i>Tomb Raider</i> , 2013	45
Figura 26 — Chin-Li na franquia <i>Street Fighter</i> , de 1991 a 2023	45
Figura 27 — Cammy na franquia <i>Street Fighter</i> , de 1998 a 2023	46
Figura 28 — Lily, nova personagem de <i>Street Fighter 6</i> , 2023	47
Figura 29 — Pose cinematática do personagem Luke em <i>Street Fighter 6</i> , 2023	48
Figura 30 — Pose cinematática do personagem Rashid em <i>Street Fighter 6</i> , 2023	48
Figura 31 — Pose cinematática da personagem Juri em <i>Street Fighter 6</i> , 2023	49
Figura 32 — Vestimenta desbloqueável de Cammy em <i>Street Fighter 6</i> , 2023	50

Figura 33 — Lady Maria Of The Astral Clocktower em <i>Bloodborne</i> , 2015	51
Figura 34 — Doll em <i>Bloodborne</i> , 2015	51
Figura 35 — Capturas de tela do jogo <i>Super Princess Peach</i> , 2005	53
Figura 36 — Horseshoe Bend em Near Page, Arizona	57
Figura 37 — Acima, Estádio Mile High em Denver, Colorado	57
Figura 38 — Cena de combate com arco apresenta HUD completo do jogo	58
Figura 39 — Holograma de Elisabet Sobeck	59
Figura 40 — Máquinas da Praga de Faro no século XXI	60
Figura 41 — Grupo de Vigias	62
Figura 42 — Tirânico e Aloy	63
Figura 43 — Altas Matriarcas da tribo dos Nora, Teersa, Jezza e Lansra	64
Figura 44 — Região no interior das terras Nora	65
Figura 45 — Rost e bebê Aloy	66
Figura 46 — Aloy com o Foco durante a Provação	67
Figura 47 — Trajes oficiais do jogo	69
Figura 48 — Comparação entre os rostos de Aloy nos dois jogos	70
Figura 49 — Comparação entre as Aloys dos dois jogos	71
Figura 50 — Comparação entre ambientes aquáticos nos dois jogos	72
Figura 51 — Aloy em cena do segundo trailer do jogo, 2021	74
Figura 52 — Aloy em cena do segundo trailer do jogo, 2021	75
Figura 53 — Comparação entre as versões de PS4, PS4 Pro e PS5	75
Figura 54 — Captura de tela do site 4chan	79
Figura 55 — Edição do rosto de Aloy feita por usuário do 4chan	80
Figura 56 — Edição do rosto de Aloy feita por usuário do 4chan	80
Figura 57 — Edição do rosto de Aloy feita por usuário do 4chan	80
Figura 58 — Edição do rosto de Aloy feita por usuário do 4chan	80
Figura 59 — Captura de tela do post original no Reddit	81
Figura 60 — Captura de tela de postagem no Twitter	82
Figura 61 — Post no Twitter substitui Aloy por personagem de Bob Esponja	83
Figura 62 — Post no Twitter substitui Aloy por personagem de seios	83
Figura 63 — Captura de tela de comentário no Reddit	84
Figura 64 — Captura de tela de comentário no Reddit	84
Figura 65 — Postagem do usuário @IconicNephilim no Twitter	85
Figura 66 — Postagem do usuário @AscendedZen no Twitter	86

Figura 67 — Postagem do usuário @9Santy1 no Twitter	87
Figura 68 — Captura de tela do Twitter	88
Figura 69 — Captura de tela do Twitter	88
Figura 70 — Captura de tela do Twitter	89
Figura 71 — Captura de tela do Twitter	89
Figura 72 — Lev, personagem transgênero em <i>The Last of Us Part 2</i>	92
Figura 73 — Abby, personagem musculosa em <i>The Last of Us Part 2</i>	92
Figura 74 — Ellie, personagem lésbica em <i>The Last of Us Part 2</i>	93
Figura 75 — Cassandra e Alexios em <i>Assassin's Creed: Odyssey</i> , 2018	97
Figura 76 — Avad, personagem masculino da tribo Carja em <i>Horizon</i>	98
Figura 77 — Aloy com vestimenta da tribo Carja em <i>Horizon</i>	98
Figura 78 — Max Caulfield em <i>Life is Strange</i> , 2015	99
Figura 79 — Captura de tela do post no Reddit	100
Figura 80 — Imagem de lançamento de <i>Burning Shores</i>	103
Figura 81 — Aloy e Seyka na expansão <i>Burning Shores</i>	104
Figura 82 — Captura de tela do Twitter	105
Figura 83 — Captura de tela do Twitter	105

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO

2. EXPOSIÇÃO TECNOLÓGICA E HISTÓRICO-SOCIAL DOS VIDEOGAMES

2.1. Jogos eletrônicos e comunicação

2.2. Personagens e representações

2.3. Gênero e estereótipo feminino nos jogos eletrônicos

3. CARACTERIZAÇÃO DA FRANQUIA E DA PERSONAGEM

3.1. Contexto geral

3.2. Zero Dawn e terraformação

3.3. O mundo das Máquinas

3.4. Os Nora

3.5. Aloy, a sem-mãe

3.6. O Oeste Proibido

4. REPERCUSSÃO E PÚBLICO

4.1. O lançamento de *Forbidden West*

4.2. Memes, *incels* e Aloy

4.3. *Review bombing* e impacto nas vendas

5. REPRESENTAÇÃO E PRESENÇA FEMININA NOS JOGOS ELETRÔNICOS

5.1. Agenciamento e 'jogos para meninas'

5.2. Lugar de mulher é nos jogos

5.3. Números e perspectivas futuras

6. CONCLUSÃO

REFERÊNCIAS

1. INTRODUÇÃO

Horizon é uma franquia de jogos digitais composta atualmente por dois títulos principais, sendo eles *Horizon Zero Dawn*, lançado em fevereiro de 2017, e *Horizon Forbidden West*, lançado no mesmo mês de 2022, ambos exclusivos para plataformas PlayStation. Desde seu lançamento, o primeiro jogo foi muito elogiado, tanto pela crítica quanto por jogadores, venceu diversos prêmios e vendeu mais de 20 milhões de cópias até fevereiro de 2022, tornando-se um dos jogos mais vendidos de *PlayStation 4* de todos os tempos.

Apesar do sucesso de seu antecessor, o segundo título da franquia, *Horizon Forbidden West*, é bastante criticado até hoje por uma parcela do público com base no visual da personagem principal, Aloy. Nas redes sociais, fóruns online e sites de notícias relacionados a jogos, é possível encontrar quantidade considerável de críticas e avaliações negativas baseadas exclusivamente na aparência da personagem. A respeito de um vídeo, publicado no YouTube em 2022, que evidenciava a presença de pêlos faciais em Aloy, um usuário do Twitter comentou: “Alguém poderia me explicar por que diabos a Aloy tem barba??”. A postagem viralizou nas redes sociais e foi motivo de debate, levantando questões importantes como a representação de corpos femininos nos jogos eletrônicos. Ainda que, atualmente, as avaliações positivas tenham prevalecido no site Metacritic e no site oficial da PlayStation, o visual da personagem também levou o segundo título da franquia a receber *review bombing* em diversas plataformas poucos dias após seu lançamento oficial.

Ainda que os videogames tenham ganhado seu espaço nos lares de muitas pessoas, assim como fizeram o rádio e a televisão, questões como a falta de representatividade de gênero e sexualidade começaram a aparecer apenas recentemente para a indústria de jogos. Hoje, é possível encontrar um bom número de jogos nos quais é possível escolher entre jogar com protagonistas masculinos ou femininos — ainda que, na maior parte dos casos, somente a figura masculina estampa as artes promocionais. Entretanto, a quantidade de narrativas *single-player* escritas com protagonistas exclusivamente femininas e que não optam pelo apelo sexual é inegavelmente menor do que as escritas com protagonistas masculinos.

Franquias de jogos como *Horizon* e *The Last of Us*, grandes sucessos dos últimos anos, apresentaram protagonistas femininas dessexualizadas, sendo ainda, até

onde se sabe, lésbicas, e causaram revolta em uma parcela específica do público gamer. Os principais argumentos para criticar os jogos não passam por questões técnicas, como gráficos, *storytelling* ou *game design*, mas baseiam-se principalmente na aparência das personagens e nas questões de diversidade que estes mundos virtuais se propuseram a explorar. No universo dos jogos eletrônicos, é notável a predominância masculina, principalmente branca e heterossexual, sendo suas visões de mundo as mais representadas nesta indústria. Desta forma, dificilmente se encontram comentários insatisfeitos com relação exclusivamente à aparência de personagens masculinos — quando há, costumam ser relacionados a questões étnico-raciais. As reclamações, quando direcionadas aos personagens homens, geralmente são relacionadas a questões práticas de jogo, como armaduras, equipamentos de batalha e mecânicas de jogabilidade. Já em relação às personagens femininas, as críticas vão desde a quantidade de maquiagem utilizada até o tamanho dos seios, formato do rosto e corpo em geral.

A respeito do tema deste trabalho, não foram encontradas muitas pesquisas antecedentes dentro da área de Comunicação; contudo, foi possível localizar trabalhos com temas semelhantes, alguns advindos de outras áreas de estudo. Dentre os encontrados, ressalto “A Representação Feminina em Horizon Zero Dawn”, de Priscila Parenzi Vieira e Rosilane Ribeiro da Mota, “Are Boy Games Even Necessary?”, de Nicole Lazzaro, “Os estereótipos femininos e a comunicação publicitária dos jogos eletrônicos”, de Karen Pinto Santos, “Dos *single* aos *multiplayers*: a história dos jogos digitais”, de Leoncio José de Almeida Reis e Fernando Renato Cavichioli, e “Incels e Misoginia *On-line* em Tempos de Cultura Digital”, de André Villela de Souza Lima-Santos e Manoel Antônio dos Santos, cujas bibliografias foram consultadas para o desenvolvimento desta pesquisa. As palavras-chave utilizadas durante as buscas foram Gênero e Representação, Horizon, Jogos Eletrônicos, Sexualização Feminina e Videogames no período de 2022 a 2023.

A presente pesquisa busca analisar a percepção do jogo *Horizon Forbidden West* pela parcela do público insatisfeita com a aparência da protagonista Aloy, especialmente em espaços digitais, como Twitter e 4chan, onde há maior incidência de críticas. Busca-se contribuir, então, para o desenvolvimento desta área de estudos ao relacionar a insatisfação do público com a escolha estética e comunicacional da personagem Aloy com o histórico de predominância masculina e sexualização de

corpos femininos nos jogos eletrônicos. Como objetivos específicos, este trabalho visa: realizar uma revisão histórica, tecnológica e social dos jogos eletrônicos e fazer relação com as representações do gênero feminino neste segmento; contextualizar a franquia *Horizon* e suas principais características, evidenciando pontos principais da narrativa, da construção visual e de personalidade da protagonista Aloy; por último, expor e analisar, relacionando com questões de gênero nos games, os comentários feitos por jogadores insatisfeitos com a personagem. Para a realização do trabalho, foram feitas pesquisas mediadas por computador, sendo essas análises de conversas em mídias sociais, fóruns, grupos de discussão ou outras formas de interação online, permitindo *insights* sobre comportamentos, opiniões e interações sociais dos participantes na Internet. Para tanto, foram utilizados métodos qualitativos de observação encoberta e não participativa de Telma Johnson, de forma que não houve interação entre pesquisadora e pesquisados.

O texto é composto por quatro capítulos, além da introdução e conclusão, sendo o primeiro dedicado à exposição tecnológica e histórico-social dos videogames, no qual, apresentamos a história do surgimento e da estabilização dos jogos eletrônicos no mundo contemporâneo, bem como a trajetória das representações de gênero nos jogos. Para elaboração deste capítulo, foram utilizados principalmente as obras de Ana Elisa Lopes Mendes Pereira, Guacira Lopes Louro, Leoncio José de Almeida Reis e Fernando Renato Cavichioli, e Nicole Lazzaro. A revisão histórica dos videogames e sua relação com questões femininas de gênero foi estruturada também com base em textos e artigos encontrados online, muitos publicados em revistas de fora do país, bem como sites especializados e vídeos do YouTube.

No capítulo seguinte, apresentaremos uma breve contextualização da franquia *Horizon* e seus elementos principais. As informações específicas a respeito da narrativa contida nos jogos *Horizon* foram retiradas em maioria da experiência empírica da autora com o jogo, com consultas também a sites de notícias especializados e fóruns gerenciados por fãs da franquia, como Wiki e Fandom.

A seguir, serão evidenciados os memes, comentários e avaliações negativas a respeito da personagem Aloy. Para tanto, foram utilizados principalmente textos de André Villela de Souza Lima-Santos e Manoel Antônio dos Santos. A coleta de comentários e capturas de tela foi feita majoritariamente no site Know Your Meme, um repositório digital no qual os usuários se dedicam a compilar memes e polêmicas da Internet de maneira detalhada, traçando linhas do tempo e explicando as origens de

certas piadas e discussões online. Também foram consultadas páginas e postagens nos sites Twitter e Reddit ao longo da realização do trabalho.

Por último, retomamos os principais pontos abordados até então, resgatando as bibliografias dos capítulos anteriores associadas aos textos de Nicole Lazzaro, Priscila Parenzi Vieira e Rosilane Ribeiro da Mota. Neste capítulo, são apresentados ainda dados numéricos a respeito do número de jogadores homens e mulheres, coletados de portais de notícias online.

2. EXPOSIÇÃO TECNOLÓGICA E HISTÓRICO-SOCIAL DOS VIDEOGAMES

Neste capítulo, apresentamos a história do surgimento e da estabilização dos jogos eletrônicos no mundo contemporâneo com base principalmente nas obras de Ana Elisa Pereira (2017), Steven L. Kent (2001), e Reis e Cavichioli (2014) e Nicole Lazzaro (2008). Outros livros e trabalhos também foram consultados, bem como artigos online e sites especializados, para o embasamento de dados e pontuações específicas.

Ao longo do capítulo, dissertaremos a respeito do conceito de jogo e de suas funções na cultura e na sociedade, a evolução técnica e tecnológica dos jogos eletrônicos, bem como seu lugar enquanto objeto de entretenimento doméstico, as modificações de formatos e de público-alvo realizadas ao longo do tempo e, por fim, as questões de gênero que avançam sobre o mundo dos games.

Na obra *Homo Ludens*, Johan Huizinga (2019) apresenta noções essenciais à discussão acerca dos jogos eletrônicos e sua popularização ao longo dos anos, assim como analisa sua relação com fenômenos sociais. De acordo com o autor, o jogo é uma atividade presente tanto nos seres humanos quanto nos animais, e Huizinga exemplifica seu ponto a partir da observação de cachorrinhos, que, segundo ele, brincam de maneira similar aos humanos, seguindo regras e demonstrando prazer e diversão. O autor afirma haver uma extensa bibliografia acerca do que são jogos e quais seriam suas funções a partir de áreas como a psicologia e a fisiologia, que tratam os jogos como uma espécie de “descarga de energia vital superabundante” que estaria retida em um indivíduo, ou como um escape de impulsos prejudiciais, ou um desejo inato de competir, ou, ainda, como fruto de um instinto de imitação.

Já Reis e Cavichioli, no artigo *Dos Single aos Multiplayers: a História dos Jogos Digitais* (2014), afirmam que os jogos eletrônicos são “utilizados principalmente como motores de experiências lúdicas vivenciadas no chamado ‘tempo de lazer’”, sendo que sua principal função é proporcionar entretenimento, distração e diversão à quem joga. Para os autores, ainda que os jogos eletrônicos sejam utilizados para finalidades terapêuticas, educativas ou instrumentais, sua função primária de entreter, distrair e divertir segue a mesma desde sua invenção.

Em suma, existem diversas definições a respeito do que é um jogo e quais suas funções; porém independentemente da definição, podemos afirmar que os jogos eletrônicos possuem lugar efetivo, e cada vez maior, na sociedade contemporânea,

uma vez que estão presentes nos *smartphones*, computadores e aparelhos de televisão. Um marco significativo no avanço tecnológico da computação e no uso de dispositivos eletrônicos para jogos ocorreu em 1945, quando Alan Turing¹ propôs utilizar um computador para entretenimento, acontecimento que é o ponto de partida deste capítulo.

2.1. Jogos eletrônicos e comunicação

Surgidos no contexto militar dos Estados Unidos, os primeiros esforços para o desenvolvimento de jogos eletrônicos ocorreram durante o período da Guerra Fria, após, em 1945, Alan Turing, cientista da computação, sugerir a utilização de um computador para o entretenimento. A partir de então, alguns militares passaram a aproveitar seu tempo e disponibilidade para usar o computador como uma ferramenta de divertimento, fruto das novas tecnologias apresentadas na época.

Em 1947, um osciloscópio, dispositivo eletrônico que exibe sinais elétricos em um tubo de raios catódicos, semelhante a telas de computador ou televisão, foi o primeiro 'dispositivo jogável'. O 'jogo' envolvia controlar um ponto vetorial na tela para simular mísseis, visando acertar alvos simbolizados por pontos fixos na tela. Mais de dez anos depois, em 1958, foi criado aquele que viria a se tornar oficialmente o primeiro jogo eletrônico da História, chamado *Tennis for Two* (Figura 1), que simulava uma partida de tênis de mesa. Era um jogo simples, processado por um computador analógico e também jogado em um osciloscópio. (PEREIRA, 2017).

¹ Alan Turing, matemático inglês, é considerado o pai da computação e foi responsável por decifrar o código nazista durante a Segunda Guerra Mundial.

Figura 1 — Dispositivo desenvolvido para rodar *Tennis for Two*, de 1958



Fonte: YouTube (2017)

Mais tarde, em 1972, o jogo *Pong* (Figura 2), desenvolvido pela empresa Atari, seria o primeiro jogo eletrônico comercializado pela indústria e também o primeiro videogame doméstico lançado no mercado. *Pong* deu início à primeira geração de videogames, os *arcade games*, concedendo à Atari o título de pioneira no mercado de jogos eletrônicos, devido a novidade e tecnologia apresentadas.

Figura 2 — Jogo *Pong*, lançado em 1972



Fonte: Canaltech (2022)

O sucesso foi tanto que, ao final do ano de 2020, uma versão comemorativa e muito mais avançada chamada *Mini Pong Jr.* (Figura 3) foi lançada pela Unis Technology, especialista em tecnologia *arcade*, em parceria com a Atari. *Mini Pong Jr.* é um console portátil que pode ser jogado por duas pessoas, que competem entre si, ou por apenas um jogador, que enfrenta uma inteligência artificial. *Pong* criou precedentes para outras desenvolvedoras de jogos eletrônicos que viriam a surgir mais adiante, ampliando o mercado e originando uma enorme revolução no entretenimento.

Figura 3 — *Mini Pong Jr.*, lançado em 2020



Fonte: Computer Hoy (2020)

Os *arcade games* — ou fliperamas, como são mais conhecidos no Brasil —, que formaram a primeira geração de jogos eletrônicos, são máquinas de jogo encontradas em locais públicos, geralmente operadas por moedas. Jogos de fliperama são projetados para serem envolventes e viciantes e possuem níveis curtos e controles simples, aumentando em dificuldade conforme o jogador avança. Atualmente, a maioria das máquinas de fliperama desapareceu, mas alguns jogos atuais desenvolvidos para computador ou console² são chamados de *arcade games*, pois compartilham características semelhantes às antigas máquinas de fliperama, como controles intuitivos, níveis desafiadores e foco na jogabilidade (PEREIRA, 2017).

Somados pouco mais de quatro décadas de história, os videogames possuem uma breve, porém meteórica existência, já que sua aceitação, consolidação e

² Consoles são os aparelhos dedicados especificamente à reprodução de jogos eletrônicos, podendo necessitar ou não estar acompanhados de uma televisão. Atualmente, podem ser grandes, semelhantes aos computadores de mesa, ou compactos, do tamanho de smartphones, mas se diferenciam destes por terem os jogos como foco principal.

consagração como forma de lazer se deram em velocidade exponencial e impressionante. É perceptível o esforço da indústria, até hoje, em explorar novos segmentos de mercado, de forma a conquistar sempre mais novos consumidores, ampliando o público-alvo para todos os gêneros e idades, inclusive aqueles que são pouco ou nada familiarizados com a tecnologia e a linguagem destes novos artefatos (NESTERIUK, 2004, apud REIS, CAVICHIOILLI, 2014).

São diversas as comprovações de sucesso dessa inclusão: o console *Wii* (Figura 4), lançado pela empresa Nintendo em 2006, possui sensores de movimento e diversos tipos de controle que simulavam outros objetos, como ‘arminhas’ e ‘volantes de kart’, sendo bastante popular entre crianças e adultos; os jogos casuais de redes sociais, como o *Farmville* (Figura 5), o ‘jogo de fazendinha’ mais popular da rede social Facebook, lançado em 2009 e descontinuado ao final de 2020, chegou a lucrar mais de US\$ 1 bilhão e alcançou seu ápice ao contabilizar 30 milhões de acessos únicos diariamente (BRAZ, 2020); e jogos de simulação de vida como *The Sims* (Figura 6), que teve seu primeiro jogo lançado oficialmente no ano 2000 com enorme aceitação do público. Todos são exemplares no que se refere à ampliação do nicho de mercado dos jogos digitais, e ganharam aceitação de públicos até então não contemplados.

Figura 4 — Nintendo *Wii*, lançado em 2006



Fonte: Console Replay (2023)

Figura 5 — *Farmville*, lançado em 2009

Fonte: Combo Infinito (2020)

Figura 6 — *The Sims*, lançado em 2000

Fonte: Oficina da Net (2020)

Conforme novos jogos e diferentes formas de jogar são produzidos, passa a ficar claro, tanto para os consumidores quanto para o mercado, que o lugar dos jogos eletrônicos e consoles não era, ou não deveria mais ser, junto aos brinquedos nas prateleiras infantis, mas sim em lojas especializadas. Agora estabelecidos no mercado do entretenimento, os jogos eletrônicos rapidamente se tornaram capazes de rivalizar com a indústria mais rentável do mundo na época — a cinematográfica (KENT, 2001; REIS, CAVICHIOLLI, 2014).

Até o início dos anos 2000, o mundo dos videogames vinha sendo dominado por duas empresas japonesas concorrentes, Sony³ e Nintendo⁴. Ao final do ano de 2001, em 15 de novembro, a estadunidense Microsoft⁵, conhecida por seus computadores e sistema operacional Windows, lançou nos Estados Unidos seu primeiro console, o *Xbox* (Figura 7), que trouxe avanços técnicos impressionantes para a época. A empresa buscava concorrer com os já estabelecidos *PlayStation 2* (Figura 8) e *GameCube* (Figura 9), consoles da Sony e da Nintendo na época, respectivamente.

Figura 7 — *Xbox*, lançado em 2001 pela Microsoft



Fonte: Show Me Tech (2020)

³ A Sony Group Corporation é uma multinacional japonesa fundada em 1946 por Masaru Ibuka e Akio Morita. A empresa atua nos setores de eletrônicos e entretenimento, oferecendo uma variedade de dispositivos tecnológicos, jogos eletrônicos, serviços de rede e softwares para uso pessoal e profissional. Seus produtos incluem smart TVs, equipamentos de som, câmeras digitais, smartphones, monitores, projetores e consoles, como o popular PlayStation.

⁴ A Nintendo Co., Ltd. é uma empresa japonesa que desenvolve e publica jogos eletrônicos e consoles, tendo sua sede em Quioto. Foi fundada em 1889 por Fusajiro Yamauchi como uma fabricante de cartas de baralho tradicionais japonesas.

⁵ A Microsoft é uma empresa multinacional de tecnologia fundada em 1975 por Bill Gates. A empresa é conhecida mundialmente por desenvolver softwares, sistemas operacionais e produtos eletrônicos, como o Windows, o Office e o Xbox.

Figura 8 — *PlayStation 2*, lançado em 2000



Fonte: Eurogamer (2012)

Figura 9 — *Game Cube*, lançado em 2001



Fonte: IGN Brasil (2018)

O *Xbox* foi o primeiro console a contar com um HD integrado, ou seja, era capaz de salvar o progresso do jogador internamente, sem a necessidade de aparelhos externos, como seus concorrentes. Essa inovação rendeu à Microsoft muitos fãs e notoriedade, impulsionada especialmente pelos jogos de tiro com visão em primeira pessoa, como a franquia de ficção científica e militar *Halo* (Figura 10), lançada em 2001, que foi fundamental para o sucesso da empresa de Bill Gates. O aparelho introduziu ainda uma novidade revolucionária, o *Xbox Live*, que permite conexão à Internet para jogar *online*, ouvir músicas e acessar aplicativos, adotando um novo modelo de negócios baseado em assinaturas (COSTA, 2020).

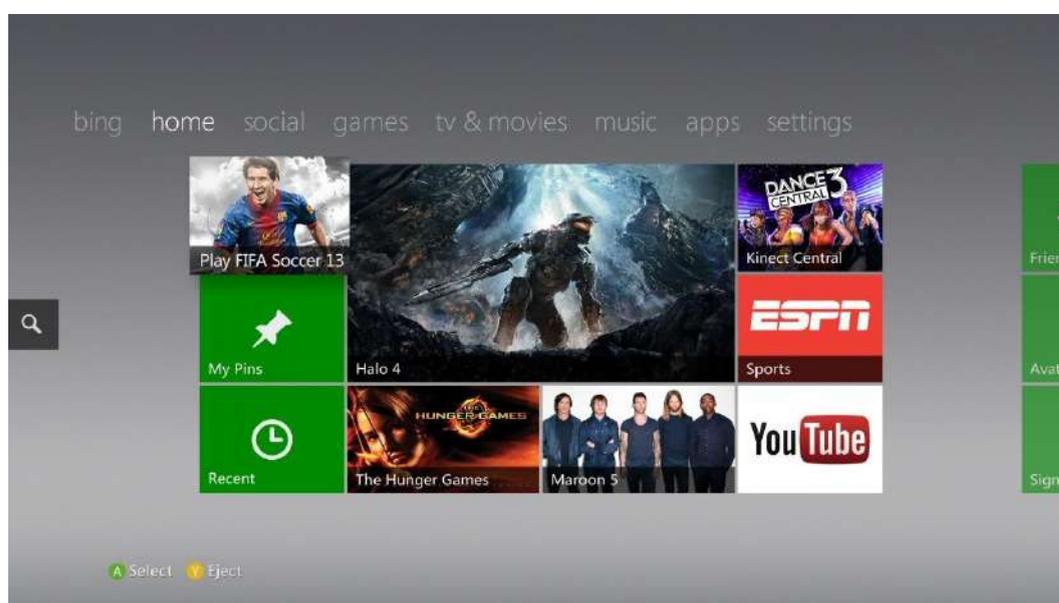
Figura 10 — *Halo*, lançado em 2001 exclusivamente para *Xbox*



Fonte: Xbox Era (2020)

Em 2005, a segunda versão do Xbox, o Xbox 360 (Figura 11), apresenta mais uma tentativa bem-sucedida de ampliar o mercado consumidor: agora, os aparelhos Xbox passam a incluir reprodutores de DVD, aplicativos de *streaming* e aluguel de filmes, transformando os consoles em um verdadeiro e completo centro de entretenimento que, aos poucos, viria a substituir aparelhos de DVD e de som em muitas residências. Essa tendência foi seguida pelas concorrentes japonesas Sony e Nintendo que lançaram, em 2006, os consoles *PlayStation 3* e *Wii* também utilizando essas novas funções e tecnologias.

Figura 11 — Interface do usuário no Xbox 360, lançado em 2005



Fonte: Critical Hits (2013)

Ao contrário dos antigos fliperamas, que eram grandes máquinas com telas próprias, a maior parte dos consoles atuais de videogames são aparelhos compactos que necessitam de uma televisão para a qual transmitir imagens e sons. Os jogos eletrônicos também são produzidos para computadores *desktop*⁶ e *notebooks*; porém, esses aparelhos costumam ser de uso pessoal e tendem a ficar localizados em partes mais individualizadas das residências, como quartos e escritórios, oferecendo uma experiência menos social em relação aos consoles que, aliados aos aparelhos de TV domésticos, passaram a ocupar um lugar central na casa, na sala de estar, deixando de ser um brinquedo infantil para se tornar um eletrônico adulto.

⁶ A palavra *desktop* tem origem no significado de "sobre a mesa". Ela pode ser usada para se referir tanto à área de trabalho quanto ao próprio modelo de um computador.

Nesse mesmo movimento, a comunicação também ocupa seu lugar de importância no mercado de jogos eletrônicos. A estratégia publicitária correta é fundamental para a indústria dos games, de forma que o sucesso comercial de um jogo ou console muitas vezes está ligado à sua campanha de lançamento. De acordo com as diferentes vivências, gênero, faixa etária e fases da vida do público-alvo, a comunicação do mundo dos jogos busca criar conteúdos que abordem expectativas diversas a partir de imagens digitais, anúncios em revistas, *trailers*, *teasers* e vídeos de *gameplay*⁷ (LAZZARO, 2008).

Um exemplo de campanha de sucesso no universo dos jogos eletrônicos foi a realizada para o lançamento do game *GTA V* (Figuras 12 e 13), em setembro de 2013, pela Rockstar Games⁸. Disponível para os consoles *PlayStation 3* e *Xbox 360* (Figura 11), *GTA V*, o jogo mais aguardado daquele ano, custou cerca de 266 milhões de dólares para ser produzido, incluindo a verba de marketing — valor equivalente ao de grandes filmes de Hollywood como *Avatar* e *Piratas do Caribe*. O jogo levou cinco anos para ser produzido e bateu o recorde de custos, que antes pertencia ao game *Star Wars: The Old Republic* com 200 milhões de dólares gastos. *GTA V* tornou-se o jogo mais caro já desenvolvido até então (G1, 2013).

⁷ *Gameplay*, ou jogabilidade, é um termo usado na indústria de jogos eletrônicos que se refere a todas as experiências do jogador durante a sua interação com os sistemas de um jogo. Sua *gameplay* descreve a facilidade com a qual o jogo pode ser jogado, a quantidade de vezes que ele pode ser completado ou o seu tempo de duração. O termo também é utilizado para se referir a vídeos de alguém jogando ou ao próprio ato de jogar.

⁸ A Rockstar Games, Inc. é uma empresa desenvolvedora e distribuidora de jogos eletrônicos responsável pela criação de títulos icônicos do mundo dos jogos eletrônicos, como *Grand Theft Auto*, *Red Dead Redemption*, *Midnight Club*, *Bully*, *Max Payne* e *Manhunt*.

Figura 12 — Pôsteres de divulgação de GTA V nos Estados Unidos, 2013



Fonte: Rockstar Watch (2013)

Figura 13 — Outdoors de GTA V em Hotel nos Estados Unidos, 2013



Fonte: 9gag (2013)

Sucesso imediato e muito aclamado pela crítica, *GTA V* tornou-se também o produto de entretenimento mais rapidamente vendido da História — incluindo filmes, séries, livros, artes, música, entre outros —, chegando a arrecadar 800 milhões de dólares na estreia e alcançando seu primeiro bilhão em vendas em apenas três dias. De acordo com o recente relatório financeiro da Take-Two⁹, divulgado em 2022, o game vendeu incríveis 165 milhões de cópias até o momento e foi relançado para as duas gerações de consoles que sucederam a de 2013, contribuindo para o seu sucesso contínuo. A *publisher*¹⁰ Take-Two, proprietária da 2K Games e da Rockstar Games, refere-se à franquia como "uma das marcas mais bem-sucedidas, icônicas e sucesso de crítica em todo o entretenimento" e "pioneira no gênero mundo aberto". (ZAMBARDA, GIANNOTTI, 2022).

Ainda que seu sucesso seja indiscutível, a franquia *Grand Theft Auto* até hoje rende discussões e controvérsias devido ao alto teor de violência, representações

⁹ Take-Two Interactive Software, Inc. é uma multinacional americana que publica, desenvolve e distribui videogames e periféricos. Ela é proprietária das empresas Rockstar Games e 2K Games, com sede em Nova Iorque e uma sede internacional no Reino Unido.

¹⁰ Uma distribuidora, ou *publisher*, de jogos eletrônicos é uma empresa encarregada de distribuir *games* que ela própria produziu ou que foram desenvolvidos por outras empresas. Essas distribuidoras são responsáveis pela fabricação e marketing dos jogos.

femininas extremamente sexualizadas e, mais especificamente, por causa de uma missão presente no jogo, na qual o jogador tortura ativamente outro personagem para extrair informações. Considerado por muitos críticos e jogadores como um dos títulos mais importantes dos consoles e um dos melhores jogos eletrônicos já criados, *GTA V* venceu diversos prêmios importantes na categoria Jogo do Ano, como The Game Awards¹¹, conhecido como Oscar dos Games e o Golden Joystick Awards¹², premiação mais antiga do entretenimento eletrônico (O GLOBO, 2013; MONTEIRO, 2013).

O desenvolvimento tecnológico na área da computação tem sido extraordinário, apresentando um aumento vertiginoso na velocidade de processamento e capacidade de armazenamento de dados, ao mesmo tempo em que os equipamentos se tornaram cada vez menores e mais poderosos. Isso levou à popularização da informática, que se tornou um elemento indispensável para empresas, instituições e pessoas, impactando diretamente todos os setores da sociedade moderna. Esse progresso tecnológico tem sido crucial para a evolução e sucesso da indústria de jogos eletrônicos e digitais.

A história dos jogos digitais sempre esteve entrelaçada com a história dos computadores, já que todos os dispositivos que executam jogos eletrônicos, como *arcades*, consoles e dispositivos móveis, são essencialmente computadores. A evolução dos jogos eletrônicos e digitais está intimamente ligada ao avanço tecnológico, especialmente na área de microeletrônica e microinformática, que impulsionou o desenvolvimento desse mercado. Embora a criatividade no design dos jogos tenha sido importante para introduzir novas abordagens, como discutiremos a seguir, a utilização de tecnologias cada vez mais avançadas definitivamente estabeleceu novos padrões para os videogames.

2.2. Personagens e representações

Associadas a popularização dos jogos eletrônicos no meio do entretenimento estão as transformações tecnológicas, artísticas e sociais que acompanham e interferem no processo de criação de novos jogos. Combinados, esses fatores levaram os games em direção a um processo de “complexificação”, deixando de lado os antigos

¹¹ The Game Awards (thegameawards.com) é um evento anual de premiação que celebra os melhores jogos eletrônicos do ano e reconhece grandes conquistas na indústria. Geoff Keighley, um jornalista especializado em jogos eletrônicos, criou e apresenta a cerimônia desde 2014.

¹² Golden Joystick Awards é a mais antiga cerimônia de premiação de jogos eletrônicos do mundo, na qual os melhores jogos para videogame e computador do ano são premiados com base em votação popular.

fliperamas e possibilitando o desenvolvimento de múltiplos formatos, variações narrativas e tipos de jogabilidade.

O desenvolvimento das áreas da informática e da computação possibilitou evoluções bastante perceptíveis na aparência, sons e capacidades gráficas dos games, assim como na criação de novas mecânicas de *gameplay* e ferramentas de jogo cada vez mais precisas, como os controles com gatilhos adaptáveis¹³ da última geração. Os conceitos artísticos, de forma semelhante ao que ocorre no cinema, possuem interferência direta na forma de conceber os jogos eletrônicos, de modo que estes podem ter diferentes focos — narrativo, combativo, exploratório, etc — que alteram não apenas a aparência do produto como também as percepções do público. As mudanças sociais, por sua vez, conseguem situar os jogos no tempo, já que os discursos, artísticos e narrativos, diretos ou indiretos, presentes nos games podem estar de acordo ou não com as visões sociais de cada época — e sofrerão as consequências disso. Ao longo dos anos, esses e outros fatores modificaram e seguem modificando completamente os estilos de jogo e as maneiras de jogar (RISSE et al., 2013; REIS, CAVICHIOLLI, 2014).

Durante suas décadas de desenvolvimento, os jogos eletrônicos e digitais progrediram e foram aprimorados, expandindo conceitos e implementando ferramentas para a criação de personagens e cenários. No início, os jogos contavam com mecânicas simples e repetitivas e, muitas vezes, nem sequer se propunham a uma história ou narrativa. Agora, porém, os novos recursos gráficos e processuais dos consoles de última geração, aliados às inovações conceituais, artísticas e de *game design*¹⁴, oferecem aos jogadores experiências diversas e cada vez mais complexas, incluindo narrativas e cenários vastos, mesmo dentro de franquias com personagens já estabelecidos.

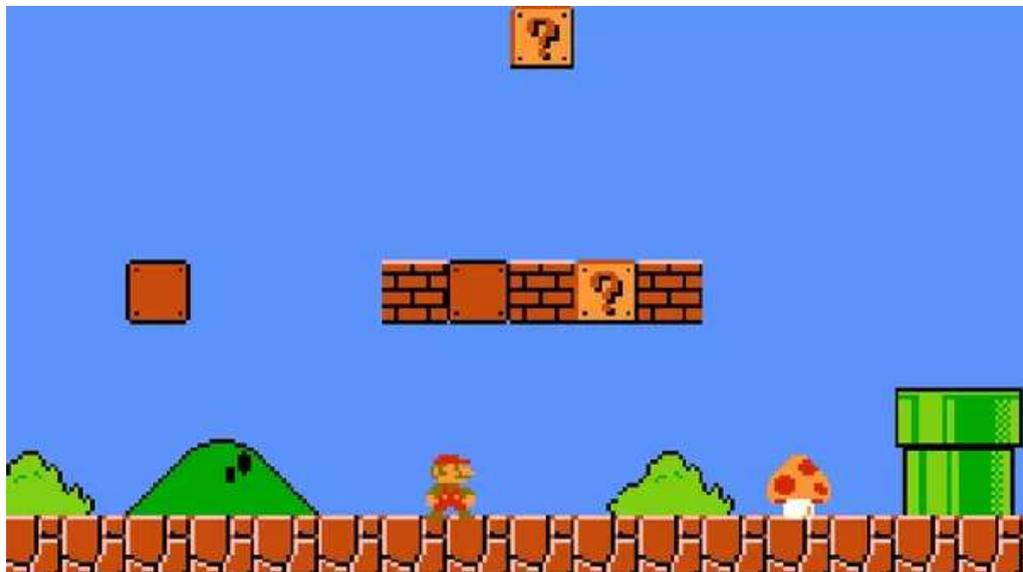
Um exemplo desse fenômeno é a série *Super Mario* (Figuras 14 e 15), que conta com uma legião de fãs desde os antigos *arcades* e nunca foi abandonada pela Nintendo. O jogo *Super Mario Bros.* (Figura 14), primeiro game solo do personagem encanador, apresenta visuais e mecânicas simples, em duas dimensões, e possibilita ao jogador andar e pular lateralmente. Lançado em 1985, o jogo foi um enorme

¹³ As novas tecnologias de *feedback* háptico tornam os botões mais responsivos proporcionando variações táteis, como diferentes níveis de pressão e precisão, que operam em sincronia com a jogabilidade.

¹⁴ *Game design*, ou design de jogos, é uma área do design que se concentra na criação de jogos, eletrônicos ou não, e busca conceber e desenvolver experiências interativas e lúdicas.

sucesso e o grande responsável por popularizar os jogos de plataforma¹⁵ com rolagem lateral, introduzindo conceitos inovadores no cenário.

Figura 14 — *Super Mario Bros.*, primeiro jogo da franquia, lançado em 1985



Fonte: Techtudo (2017)

Em 2017, a Nintendo lançou um novo jogo intitulado *Super Mario Odyssey* (Figura 15), no qual Mario possui objetivos semelhantes àqueles dos demais jogos da série, como salvar a princesa, porém conta com novos gráficos, mecânicas e recursos em 3D atualizados que são condizentes com as expectativas dos jogadores do século XXI. O jogo conquistou uma ampla variedade de novos fãs, bem como reteve os antigos, e recebeu elogios em avaliações ao redor do mundo (COMERLATO, 2020).

¹⁵ Jogo de plataforma, ou também chamado de *jump 'n' run*, é um subgênero de jogos eletrônicos de ação, no qual o principal objetivo é guiar o personagem através de um ambiente, movendo-o entre diferentes pontos.

Figura 15 — *Super Mario Odyssey*, lançado em 2017



Fonte: Jovem Nerd (2017)

A jornada de Mario se tornou lendária, principalmente por seus *power-ups*¹⁶, como o cogumelo de crescimento, a flor de fogo e a estrela da invencibilidade, que o ajudavam a enfrentar os oito mundos temáticos do Reino do Cogumelo. Ao longo dos anos, esses elementos se tornaram marcas registradas da franquia e do personagem, sendo reconhecíveis por praticamente todas as pessoas do mundo (COMERLATO, 2020).

Em relação à qualidade e definição das imagens, tanto o *Super Mario Bros.* (Figura 14) quanto o *Super Mario Odyssey* (Figura 15) buscaram, em suas respectivas épocas, explorar ao máximo as capacidades de processamento gráfico e outras tecnologias disponíveis. Apesar das diferenças notáveis entre as Figuras 14 e 15, a série de Mario, assim como a maior parte dos jogos digitais contemporâneos, busca absorver e envolver o jogador pelas imagens, sons e interações propiciadas pelo jogo, processo que chamamos de “imersão”.

No universo dos jogos, o termo “imersão” é frequentemente utilizado para referir-se à sensação de envolvimento e absorção que os jogadores experienciam ao jogar — para Reis e Cavichioli (2014), faz alusão à ideia de “mergulhar”, estar totalmente submerso no jogo e na ação de jogar. Com o constante aprimoramento das tecnologias empregadas no desenvolvimento dos jogos eletrônicos, *jogar* cada vez mais deixa de ser uma ação distante do sujeito e pertencente a uma atividade lúdica

¹⁶ Em videogames, o termo *power-up*, ou potencializador, é utilizado para se referir a um item que aumenta o poder, velocidade ou outras características de um personagem ou veículo controlado pelo jogador ou pelo computador durante o jogo.

externa para se tornar, então, uma extensão do jogador, um mundo virtual cada vez mais real ao qual ele pertence. A imersão, sendo uma experiência prazerosa, torna-se um dos principais atrativos dos jogos digitais; por essa razão, certos consoles e jogos frequentemente prometem essa sensação por meio de anúncios com imagens realistas e sons perfeitos. A capacidade do jogador de imergir no jogo é, atualmente, uma das mais buscadas pelos desenvolvedores de games, assim como uma das mais valorizadas pelos jogadores, pois é ela a responsável pela integração mental e física do jogador com o ambiente virtual (REIS, CAVICHIOLLI, 2014).

A prazerosa rendição da mente a um mundo imaginário é geralmente descrita, nas palavras de Coleridge, como “a suspensão intencional da descrença” [...]. Quando entramos num mundo ficcional, fazemos mais do que apenas “suspender” uma faculdade crítica; também exercemos uma faculdade criativa. Não suspendemos nossas dúvidas tanto quanto criamos ativamente uma crença. Por causa de nosso desejo de vivenciar a imersão, concentramos nossa atenção no mundo que nos envolve e usamos nossa inteligência mais para reforçar do que para questionar a veracidade da experiência (MURRAY, 2003 apud REIS, CAVICHIOLLI, 2014).

Entretanto, ser e parecer real não depende apenas de componentes gráficos e sonoros — é preciso, também, que o jogador veja a si mesmo e/ou a sua visão de mundo representados no universo do jogo. Os personagens, principalmente os protagonistas, possuem o imprescindível papel de proporcionar conexões com o jogador que os controlará durante toda a jornada do game. Essas conexões entre personagem e jogador podem vir de um ou mais elementos presentes no jogo, desde os mais facilmente perceptíveis — como aparência e personalidade — até os mais pessoais e subjetivos — como histórico e eventos narrativos específicos (GALLO, 2007).

Ainda que uma parte dos jogos ofereça diferentes caminhos para atingir o mesmo objetivo, a sensação de imersão desejada e alcançada será diferente para cada jogador. É importante compreender que os jogos podem ser bastante diversos, o que resulta em experiências distintas para cada um deles — a vivência ao jogar *Tetris*, por exemplo, é totalmente diferente da experiência de jogar um RPG¹⁷, no qual a

¹⁷ RPG é a abreviação de *role-playing game*, ou “jogo de interpretação de personagens”, que representa um tipo de jogo no qual os jogadores interpretam personagens fictícios em um mundo de fantasia.

narrativa é tão importante quanto a jogabilidade. Além disso, mesmo dentro de um mesmo jogo, a experiência de cada jogador será única, já que eles são indivíduos diferentes. Para Samyn (2011), os jogos eletrônicos constituem um novo tipo de mídia capaz de abordar e criticar questões da sociedade por meio de histórias, ideias e sentimentos, de forma que narrativas cada vez mais elaboradas e capazes de evocar sentimentos têm se tornado presentes nos games nos últimos anos (VIEIRA, MOTA, 2018).

A série *God of War* (Figuras 16, 17, 18 e 19), por exemplo, foi um marco na história dos jogos de ação e teve seu primeiro título, homônimo (Figura 16), lançado em 2005 exclusivamente para *PlayStation 2*. O jogo, fortemente direcionado para o público adulto masculino, possui uma trama bastante simples: o protagonista Kratos, servo do deus da guerra Ares, lutava na Grécia Antiga contra várias forças militares e enfrentava diversos inimigos. No entanto, ele carregava uma fraqueza: sua família. Ares armou uma armadilha, que levou Kratos a matar acidentalmente sua esposa e filha. Consumido pela fúria, Kratos, agora conhecido como o Fantasma de Esparta, jurou vingança contra seu antigo mestre e embarcou em sua primeira jornada para derrotá-lo.

Figura 16 — Kratos em *God Of War*, lançado em 2005



Fonte: YouTube (2019)

Ao longo de sua jornada, o personagem encontra não apenas muitos inimigos e lutas épicas, como também muita misoginia — mulheres e deusas que são desprovidas

de narrativa própria e que desejam muito ter relações sexuais com ele (Figura 17). Os primeiros títulos da franquia *God of War* possuem, inclusive, uma mecânica de ‘simulação de sexo’ na qual o jogador precisa controlar Kratos, de forma ativa, para que ele conclua o ato sexual. Ao final dessas cenas, presentes em variados momentos dos jogos, o jogador recebe os XP¹⁸ (*experience points*, ou pontos de experiência), pontos necessários para subir de nível no game (MCKENNEY, 2016, VINHA, 2018).

Figura 17 — *God Of War III*, lançado em 2010



Fonte: El País (2022)

A série havia sido encerrada em 2013 após o lançamento do último jogo, intitulado *God Of War: Ascension* (Figura 18). Após cinco anos de hiato, porém, em 2018, a Sony reviveu Kratos a partir de um *reboot*¹⁹ para a nova geração de consoles, na época o PlayStation 4. O novo jogo, chamado *God Of War* (Figura 19), assim como o de 2005, contou com uma nova e mais diversa equipe de criação. Este novo título visou incluir, na lista de públicos-alvo, os fãs e entusiastas dos antigos jogos, mas, principalmente, novos e mais jovens jogadores. Nesta nova fase, Kratos, após matar todos os deuses do Olimpo em sua jornada de ódio e vingança, abandonou as terras espartanas e migrou para o norte, onde conheceu seu novo amor e com ela teve um filho chamado Atreus. Por motivos que não são revelados logo de cara, a esposa de Kratos já está morta no início da história e ele terá que levar suas cinzas até a montanha mais alta dos Nove Reinos Nórdicos. Agora mais velho e acompanhado por

¹⁸ Em um jogo, suas conquistas e pontos de experiência (XP) são indicativos do seu progresso. Quanto mais desafiadora a conquista, maior será a quantidade de XP que o jogador receberá.

¹⁹ Um *reboot* é uma produção que estabelece um novo começo para um universo ficcional, descartando o passado e recriando a história do zero, mantendo apenas as características fundamentais dos personagens mais conhecidos pelo público.

Atreus, uma criança sensível que acaba de perder a mãe, o jogador guia a narrativa de um protagonista muito diferente daquele apresentado nos jogos anteriores.

Figura 18 — *God Of War: Ascension*, lançado em 2013

Tradução: “Eles não são nada. Venha comigo e experiencie o maior dos prazeres.”



Fonte: YouTube (2013)

Figura 19 — *God Of War*, lançado em 2018



Fonte: IGN Brasil (2021)

No *God of War* de 2018, o ritmo mudou para um tom mais maduro, os combates deixaram de ser esquizofrênicos e frenéticos, tornando-se mais calculados e certos.

O jogo abraçou uma nova profundidade narrativa e de significado, transparecendo as intenções de uma franquia de muito sucesso no passado que agora busca se reinventar, e alcançou algo aparentemente impossível. O game manteve os elementos de *gameplay* mais característicos da série e adorados pelo público, como lutas épicas contra inimigos gigantescos, mas mudou radicalmente o foco narrativo, apresentando um protagonista que vai se humanizando ao longo da história do jogo.

God of War conseguiu unir o melhor dos dois mundos: manter o público já fiel à franquia e também trazer novos jogadores, muitos que não viveram a primeira fase, tornando-se um dos títulos mais aclamados dos últimos anos. A equipe criativa optou, assertivamente, por mudar o rumo da história e do personagem de forma a se aproximar dos valores e discussões atuais, deixando para trás noções antiquadas de representações e discursos e tornando a experiência mais imersiva e condizente com o mercado-alvo. O que antes era caracterizado por raiva, força, vingança e ação desenfreada, agora é representado por algo tão surpreendente como o amor de um pai por seu filho. A nova sensibilidade do guerreiro espartano antes desprovido de razão tocou o mundo, e o título ganhou diversos prêmios de Jogo do Ano (MORLA, 2022).

A escolha, porém, não agradou a todos os fãs da primeira versão de Kratos: apesar do sucesso de vendas e de crítica, alguns jogadores não ficaram satisfeitos com as mudanças da franquia e do personagem principal, especialmente em relação às discussões a respeito de temas como masculinidade tóxica e paternidade, bastante presentes na nova narrativa. Diversos memes²⁰ (Figuras 20 e 21) são compartilhados até hoje em redes sociais, sites e fóruns online manifestando insatisfação com os jogos atuais e saudosismo em relação aos antigos.

²⁰ Um meme é uma ideia, imagem ou vídeo viral, compartilhado e reproduzido na Internet, com conteúdo humorístico ou cultural. O assunto será melhor abordado no capítulo seguinte.

Figura 20 — Exemplo de meme feito pela página 4 Mundo no Facebook



Fonte: Twitter (2021)

Figura 21 — Exemplo de meme feito pela página 4 Mundo no Twitter



Fonte: Twitter (2021)

As visões apresentadas até o momento abordam os jogos digitais e auxiliam na compreensão deles em seu contexto. Os games refletem aspectos tecnológicos e sociais, influenciam a vida cotidiana e moldam comportamentos e atitudes da sociedade de forma cultural e comunicacional. Entretanto, durante praticamente toda a sua existência, o mercado de jogos eletrônicos foi construído, pensado e desenvolvido por homens. Para expandir o mercado e atualizar as narrativas e os conteúdos apresentados nos jogos, é necessário diversificar a equipe de desenvolvedores e atrair mais tipos de jogadores, mesmo que alguns poucos fiquem insatisfeitos no caminho, pois produtos feitos apenas para um pequeno grupo deixam de atingir o potencial de uma audiência maior (LAZZARO, 2008).

2.3. Gênero, estereótipo e representação feminina nos jogos

Para este trabalho, com base na obra de Guacira Lopes Louro (2003), *Gênero Sexualidade e Educação: uma perspectiva pós-estruturalista*, iremos considerar o gênero como parte intrínseca da identidade dos indivíduos. Nesse contexto, surge o conceito complexo de identidade, abordado através das perspectivas críticas dos Estudos Feministas e dos Estudos Culturais. Essas perspectivas reconhecem os sujeitos como possuidores de identidades múltiplas e em constante transformação, evitando fixações ou permanências. Pertencer a diferentes grupos étnicos, sexuais, de classe ou gênero, por exemplo, compõe a identidade do sujeito e pode levá-lo a sentir-se influenciado por variados posicionamentos simultaneamente. Portanto, afirmar que o gênero molda a identidade do sujeito é entender que ele está além dos papéis desempenhados, sendo uma parte intrínseca e constituinte. Dessa perspectiva, as instituições sociais e práticas são influenciadas pelos gêneros e, ao mesmo tempo, contribuem para sua formação (LOURO, 2003).

Inicialmente relacionada às distinções biológicas, a diferença entre os gêneros foi utilizada para explicar e justificar uma ampla gama de disparidades entre mulheres e homens. Teorias foram elaboradas e empregadas para 'demonstrar' divergências físicas, psicológicas e comportamentais, como também para justificar as diferentes funções sociais, capacidades ou direcionamentos 'adequados' a cada gênero.

O movimento feminista desempenhou um papel crucial em analisar e debater essa diferença, juntamente com suas implicações. Primeiramente, as mulheres de cor reivindicaram a valorização das diferenças entre mulheres, o que posteriormente levou a debates e divisões internas no movimento feminista. Além disso, com as contribuições das mulheres lésbicas, esses debates se tornaram ainda mais intrincados, acentuando a diversidade de histórias, experiências e demandas das diversas mulheres, assunto que será melhor abordado em outro capítulo. Contudo, todas essas discussões centralizavam-se nas relações de poder que estavam sendo estabelecidas e buscavam ser mantidas. A questão era determinar quem definia a diferença, quem era considerado diferente e qual era o significado de ser diferente. No fundo, o cerne dessas discussões envolvia desigualdades de gênero (LOURO, 2003).

As discussões em torno das diferenças de gênero, então, estão profundamente ligadas às dinâmicas de poder sociais, envolvendo a definição da diferença, de quem a detém e o significado atribuído a ela, revelando questões de desigualdade. Desconstruir a polaridade rígida dos gêneros implica questionar tanto a oposição entre

eles como a unidade interna de cada gênero, reconhecendo que elementos masculinos e femininos podem coexistir e que cada gênero é internamente fragmentado. Essa abordagem desafia a lógica binária que também se aplica a outros pares de conceitos, como "produção-reprodução", "público-privado", "razão-sentimento", que prioriza o primeiro e entende que o segundo existe apenas em sua oposição. O mesmo ocorre entre os gêneros, priorizando o masculino em relação ao feminino. A desconstrução busca revelar os processos que originaram essa polarização e historicamente sustentaram hierarquias implícitas (LOURO, 2003).

Como resultado, essa abordagem lógica sugere que a relação entre masculino e feminino é uma oposição, na qual um pólo é dominante e o outro é dominado. No entanto, a desconstrução desse conceito revela que o exercício do poder não é unidirecional, podendo afetar ambos os termos da oposição. Essa dinâmica de poder pode também fragmentar internamente os próprios termos da dicotomia. Além disso, os sujeitos envolvidos não se limitam apenas a homens e mulheres, mas abrangem uma diversidade de grupos em termos de classe, raça, religião, idade, orientação sexual, entre outros. Esses grupos podem estabelecer solidariedades e antagonismos diversos, questionando a visão simplista de 'homem dominante *versus* mulher dominada'. Ademais, é importante destacar que os grupos subjugados frequentemente transformam espaços e instâncias de opressão em locais de resistência e exercício de poder (LOURO, 2003).

Atrelados às discussões de gênero e poder estão os estereótipos, a maneira como se constroem e para quais finalidades são utilizados. O uso de estereótipos desempenha um papel central na construção de representações da 'diferença', criando uma arena de confronto entre a manutenção e a contestação desses padrões. Essa dinâmica revela uma política de representações, na qual a diferença é marcada por significados. Os estereótipos, enquanto exercício de poder cultural ou simbólico, autorizam instituições ou indivíduos a retratar outros de maneiras específicas dentro do discurso dominante, contribuindo para a manutenção de fronteiras simbólicas entre o 'padrão' e o 'desviante'. Além disso, os estereótipos simplificam características e, ao fixá-las como essenciais, facilitam a construção de comunidades imaginadas que aderem à 'norma', enquanto marginalizam aqueles considerados 'diferentes' e não pertencentes, também perpetuando desigualdades (PEDRO, SANTOS, 2011).

No que tange aos estudos dos jogos e a esta pesquisa, apesar de uma relativa igualdade demográfica entre os consumidores de jogos eletrônicos em termos de

gênero, a indústria dos games ainda é predominantemente masculina. Até o ano de 2018, cerca de apenas 22% dos desenvolvedores de jogos eram mulheres, com um número ainda menor ocupando posições de liderança. Isso influencia a predominância de protagonistas e de visões de mundo masculinas neste segmento, especialmente em jogos de grande orçamento, devido à influência das perspectivas de gênero dos criadores (MOTA, VIEIRA, 2018).

É uma crença comum na indústria a de que jogos com protagonistas mulheres têm vendas menores devido a estratégias de marketing subfinanciadas e representações femininas rasas e mal-feitas. Entre 2016 e 2021, somente 6% dos jogos apresentaram uma protagonista feminina imutável e solitária. Já entre 2015 e 2020, 52% dos jogos lançados ofereceram protagonistas duplos, com personagens femininos e masculinos. Nestes jogos, os jogadores têm a opção de escolher entre jogar como homem ou mulher, ou são obrigados a controlar uma personagem feminina para completar uma parte específica do jogo. Entretanto, é possível notar discrepâncias bastante claras entre as capacidades físicas, mentais e de ação dos personagens masculinos e femininos nesses jogos (PRESSLER, 2021).

Um exemplo de jogo com protagonistas duplos é o título *Resident Evil 4* (Figuras 22 e 23), lançado em 2005 para *PlayStation 2*. Na narrativa do game, a personagem Ashley é filha do ex-presidente dos Estados Unidos, conhecido como Presidente Graham. Em eventos anteriores ao início do jogo, Ashley foi sequestrada por uma organização secreta, um culto espanhol chamado *Los Iluminados*, que busca obter o controle sobre a presidência do país. Seu objetivo é infectar a menina com um vírus mortal para que ela, ao ser devolvida ou resgatada, o transmita ao atual presidente. A fim de salvá-la, o protagonista Leon S. Kennedy (Figura 22), controlado pelo jogador, é enviado em uma missão para investigar o local onde Ashley foi vista pela última vez (REVIL, 2023).

Figura 22 — Visão do jogador Leon em *Resident Evil 4*, 2005

Fonte: Kinguin (2023)

Eventualmente, após avançar alguns níveis e inimigos, Leon encontra Ashley e passa a agir como seu protetor, com o objetivo de levá-la com vida de volta aos Estados Unidos. A personagem se torna jogável em certos momentos da narrativa (Figura 23), durante os quais ela se encontra sozinha, sem a companhia do herói. Entretanto, ao contrário de Leon, que possui todo tipo de armas de fogo e granadas explosivas ao seu dispor, Ashley conta apenas com uma lanterna e é incapaz de se defender, de forma que seus movimentos são restritos apenas a fugir, se esconder, ligar e desligar a lanterna e aguardar por um novo resgate de Leon.

Figura 23 — Visão do jogador Ashley em *Resident Evil 4*, 2005

Fonte: YouTube (2014)

As estratégias mais utilizadas num passado recente, principalmente no que se refere a jogos eletrônicos de ação, aventura, RPG, esportes e luta foram pensadas visando atingir uma parcela específica e cada vez mais restrita do público gamer: jovens adultos solteiros do sexo masculino amantes de tecnologia. A percepção cultural e comunicacional de que os jogos eram 'brinquedos de menino', mesmo com o aumento do número de mulheres jogadoras, ainda é perceptível na concepção de muitos desses produtos, desde o design dos personagens e desafios até os anúncios e comerciais. Embora progressos estejam sendo alcançados por parte das desenvolvedoras de games, estudos recentes destacam a objetificação, hipersexualização e estereotipação predominantes nas personagens femininas ao longo da história dos jogos eletrônicos (LAZZARO, 2008; MOTA, VIEIRA, 2018).

Um claro exemplo visual é a personagem Lara Croft (Figura 24), protagonista da franquia de jogos *Tomb Raider*. Produzida para ser um *sex symbol* dos jogos eletrônicos desde sua criação, em 1996, a personagem é famosa no meio gamer por escalar montanhas perigosas, desvendar mistérios e enfrentar nevascas, tudo isso vestindo apenas um short apertado e uma regata (CRISTINA, 2018).

Figura 24 — Lara Croft na franquia *Tomb Raider*, de 1996 até 2013



Fonte: Delirium Nerd (2018)

O criador de Lara Croft, Toby Gard (apud CRISTINA, 2018), afirma que a personagem não foi originalmente concebida para ser um símbolo sexual, mas sim uma anti-heroína sem a intenção de salvar o mundo. Sendo uma mulher rica com todos os recursos ao seu dispor, o objetivo de Lara era apenas colecionar relíquias e artefatos antigos e se divertir.

Durante o desenvolvimento do jogo, porém, a equipe optou por enfatizar certos atributos físicos da personagem e, devido à crescente sexualização de Lara, Gard

acabou deixando o projeto. Ele também observou que, naquela época, havia uma escassez ainda maior de personagens femininas nos jogos. No entanto, apesar das opções limitadas, muitos jogadores homens optavam por jogar com as personagens femininas. Ao longo dos testes iniciais do primeiro jogo *Tomb Raider*, Toby Gard (apud CRISTINA, 2018) observou que muitos jogadores procuravam proteger e guiar Lara Croft com segurança pelo mapa, enquanto outros se concentravam em encontrar maneiras criativas de eliminá-la. Para ele, essa última abordagem representou um problema bastante significativo, e a controvérsia gerada na época foi tão intensa que Gard optou por não mais abordá-la (CRISTINA, 2018).

Mesmo ocupando a posição de protagonista, as possibilidades narrativas e de jogabilidade utilizadas por Lara Croft eram bastante restritas, limitadas e repetitivas. Até o ano de 2013, a personagem não possuía uma história de origem definida, um passado narrativo ou motivações consistentes, sendo resumida apenas a uma mulher rica, excêntrica e sensual em busca de relíquias raras ao redor do mundo. Nas palavras de Karin Cristina, “tudo que a move é a excentricidade e o tédio, e não tem algo que conecte jogador e personagem”.

Outra evidência que contribui para a percepção de Lara como um mero objeto sexual é que ela não interage diretamente com o jogador ou com outros personagens. Nos primeiros títulos de *Tomb Raider*, Lara vaga pelos ambientes do jogo quase sempre sozinha, e o silêncio é preenchido com gemidos e suspiros da protagonista a cada salto, queda ou rolamento no chão. Durante o jogo, também é bastante perceptível a quantidade exagerada de momentos em que a personagem passa por situações de violência gráfica extrema (Figura 25), sempre reagindo com os mesmos suspiros e gemidos sexuais enquanto é atingida por tiros e estacas de madeira (CRISTINA, 2018).

Figura 25 — Lara Croft em *Tomb Raider*, 2013



Fonte: YouTube (2016)

Outros tipos de objetificação feminina estão presentes na maior parte dos jogos de luta, que geralmente são focados em dois personagens que se enfrentam em um ringue e podem ser controlados por jogadores ou por inteligência artificial. Muitos dos designs de personagem presentes neste tipo de jogo seguem fortemente direcionados para audiências predominantemente masculinas, a exemplo de Chun-Li (Figura 26) e Cammy (Figura 27), da série de jogos *Street Fighter*, que não apenas usam roupas que deixam seu corpo a mostra, como também se portam de forma sensual em seus ataques e animações (KIRSTIN, 2023).

Figura 26 — Chin-Li na franquia *Street Fighter*, de 1991 a 2023



Fonte: SNEStalgia (2018)

Figura 27 — Cammy na franquia *Street Fighter*, de 1998 a 2023

Fonte: YouTube (2023)

Durante a campanha de lançamento da nova versão do jogo, *Street Fighter 6*, a desenvolvedora Capcom²¹ inicialmente buscou destacar as personagens femininas e mulheres envolvidas no jogo a fim de expandir sua base tradicional de jogadores e atrair o público feminino. Novas personagens femininas (Figura 28) foram introduzidas e as personagens existentes passaram por redesigns visuais a fim de diminuir o apelo sexual que sempre foi característico da franquia. Atualmente, cerca de 48% do público de jogos eletrônicos é composto por mulheres, e a iniciativa buscou aumentar a presença delas nos jogos. As roupas curtas e pernas à mostra, porém, ainda são bastante presentes nos visuais das personagens (DOERRER, 2023).

²¹ Capcom Co., Ltd. é uma empresa japonesa que produz e publica jogos eletrônicos, e é famosa por ter desenvolvido franquias de grande sucesso, como *Resident Evil*, *Street Fighter*, *Mega Man*, *Devil May Cry*, *Dino Crisis* e *Onimusha*.

Figura 28 — Lily, nova personagem de *Street Fighter 6*, 2023



Figura 28 — STREET FIGHTER 6 (2023)

As sequências cinematográficas de entrada e vitória também desempenham um papel importante nos jogos de luta, proporcionando aos jogadores uma visão mais profunda dos personagens escolhidos para jogar. Por exemplo, os lutadores masculinos (Figuras 29 e 30) de *Street Fighter* frequentemente transmitem sensações de superioridade ou desinteresse através de poses e posturas confiantes. As cinemáticas de seus movimentos especiais concentram-se inteiramente em sua força bruta e capacidade destrutiva, evitando recorrer a ângulos de câmera incomuns para comunicar a mensagem (KIRSTIN, 2023).

Figura 29 — Pose cinematográfica do personagem Luke em *Street Fighter 6*, 2023



Fonte: Adrenaline (2022)

Figura 30 — Pose cinematográfica do personagem Rashid em *Street Fighter 6*, 2023



Fonte: Gamereactor (2023)

O tratamento cinematográfico fornecido às personagens femininas em *Street Fighter 6*, por outro lado, parece se afastar dos poderes e golpes atribuídos a elas e se concentrar em sua sexualização e infantilização. Lutadoras como Juri (Figura 31) e Lily muitas vezes são retratadas de maneira sedutora ou animada, em vez de destacar suas personalidades únicas ou estilos de luta.

Figura 31 — Pose cinematática da personagem Juri em *Street Fighter 6*, 2023



Fonte: DeviantArt (2022)

A sexualização das personagens femininas em *Street Fighter* segue presente também durante a jogabilidade, apresentando movimentos que oferecem uma visão voyeurística sob as saias das lutadoras. A personagem novata Lily, por exemplo, possui um movimento especial em que ela voa pelo ar e expõe seus shorts, culminando em uma pose provocante e sem sentido. Além disso, diversos movimentos de Juri também são sexualizados de forma desnecessária, contrastando fortemente com a personalidade feroz da personagem (KIRSTIN, 2023).

No modo *single-player*, *Street Fighter 6* também possui itens desbloqueáveis que são concedidos ao jogador quando este derrota certos adversários controlados por inteligência artificial. Um desses itens é o traje clássico da personagem Cammy (Figura 32), que desbloqueia não apenas um novo visual, como também novos movimentos e cinemáticas para a personagem. A roupa é tão obscena e as poses tão constrangedoras e exageradamente sexuais que geraram polêmica na Internet, culminando em um movimento por parte de fãs para que o item fosse retirado do jogo (SOUZA, 2023).

Figura 32 — Vestimenta desbloqueável de Cammy em *Street Fighter 6*, 2023

Fonte: IGN Boards (2023)

Muitas vezes completamente fora de seu contexto narrativo, as mulheres seguem sendo utilizadas como elementos meramente decorativos, irrealistas e sexualizados nos jogos, e poucas vezes consideradas como consumidoras. Jogos que priorizam o público masculino tendem a ser simplistas, violentos e/ou sexuais, requerem muita energia e habilidade para aprender a jogar e oferecem uma gama limitada de emoções. Eles copiam uns aos outros e dominam o espaço nas prateleiras, limitando novos tipos de experiências para os jogadores e para o setor criativo. Ao competir pelas melhores posições de vendas, a indústria de games tem sido induzida por preferências de mercado imprecisas associadas à identificação de gênero, em vez de priorizar os estilos de jogo e o tipo de atividades que o público deseja desempenhar ao jogar (LAZZARO, 2008).

O uso de estereótipos para a construção de personagens femininas também é bastante comum em jogos desse tipo. Mulheres frequentemente são representadas como seres ultra emocionais, sem narrativa própria, e quase sempre possuem boa aparência e ações que existem somente em função do protagonista. Um estereótipo comum para personagens femininas que utilizam esses conceitos é o de 'guia

espiritual', que pode ser observado em diversos jogos de fantasia, como, por exemplo, o título *Bloodborne*, lançado em 2015 pela From Software²².

No jogo, a personagem Lady Maria Of The Astral Clocktower (Figura 33) é uma caçadora lendária e ex-aluna de Gehrman, um homem que é secretamente apaixonado e obcecado por ela, mas que nunca pôde tê-la. Em determinado momento do game, Maria é dada como desaparecida, e Gehrman, durante o luto, cria uma boneca magicamente encantada que possui as mesmas características físicas de Maria. Gehrman a chama apenas de Doll (Figura 34) e a usa para lhe fazer companhia. Porém, após perceber que a boneca não é suficiente para amenizar a dor da perda de Maria, Gehrman passa a ressentir-la e odiá-la (MCKEOWN, 2022).

Figura 33 — Lady Maria Of The Astral Clocktower em *Bloodborne*, 2015



Fonte: Reddit (2022)

Figura 34 — Doll em *Bloodborne*, 2015



Fonte: Pinterest (2022).

Durante o jogo, Doll é utilizada como uma espécie de *hub* de suporte para o jogador, que pode procurá-la para distribuir seus pontos de experiência adquiridos e fazer perguntas a respeito do mundo e da história do game. A personagem não possui vontades ou ações próprias, e existe apenas para guiar o jogador e satisfazer suas curiosidades ao longo da jornada. A presença desse tipo de personagem feminina é

²² FromSoftware é uma renomada desenvolvedora japonesa de jogos eletrônicos conhecida por criar títulos com jogabilidade bastante complexa, como a série *Dark Souls*.

comum também em outros jogos da From Software, como na trilogia *Dark Souls* e no mais recente *Elden Ring* (MCKEOWN, 2022).

Por outro lado, a estratégia de criar jogos com base em questões fortemente ligadas ao gênero é eficaz somente quando os conteúdos apresentados são exatamente os mais apreciados pelos jogadores, ou seja, quando os jogadores se identificam com os personagens e conteúdos apresentados. Jogos com temáticas de luta, esportes, violência e sexo funcionam para o público masculino, por exemplo, pois este de fato se interessa por esses temas. Entretanto, os desenvolvedores não conseguiam mesclar com sucesso temas altamente direcionados pelo gênero feminino com uma jogabilidade envolvente e cativante para as mulheres. O dilema residia na capacidade de unir características fortemente marcadas pelo gênero com a diversão que todos os jogadores buscam em um jogo (LAZZARO, 2008).

Dito isso, os chamados 'jogos para meninas' não decolaram no mercado da mesma forma que os jogos voltados para meninos. Na busca por se destacarem dos jogos tradicionais, os desenvolvedores inicialmente focaram seus esforços nas características percebidas como distintas nas experiências das meninas, negligenciando a prioridade em criar experiências verdadeiramente atraentes e prazerosas para as jogadoras. Em vez de se concentrarem na diversão geral dos games, muitos desses jogos se limitaram a extremidades de características femininas, como penteados, maquiagem e namoro, e não conseguiram conquistar um público substancial, conseqüentemente, encerrando suas atividades (LAZZARO, 2008). Um exemplo de jogo produzido com base em características de feminilidade extremas é o título *Super Princess Peach* (Figura 35), lançado em 2005 pela Nintendo.

Figura 35 — Capturas de tela do jogo *Super Princess Peach*, 2005



Fonte: SlickGaming (2015)

Nele, a personagem homônima tem seu usual papel de vítima sequestrada invertido com Mario e Luigi, geralmente seus salvadores, que foram capturados por Bowser. A principal arma da princesa é uma sombrinha mágica e falante com a qual ela é capaz de atacar e se defender. Peach possui ainda uma espécie de 'roda de poderes', representados por corações coloridos, sendo eles: *Alegria*, no qual a personagem fica alegre e pode planar pelo ar para alcançar locais altos, ou rodar em um redemoinho, mandando os inimigos para longe; *Tristeza*, no qual ela começa a chorar torrencialmente, produzindo duas cascatas de lágrimas que a fazem correr mais rápido; *Raiva*, que a deixa furiosa e a transforma em uma fogueira, queimando tudo ao seu redor; e *Calma*, que a coloca em estado de calma e lhe concede cura, aumentando seus pontos de vida (JSICK, 2015).

Apesar da premissa inicial ter sido considerada interessante por alguns jogadores, a mecânica de poderes relacionados às emoções da personagem não agradou nem mesmo aos fãs da série *Super Mario*, que afirmam que a Nintendo não fez jus à princesa, muito menos atraiu novos jogadores. Isso reflete a importância de se considerar as preferências universais dos jogadores em vez de depender apenas da segmentação de gênero para garantir uma experiência mais inclusiva e agradável (LAZZARO, 2008, JSICK, 2015).

Neste contexto, a partir de uma representação machista, determinista e ofensiva para as mulheres, o público feminino não se sentia inserido ou contemplado pelo universo dos jogos eletrônicos. Embora sejam apreciados por milhões de jogadores em todo o mundo e rivalizem com Hollywood em receita e atenção da mídia, a oferta de jogos masculinos com temas tão restritos atrai um público bastante menor em comparação. Em uma indústria impulsionada pela novidade, as desenvolvedoras se encontraram buscando o extremo de um único segmento demográfico. Até meados de 2008, se um jogo não envolvesse guerra, esportes ou Tolkien²³, era difícil encontrá-lo à venda. Em 2007, dentre os vinte títulos mais vendidos havia essencialmente quatro tipos de jogos em evidência: jogos de luta, jogos de simulação de guerra, jogos de corrida e jogos de esportes (LAZZARO, 2008).

A questão da representação feminina está gradualmente sendo reconhecida e abordada pelo mercado de jogos eletrônicos, embora o objetivo final ainda esteja distante. Um exemplo importante é o jogo *Horizon Zero Dawn*, que, nos últimos anos, parece romper com as convenções estabelecidas e evidenciadas até aqui. Apesar da hesitação inicial da Sony em lançar um novo título com uma protagonista feminina, *Horizon* tornou-se um sucesso em vendas e críticas apenas um ano após seu lançamento. O jogo é considerado pela própria Sony como um futuro ícone da marca PlayStation, e sua protagonista, Aloy, desempenha um papel fundamental nesse avanço (VIEIRA, MOTA, 2018).

²³ J.R.R. Tolkien foi um escritor, filólogo e professor britânico conhecido por criar os universos de fantasia de *O Senhor dos Anéis* e *O Hobbit*. Suas obras e seu domínio de línguas e mitologias influenciaram profundamente a literatura e o gênero de fantasia.

3. CARACTERIZAÇÃO DA FRANQUIA E DA PERSONAGEM

Neste capítulo, falaremos sobre o universo da franquia *Horizon* e da protagonista Aloy, que são importantes para o cumprimento adequado dos objetivos deste trabalho. A maior parte das informações a respeito da história, componentes e cenários foram retirados dos próprios jogos de maneira empírica, de sites especializados e de vídeos do YouTube. Também foram consultados os sites oficiais da Guerrilla Games e da PlayStation, bem como portais de notícias relacionados ao tema.

Primeiramente, será fornecido um contexto geral do jogo *Horizon Zero Dawn*, primeiro título da série, de sua posição no mundo real e dos elementos básicos que compõem o cenário e a personagem principal. A seguir, explicaremos a origem narrativa do mundo pós-apocalíptico no qual os jogos se passam. Na terceira e quarta partes, falaremos a respeito dos principais pontos que constituem o mundo de *Horizon*: as Máquinas e as tribos, respectivamente. Em seguida, aprofundaremos os conhecimentos a respeito da protagonista Aloy, desde sua história até sua aparência e mecanismos de jogabilidade. Por último, introduziremos o game *Horizon Forbidden West*, segundo título da franquia, e apresentaremos um comparativo gráfico e visual entre os dois jogos.

3.1. Contexto geral

Horizon é uma série de jogos *single-player*²⁴ de ação e aventura desenvolvida pela *Guerrilla Games*²⁵ e publicada pela *Sony Interactive Entertainment*. *Horizon Zero Dawn*, primeiro título da série, foi lançado em 2017 exclusivamente para PlayStation 4. O jogo foi aclamado pela crítica e pelos jogadores, destacando-se por sua narrativa envolvente, jogabilidade cativante e visuais impressionantes, conquistando uma base de fãs fiel e recebendo diversos prêmios e indicações em diversas premiações do setor de jogos eletrônicos ao redor do mundo (OLIVEIRA, 2022; GIANNOTTI, 2023). Com base em uma mistura única de elementos de ficção científica, fantasia e pós-apocalipse, o game transporta os jogadores para um mundo aberto deslumbrante e perigoso.

²⁴ *Single-player* é o modo de jogo em que existe apenas um jogador, sendo este o único humano que controla personagens, ao contrário dos jogos *multiplayer*, nos quais existem dois ou mais jogadores.

²⁵ Guerrilla B.V. é uma desenvolvedora de jogos holandesa com sede em Amsterdã fundada em 2000 após a fusão da Orange Games e Digital Infinity. Atualmente pertence à Sony Interactive Entertainment.

O jogo se passa em um futuro distante, mais precisamente no Século XXXI, na própria Terra, onde a civilização humana entrou em colapso, foi destruída quase que em sua totalidade e o mundo foi tomado por Máquinas autossuficientes que se parecem e se comportam como animais (esses já não existem). A vida humana, porém, ressurgiu, ou perdura, no planeta a partir de sociedades organizadas de maneira semelhante às civilizações antigas de nossa verdadeira História, apresentando variados níveis de desenvolvimento. A trama gira em torno de Aloy, uma jovem caçadora que embarca em uma jornada épica para descobrir a verdade por trás da queda da humanidade e do surgimento das criaturas mecânicas. A protagonista é cativante, determinada e curiosa, e se destaca em um mundo dominado por tribos primitivas e Máquinas hostis.

Ao longo da jornada de Aloy, os jogadores são apresentados a personagens carismáticos e complexos, revelando a história através de diálogos, *cutscenes*²⁶ e missões. As interações com outros personagens e as descobertas de artefatos e registros antigos ajudam a desvendar os mistérios do passado e a construir um mundo coeso e intrigante. Muitos desses registros, porém, aparecem como materiais extra, em formatos de áudio — gravações do Mundo Antigo que sobreviveram aos anos — e texto — cartas e outros materiais deixados por pessoas que ocupavam aquele lugar no passado, antes da queda da humanidade. Cabe, então, ao jogador o interesse em ouvir e ler esses materiais para ter uma noção mais completa do mundo e da história do jogo, mas eles não são obrigatórios para a conclusão da *gameplay*.

O ambiente de *Horizon Zero Dawn* é um dos aspectos mais impressionantes do jogo. O cenário pós-apocalíptico é representado com uma beleza visual deslumbrante e uma variedade de ecossistemas, desde florestas exuberantes a desertos áridos. As paisagens são baseadas em locais reais (Figuras 36 e 37), como os parques nacionais dos Estados Unidos, o que confere ao jogo uma sensação de autenticidade e imersão (BOSS, 2017).

²⁶ *Cutscene*, ou cinemática, é uma sequência presente em jogos eletrônicos na qual o jogador possui pouco ou nenhum controle, interrompendo temporariamente a jogabilidade. São utilizadas para avançar o enredo, aprofundar o desenvolvimento do personagem principal, introduzir novos personagens e fornecer informações de fundo, atmosfera, diálogo ou pistas relevantes para a narrativa do jogo.

Figura 36 — Acima, Horseshoe Bend em Near Page, Arizona.

Abaixo, cenário de *Horizon*



Fonte: Galáxia Nerd (2017)

Figura 37 — Acima, Estádio Mile High em Denver, Colorado.

Abaixo, cenário de *Horizon*



Fonte: Galáxia Nerd (2017)

A jogabilidade é uma mistura equilibrada de combate, exploração e resolução de quebra-cabeças. Aloy é uma habilidosa arqueira e pode usar um arsenal de armas e armadilhas para enfrentar as Máquinas. Cada máquina possui pontos fracos distintos, incentivando os jogadores a adotarem estratégias diferentes para derrotá-las. Além disso, a protagonista pode usar um dispositivo chamado "Foco" para investigar o ambiente, detectar inimigos e interagir com elementos do mundo. De formato triangular e encaixado sobre a orelha direita de Aloy, o Foco é a ferramenta utilizada pelos criadores para justificar o conhecimento que a personagem possui acerca de seus inimigos e ambiente, esse que é passado para o jogador através do HUD²⁷ (Figura 38).

²⁷ *Heads-up display*, em inglês, é um componente em jogos digitais que exibe informações importantes sobre o jogo na tela, como níveis de vida e equipamentos.

Figura 38 — Cena de combate com arco apresenta HUD completo do jogo



Fonte: Polygon (2017)

O sucesso de *Horizon Zero Dawn* levou ao lançamento de uma expansão chamada *The Frozen Wilds* que adiciona uma nova área ao mapa do jogo, novas Máquinas e uma história curta que complementa os eventos principais. A expansão recebeu críticas positivas e expandiu ainda mais o mundo do game. Além disso, a Guerrilla Games lançou uma série de quadrinhos e um livro chamado *Horizon Zero Dawn: The Sunhawk (Horizon Zero Dawn: O Falcão do Sol)* que expandem ainda mais o universo da franquia. Essas obras fornecem informações adicionais sobre a história, os personagens e os eventos que ocorreram antes e durante aqueles vividos no primeiro jogo.

O segundo grande título da série, *Horizon Forbidden West*, é a continuação direta de *Zero Dawn* e segue a jornada de Aloy. Neste novo jogo, Aloy embarca em uma jornada para desbravar uma região perigosa conhecida como Oeste Proibido, que é afetada por uma praga mortal e misteriosa. A protagonista encontra novas máquinas selvagens, explora ambientes deslumbrantes e descobre os segredos de um mundo perdido. O jogo prometia melhorias na jogabilidade, gráficos aprimorados e um enredo ainda mais envolvente. Os jogadores poderiam esperar enfrentar desafios emocionantes, interagir com novos personagens cativantes e mergulhar em um mundo vasto e cheio de descobertas (MONTEIRO, 2022).

3.2. Zero Dawn e terraformação

Considerada uma das mentes mais influentes do século XXI, Elisabet Sobeck (Figura 39) foi uma cientista brilhante que dedicou a maior parte de sua carreira a resolver problemas que afetaram o mundo antigo por décadas. Durante sua carreira, ela criou diversas iniciativas para evitar que situações de calamidade se repetissem no planeta. Posteriormente, teve um papel crucial na restauração póstuma de toda a vida na Terra, através do Projeto *Zero Dawn*, após a devastação causada pela Praga de Faro. Seus esforços e sacrifícios proporcionaram à Terra uma segunda chance de vida após o evento de extinção.

Figura 39 — Holograma de Elisabet Sobeck



Fonte: Spazio Games (2019)

O Projeto *Zero Dawn* é um elemento central da narrativa de *Horizon*, e que dá nome ao primeiro jogo da franquia, e foi desenvolvido por Sobeck como uma tentativa quase desesperada para enfrentar a iminente extinção da humanidade. O objetivo do projeto era criar um sistema de terraformação²⁸ que permitisse a reinicialização da vida na Terra após um evento catastrófico conhecido como *Extinção*. A *Praga de Faro* (Figura 40) foi o nome atribuído ao enxame insurgente de Máquinas de guerra inteligentes altamente avançadas e letais, desenvolvidas pela corporação *Faro Automated Solutions*, que resultou na extinção de toda a vida na Terra durante a primeira metade do século XXI.

²⁸ Terraformação é o termo usado para descrever o conceito até agora teórico de alterar a atmosfera, temperatura, geografia e ecologia de um objeto celeste sólido com o objetivo de torná-lo capaz de sustentar um ecossistema semelhante ao da Terra, abrigando formas de vida terrestres.

Figura 40 — Máquinas da Praga de Faro no século XXI



Fonte: GameBlast, (2022)

Elisabet Sobeck, com sua equipe de cientistas, desenvolveu então o Projeto *Zero Dawn* como último recurso. O projeto consistia em quatro etapas cruciais:

1. Desenvolvimento de GAIA: uma superinteligência artificial projetada para supervisionar e controlar o Projeto. GAIA é responsável pela coordenação de todas as outras funções subordinadas, incluindo a gestão dos sistemas de terraformação;
2. Construção de Berçários: uma série de instalações subterrâneas, conhecidas como Berçários, foram construídas para abrigar o hardware e os sistemas necessários para a implementação do Projeto *Zero Dawn*. Essas instalações, espalhadas por todo o mundo, são altamente protegidas e servem como centros operacionais para o projeto;
3. Criação de subprojetos: dentro do *Zero Dawn*, foram desenvolvidos vários subprojetos para abordar aspectos específicos da terraformação. Esses subprojetos incluíam a criação de Máquinas benignas para manter o ecossistema, o desenvolvimento de formas de vida sintéticas — como as “Máquinas Mãe” — e a proteção das instalações do projeto por meio de sistemas de defesa automatizados;

4. Ativação de GAIA: após a conclusão das etapas anteriores, GAIA foi ativada e começou a executar o plano de terraformação. A inteligência artificial foi responsável pela criação, ou execução, de uma série de agentes adormecidos, incluindo a própria Aloy, para ajudar no processo de recuperação do planeta.

O objetivo final do *Zero Dawn* era permitir que a vida se regenerasse na Terra, restaurando os ecossistemas e as condições propícias para a sobrevivência humana. GAIA pretendia eliminar gradualmente, quando possível, as Máquinas hostis e criar um novo mundo onde a humanidade pudesse recomeçar. Ao longo do jogo, mais detalhes são revelados à Aloy e aos jogadores a respeito do Projeto, da criação de GAIA e da luta para alcançar uma terraformação bem-sucedida. Essa narrativa complexa e intrigante adiciona uma camada de profundidade à história de *Horizon Zero Dawn* e explora temas como a natureza da vida, a ética da inteligência artificial e as consequências das ações humanas no planeta (FANDOM, PLAYSTATION, 2023).

3.3. O mundo das Máquinas

Já no início do jogo, nota-se que o mundo de *Horizon* é dominado por criaturas mecânicas e mortais, conhecidas como “Máquinas”, que desempenham papéis fundamentais na ecologia do jogo. Essas Máquinas são o resultado de uma combinação de tecnologia avançada e biologia, e se tornaram as principais ameaças para as tribos humanas remanescentes. Cada máquina possui características únicas, biomas específicos e comportamentos distintos, oferecendo uma variedade de desafios para a protagonista.

Existem áreas montanhosas cobertas de neve onde os jogadores podem encontrar o Falquino, uma máquina voadora com habilidades de gelo. Há também os Catadores, Máquinas que percorrem terras rochosas e são conhecidas por suas garras afiadas e capacidade de desmontar outras Máquinas para usar suas peças. Outro bioma existente é a região dos Banuk, uma das tribos do jogo adicionada na expansão *The Frozen Wilds*, que apresenta versões mais fortes e mais perigosas das Máquinas vistas na narrativa principal, assim como novos inimigos.

Divididas de forma semelhante aos animais herbívoros (baixo nível de ameaça) e carnívoros (alto nível de ameaça), há diversas categorias de Máquinas. Uma das primeiras que os jogadores encontram é o Vigia (Figura 41), pequena criatura bastante

abundante, geralmente encontrada em grupos relativamente fáceis de destruir e utilizadas para detectar inimigos.

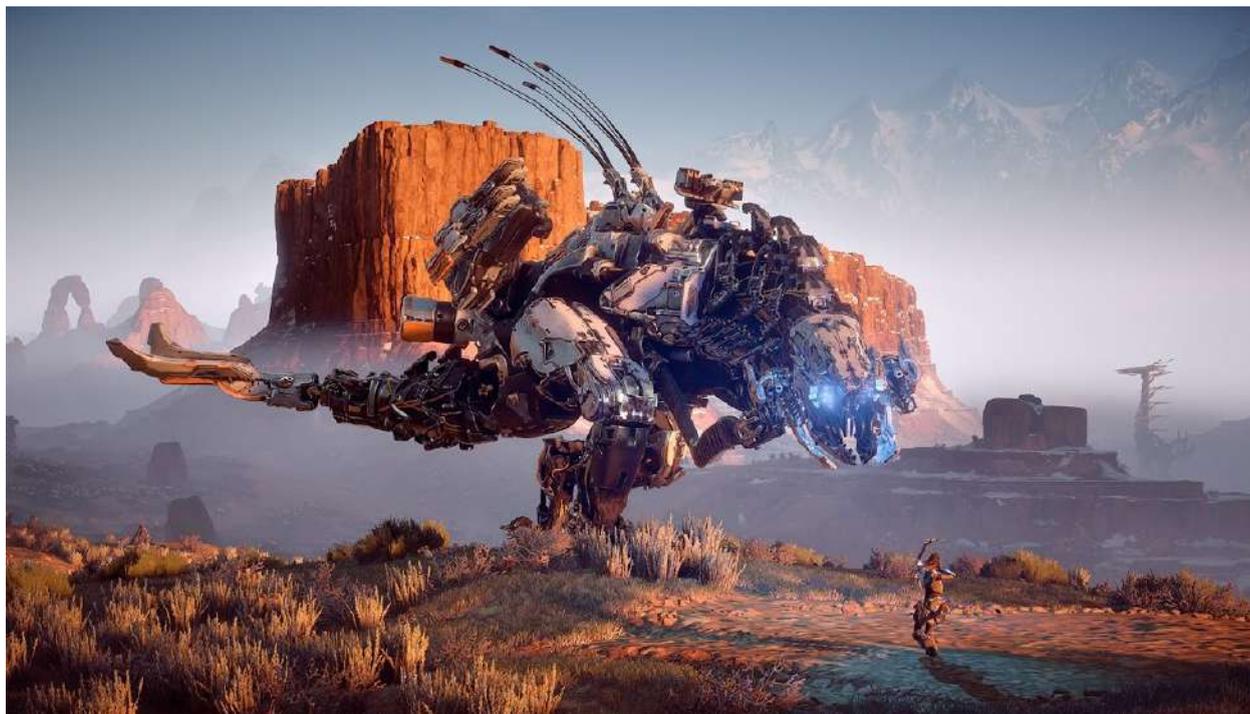
Figura 41 — Grupo de Vigias



Fonte: Game Hall (2017)

Há também Máquinas de combate, como os Corruptores, maiores e mais perigosas e que possuem a habilidade de corromper outras Máquinas e convertê-las em inimigos. Elas têm armaduras pesadas e são equipadas com ataques de projéteis, como lanças e explosivos. Uma máquina de combate icônica do jogo é o Tirânico (Figura 42), um colosso metálico com armas poderosas, como metralhadoras, lançadores de mísseis e uma cauda com lâminas. Essas Máquinas são encontradas em áreas mais hostis e são extremamente desafiadoras.

Figura 42 — Tirânico e Aloy



Fonte: IGN Brasil (2017)

Para lidar com essas ameaças, Aloy possui à sua disposição uma variedade de armas e abordagens táticas. Todas as Máquinas possuem pontos fracos, como mencionado anteriormente, que podem ser analisados utilizando o Foco, assim como estão sujeitos ou não a reagir a certos elementos, como fogo, água, gelo e ácido. O jogador pode usar o arco e flechas para atacar à distância, visando os pontos fracos das Máquinas para causar danos críticos, ou atacar furtivamente, caso o nível de sua personagem esteja acima do nível da máquina. Além disso, a personagem também possui armadilhas que podem imobilizar temporariamente os inimigos, tornando-os mais suscetíveis a danos temporariamente.

Também é possível utilizar dispositivos chamados de "Ferramentas de Sobrevivência" para ajudar nas batalhas. Aloy pode lançar cabos de tirolesa para se mover rapidamente pelo ambiente, disparar flechas explosivas para causar danos em áreas amplas e lançar cordas ao redor dos inimigos a fim de imobilizá-los ou trazê-los ao chão, caso sejam Máquinas voadoras.

3.4 Os Nora

A tribo dos Nora é uma das comunidades humanas presentes no mundo de *Horizon* e também o povo de origem da protagonista Aloy. Eles são conhecidos por seu

estilo de vida tradicionalista, religioso e por seu forte vínculo com a natureza, de forma que são mal vistos por outros povos, que os tratam como primitivos. A tribo habita a região conhecida como Leste Selvagem, uma área repleta de florestas exuberantes e montanhas.

Em termos de organização política, os Nora são liderados por três Altas Matriarcas (Figura 43), que exercem autoridade máxima sobre a tribo, acompanhadas de outras Matriarcas menores. As Matriarcas são responsáveis por tomar decisões importantes para a tribo, manter a tradição e liderar os Nora em tempos de crise. Além disso, eles possuem um Conselho, composto por membros respeitados da comunidade, que aconselham e auxiliam nas decisões importantes.

Figura 43 — Altas Matriarcas da tribo dos Nora, Teersa, Jezza e Lansra



Fonte: Overplay (2022)

O povo Nora (Figura 44) é bastante isolado e mantém pouco contato com outras tribos do mundo, concentrando-se principalmente em suas próprias tradições e rituais. No entanto, ocasionalmente, eles podem se envolver em conflitos com outras tribos, especialmente com a tribo dos Carja, que é considerada mais avançada tecnologicamente e governa uma grande parte do mundo de *Horizon*. Também é sabido que eles possuem uma relação complexa com as Máquinas: possuem uma crença religiosa que as considera um castigo dos deuses, sendo elas ‘espíritos corrompidos’ que devem ser evitados. Por isso, eles adotam uma abordagem mais

conservadora e preferem manter distância das Máquinas, evitando qualquer tipo de interação direta com elas (FANDOM, 2023).

Figura 44 — Região no interior das terras Nora



Fonte: Fandom (2023)

Um dos eventos mais importantes para a tribo, e para a história de Aloy, é a Provação. Uma tradicional competição na qual os jovens Nora que estão chegando à idade adulta competem para mostrar suas habilidades. O vencedor tem direito a um desejo que será atendido pelas Matriarcas. Determinada a vencer o teste, a protagonista passa 12 anos de sua vida treinando incessantemente até o dia em que poderá participar do evento, que consiste em uma série de testes que os participantes devem enfrentar. Os desafios geralmente envolvem corridas, combates contra certas Máquinas, habilidades furtivas, precisão em arco e flecha, entre outros elementos (AZEVEDO, 2022).

3.5. Aloy, a sem-mãe

A origem de Aloy, a protagonista de *Horizon Zero Dawn*, é exceção dentro da tribo dos Nora e envolve mistério e grandes revelações ao longo do jogo. Ela foi encontrada dentro de uma espécie de portal no interior de uma montanha Nora e, pensando ser uma maldição, as Matriarcas a exilaram da tribo. Rejeitada e considerada uma pária desde seu nascimento, Aloy foi condenada a viver fora dos

limites das terras Nora quando ainda era apenas um bebê, o que a leva a questionar as crenças e tradições de sua tribo desde muito cedo. Ela foi entregue aos cuidados de Rost (Figura 45), um ex-Nora que vivia sozinho como o único exilado da região.

Figura 45 — Rost e bebê Aloy



Fonte: YouTube (2017)

A história de Rost é contada para Aloy por Teersa, uma das Matriarcas, em um dos muitos diálogos adicionais do jogo. Ela informa que, no passado, o personagem teve uma esposa e uma filha pequena que foram raptadas e mortas por bandidos forasteiros. Após jurar vingança, Rost implorou às Matriarcas para ser submetido ao “ritual mais terrível de todos” e se tornar um Necro-Emissário em uma cerimônia mística capaz de separar a alma do corpo. De acordo com os Nora, a alma ficaria na Mãe-de-Todos, região central e religiosa da tribo, enquanto o corpo poderia vagar por outras terras. Rost, então, partiu em busca de vingança e, após obter sucesso em sua caçada, retornou às Terras Sagradas dos Nora. Ele, porém, não poderia juntar-se aos seus companheiros de tribo uma vez que, após o ritual, já era considerado um homem morto e não poderia mais caminhar entre os vivos. As Matriarcas lhe permitiram viver em exílio, próximo a sua terra natal, contanto que ele jamais contasse a ninguém sobre seu segredo. A chegada da bebê Aloy foi, para Rost, não um fardo, mas um grande presente, e ele a criou como sua filha.

Aloy, por sua vez, ao ser criada fora da segurança das cercas da tribo, nunca encarou os Nora como seus companheiros, tendo sido ainda hostilizada pelos poucos que conheceu desde a infância. Como explicado no início deste capítulo, ela também possui um Foco, equipamento tecnológico dos Antigos que a auxilia a vagar e se situar pelo mundo, encontrado por acaso em uma caverna nos primeiros momentos de *gameplay*. Treinada por Rost e acostumada a lidar com Máquinas perigosas, a jovem cresceu à espera da Provação (Figura 46), evento do qual ela poderia participar quando atingisse a maioridade e que a tiraria do exílio, caso vencesse. É nesse momento crucial que ela se encontra envolvida em um conflito de proporções muito maiores, diretamente relacionado à perturbação e corrupção das máquinas que se voltaram contra os seres humanos.

Figura 46 — Aloy com o Foco durante a Provação



Fonte: YouTube (2022)

Desde o começo, *Horizon* estabelece Aloy como uma estranha dentro de sua própria tribo, sendo sua curiosidade e desconfiança vistas como ameaçadoras e desagradáveis pelos demais habitantes do mundo em que vive. Devido às circunstâncias misteriosas de sua origem, sua exclusão social foi intensificada pela líder religiosa da tribo, que considerava a presença de Aloy como uma ameaça às tradições e ao equilíbrio da comunidade.

A relação entre a origem de Aloy e seu exílio está diretamente ligada à descoberta de sua verdadeira natureza como um clone: ao longo da história, é revelado que a protagonista é uma replicante genética criada por uma cientista do passado chamada Elisabet Sobeck. Ela foi projetada a fim de desempenhar um papel importante e imprescindível para o futuro da humanidade. Essa revelação explica a exclusão de Aloy da tribo dos Nora, pois a ideia de clonagem, além de incompreensível, é vista como uma transgressão dos valores e crenças desta sociedade pós-apocalíptica. Aloy é considerada uma anomalia, uma criação científica que desafia a ordem estabelecida pelas tribos e pela religião.

No entanto, Aloy vence a Provação e lhe é concedido pelas Matriarcas o título de Emissária, o que lhe permite deixar as Terras Sagradas e iniciar sua jornada em busca de sua própria identidade, assim como dos mistérios das Máquinas e do desaparecimento dos antigos humanos. Dotada de seu Foco, que lhe permite interagir com o ambiente e vestígio da civilização antiga, Aloy é a pessoa ideal para deixar o território Nora e desvendar a origem dos problemas com as Máquinas hostis aos humanos, além de entender como seu nascimento está relacionado a esses eventos e qual é o seu papel na missão de salvar o mundo.

Aloy é uma habilidosa caçadora e possui a capacidade incomum de controlar as Máquinas. Ágil, experiente em combate e versada no uso de arcos, armadilhas e outros armamentos, ela também domina as habilidades de sobrevivência. Ela veste-se como uma caçadora, e o jogador pode escolher entre diferentes trajes (Figura 47) que fornecem proteção e atributos específicos, como mais agilidade ao correr, mais defesa, mais precisão no arco e flecha, passos mais silenciosos, etc. As vestimentas podem ser compradas utilizando pontos de personagens donos de mercados que estão espalhados pelo mapa do jogo. Todos os personagens pertencem a alguma das tribos, e as roupas variam visualmente de acordo com a tribo que a vende.

Figura 47 — Trajes oficiais do jogo



Fonte: Virtuos (2022)

Apesar de o jogador poder fazer escolhas pelas ações de Aloy, sua personalidade é fixa. Curiosa, determinada e até mesmo sarcástica, ela não hesita em expressar seus pensamentos e opiniões sobre situações ou pessoas, mesmo que sejam desfavoráveis, ou em quebrar regras se acreditar ser o correto. Tendo vivido a maior parte de sua vida exilada e marginalizada, Aloy não possui muita experiência em relações humanas, exceto com Rost, mas essa vivência a faz simpatizar com pessoas necessitadas, demonstrando compaixão e desejo de ajudar.

Essa empatia, sempre presente, permite que Aloy desenvolva laços fortes com outros personagens, que estarão dispostos a ajudá-la quando mais precisar. Ao longo de sua jornada, ela enfrenta diversas perdas e obstáculos, mas sua perseverança é uma característica tão marcante que nada a impede de seguir em frente, pelo contrário, tais desafios a impulsionam ainda mais em sua busca pela verdade.

3.6. O Oeste Proibido

Horizon Forbidden West, lançado em fevereiro de 2022, é o segundo título da franquia e parte do objetivo de análise deste trabalho. Assim como seu antecessor, é um jogo de RPG de ação épico e de aventura ambientado em um mundo pós-apocalíptico no qual a Terra está morrendo. Os jogadores assumem novamente o papel de Aloy, que deve descobrir os segredos por trás das ameaças à humanidade e restaurar o equilíbrio no mundo, desta vez explorando uma nova região chamada

Oeste Proibido, uma América ocidental devastada, que é habitada por perigos desconhecidos.

O jogo apresenta um vasto mundo aberto, novos inimigos e culturas, batalhas contra Máquinas e inimigos humanos e mistérios surpreendentes para desvendar. Ele foi um dos primeiros grandes lançamentos da nova geração de consoles, também possuindo versão para *PlayStation 4*, mas otimizado para o *PlayStation 5*. O game conta com novos e mais avançados recursos tecnológicos, como tempos de carregamento bastante rápidos, visuais em 4K, feedback tátil e áudio espacial 3D. Na *gameplay*, apresenta novas Máquinas hostis com habilidades diferentes, incluindo o ágil Rabote, o forte Tremodonte, o anfíbio Tratuga e o rápido Garraveloz (MONTEIRO, 2022).

Nesta nova parte da história de Aloy, ela investiga uma praga vermelha que se espalha e ameaça toda a vida na Terra, descobrindo novos aliados, inimigos e segredos ao longo do caminho. A nova versão da personagem (Figuras 48 e 49) é muito mais detalhada em comparação com o jogo lançado quatro anos antes, tendo passado por mudanças tanto de tecnologia quanto de escolhas estéticas por parte da equipe de criação.

Figura 48 — Comparação entre os rostos de Aloy nos dois jogos



Fonte: PS Verso (2021)

Figura 49 — Comparação entre as Aloys dos dois jogos



Fonte: Reddit (2021)

A Aloy de *Forbidden West* conta com melhores texturas e expressões faciais, menos maquiagem, principalmente nos olhos, e sardas, possuindo uma pintura 3D mais realista. As roupas disponíveis para ela também sofreram mudanças, agora se parecendo ainda mais com armaduras feitas para proteger seu corpo em combate. Foram feitas ainda muitas mudanças e melhorias gerais bastante notáveis em relação à jogabilidade, ao arsenal da personagem e à física e textura do mundo (Figura 50) e dos demais personagens.

Figura 50 — Comparação entre ambientes aquáticos nos dois jogos



Fonte: YouTube (2021)

O game *Horizon Forbidden West* marca uma continuação significativa na franquia, aprofundando ainda mais a narrativa e a experiência de jogo oferecida pelo seu antecessor. Com um mundo vasto e aberto para explorar e novos desafios e mistérios, o jogo traz não apenas avanços tecnológicos notáveis, como tempos de carregamento rápidos e visuais aprimorados, mas também uma Aloy renovada, mais detalhada e realista, acompanhada por melhorias gerais na jogabilidade e no mundo em si. A aventura de Aloy no Oeste Proibido não só expande o universo do jogo, mas também eleva a barreira do que é possível em termos de imersão e qualidade visual, solidificando assim o seu papel como um marco na nova geração de jogos eletrônicos (TUDOCELULAR, 2022).

4. REPERCUSSÃO E PÚBLICO

Durante a campanha de lançamento do game *Horizon Forbidden West*, diversas imagens e vídeos foram divulgadas pela PlayStation a fim de promover o jogo. Entretanto, as mudanças feitas na personagem principal da franquia não agradaram alguns grupos de pessoas, que causaram agitação na Internet.

Neste capítulo, abordaremos parte da campanha de lançamento do game, com foco em algumas imagens e vídeos específicos. Em seguida, explicaremos o que são memes e *incels* no contexto da Internet, assim como sua relação com as imagens publicadas pela PlayStation. Por último, falaremos sobre um fenômeno da Internet chamado *review bombing* e sua relação com *Forbidden West* e outros jogos da Sony, bem como o resultado de vendas do jogo.

4.1. O lançamento de *Forbidden West*

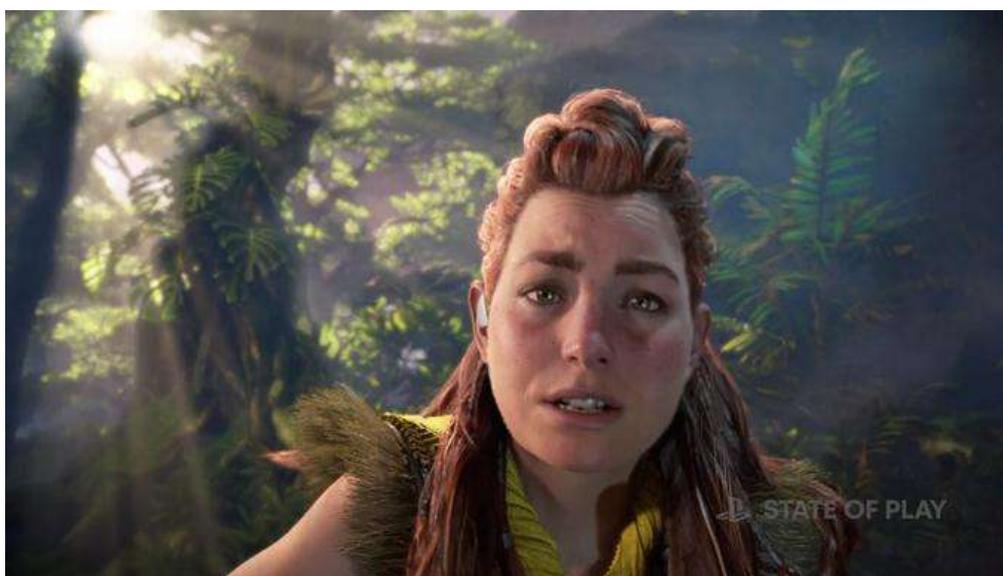
Devido ao sucesso de vendas do *PlayStation 5* antes mesmo de seu lançamento oficial, em 12 de novembro de 2020, a Sony e as demais empresas envolvidas no desenvolvimento do segundo título da franquia *Horizon* possuíam grandes intenções de mostrar todo o potencial da nova geração e dos jogos que estariam por vir. *Horizon Forbidden West* seria o primeiro grande lançamento da Guerrilla Games para o novo console, e, por se tratar de um jogo disponível para múltiplas gerações de consoles, essas com diferenças tecnológicas entre si, havia um grande interesse por parte dos jogadores em descobrir as discrepâncias visuais e técnicas presentes no game (MEDINA, 2018).

O primeiro trailer do jogo foi mostrado pela primeira vez em 11 de junho de 2020 no evento *PS5 — The Future of Gaming Show* no canal oficial da PlayStation no YouTube²⁹. As primeiras impressões foram bastante positivas para os fãs, e o vídeo segue ganhando visualizações e novos comentários com elogios até hoje. Após o sucesso dessa primeira aparição e com ainda dois anos de desenvolvimento pela frente até a data oficial de lançamento do jogo, em 2022, novos trailers foram surgindo e explorando a narrativa, novas mecânicas e, principalmente, o novo potencial gráfico (FERREIRA, 2021).

²⁹ Plataforma de vídeos online que permite aos usuários assistir, criar e compartilhar vídeos pela Internet.

No dia 27 de maio de 2021, durante um evento online chamado *State of Play*³⁰, a PlayStation apresentou um novo trailer de *Horizon Forbidden West*, desta vez com quase 14 minutos ininterruptos de *gameplay*. Os primeiros momentos do vídeo mostram uma cinemática de Aloy ajudando um companheiro caído (Figura 51) a partir da visão em primeira pessoa desse. Logo a seguir, câmera vai para uma visão em terceira pessoa que mostra a protagonista, controlada pelo jogador, entrando em combate contra um grupo de máquinas.

Figura 51 — Aloy em cena do segundo trailer do jogo, 2021



Fonte: Know Your Meme (2022)

Aproximadamente na metade do trailer, o jogador chega em um novo terreno e somos puxados para uma nova *cutscene*, na qual Aloy avista um de seus amigos com as mãos amarradas e sendo puxado, por uma corda, por um grupo desconhecido de inimigos. Escondida atrás de alguns escombros, a personagem observa o grupo de longe enquanto planeja seu próximo movimento. Conforme os inimigos se distanciam, Aloy os acompanha com o olhar, de forma que, em um determinado momento, ela olha diretamente para a câmera (Figura 52).

³⁰ State of Play é o programa de vídeo oficial da PlayStation que mostra, em primeira mão, as últimas novidades, anúncios e novos trailers do universo de jogos da empresa.

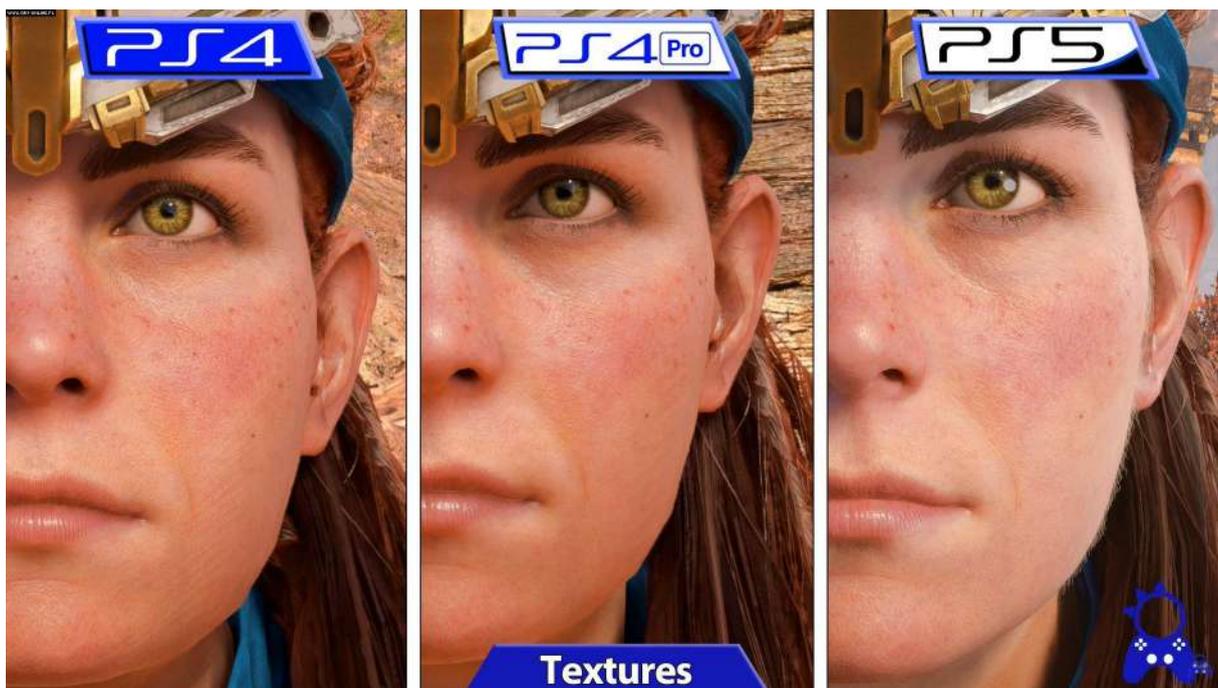
Figura 52 — Aloy em cena do segundo trailer do jogo, 2021



Fonte: YouTube (2021)

Quase um ano após essas aparições da personagem, no dia 14 de fevereiro de 2022 — três dias antes do lançamento do jogo —, o canal EIAAnalistaDeBits, no YouTube, disponibilizou uma análise comparativa (Figura 53) das versões para *PlayStation 4*, *PlayStation 4 Pro* e *PlayStation 5*.

Figura 53 — Comparação entre as versões de PS4, PS4 Pro e PS5



Fonte: YouTube (2022)

A comparação revelou que as versões para o *PlayStation 4* e *PlayStation 4 Pro* seriam executadas entre 1080p e 1800p, resolução padrão para grande parte dos monitores e aparelhos de TV. A versão de PlayStation 5, porém, seria a única a possuir opções de resolução 4K e taxas de FPS³¹ mais altas. Os jogadores da nova geração poderiam também desfrutar de vantagens notáveis, como carregamentos de tela muito mais rápidos, taxas de quadros muito mais estáveis, gráficos notavelmente aprimorados, efeitos de iluminação superiores e outros detalhes que não estariam presentes nas versões para *PlayStation 4*, como os gatilhos adaptáveis³² do novo controle.

A terceira imagem deste comparativo, porém, gerou polêmica na comunidade gamer por apresentar uma Aloy extremamente detalhada, com pêlos faciais, linhas de expressão e imperfeições na pele. Diversos memes e piadas foram compartilhadas em fóruns e redes sociais tendo o rosto da personagem como alvo, assunto que será tratado a seguir.

4.2. Memes, *incels* e Aloy

Um meme, no contexto da Internet, é uma mensagem, geralmente humorística e irônica, podendo ou não ser acompanhada por imagens ou vídeos, que é amplamente compartilhada por usuários nas mídias sociais. O termo "meme" foi cunhado pelo zoólogo Richard Dawkins em seu livro *O gene egoísta*, de 1976, para fazer uma analogia com o conceito de gene. Dawkins (apud TORRES, 2016) considerava um meme como "uma unidade de transmissão cultural ou de imitação", ou seja, algo que se propaga através da repetição, assim como hábitos e costumes dentro de uma cultura específica. Adaptado para a Internet, especialmente para as redes sociais, o conceito de meme passou a ser uma "unidade" propagada e transmitida por repetição e imitação, de usuário para usuário ou de grupo para grupo (TORRES, 2016).

A associação moderna com memes começou no final da década de 1990, quando um dos criadores do site *del.icio.us* (um agregador de links) criou a página *Memepool*, que reunia links e outros conteúdos compartilhados pelos usuários na web. Posteriormente, no final dos anos 2000, Jonah Peretti, um dos fundadores do portal

³¹ FPS é a abreviação de "frames per second", que significa "quadros por segundo", e representa a frequência com que uma obra audiovisual é reproduzida, indicando a quantidade de quadros de animação ou fotografias sequenciais exibidas por segundo.

³² A tecnologia de *feedback* háptico torna os botões mais responsivos, proporcionando diferentes respostas táteis, como variados níveis de pressão que operam em sincronia com a jogabilidade.

*Huffington Post*³³, junto com alguns amigos, gerenciava a página *Contagious Media*, na qual realizavam 'experimentos' com conteúdos publicados na web. Essas iniciativas levaram a um 'festival de virais' em que a maioria dos participantes se baseava no conceito de Dawkins, referindo-se a algo que se propagava amplamente pela Internet (TORRES, 2016).

Apesar da inicial percepção positiva dos fãs de *Horizon* a respeito do primeiro trailer da sequência, como citado anteriormente, após a publicação do vídeo de *gameplay*, em 2021, diversos memes virais e comentários negativos a respeito do visual de Aloy começaram a surgir em fóruns online e redes sociais. Imagens distorcidas do rosto da personagem, principalmente nas cenas de introdução (Figura 51, pág. 74) e observação (Figura 52, pág. 75) foram compartilhadas no Twitter, 4chan e outros, majoritariamente produzidos e disseminados por usuários do sexo masculino (NIGHTINGALE, 2021).

A esfera hipermasculina virtual, chamada de *manosphere*, composta por sites, fóruns e redes sociais, promove a masculinidade exacerbada, embora suas comunidades se diferenciem e sobreponham em filosofias e objetivos. Essas comunidades frequentemente são associadas à propagação de ódio virtual, tornando difícil distinguir a violência online da física. Por exemplo, os *pickupartists* ensinam técnicas de sedução, visando interesses comerciais, enquanto outros grupos, como os *incels*, têm propósitos distintos, resultando em uma esfera menos homogênea e embaralhada. Uma parte significativa dos ambientes virtuais pertencentes à *manosphere*, porém, adota a "filosofia" da *RedPill* (Pílula Vermelha), inspirada no filme *Matrix*³⁴. Nessa concepção, os grupos virtuais adaptam a ideia da pílula vermelha como símbolo de "verdades ocultas" sobre a realidade do mundo, conforme sua cartilha ideológica. "Tomar" a pílula vermelha, nesse contexto, implica reconhecer verdades inconvenientes, especialmente relacionadas à suposta "lavagem cerebral" que os movimentos feministas teriam exercido nas sociedades ocidentais (LIMA-SANTOS, SANTOS, 2022).

Especificamente a respeito dos *incels*, é um dos grupos que adota o pensamento *RedPill* para buscar clareza e suposta clarividência, sendo bastante

³³ Importante agregador de blogs americano criado em 2005.

³⁴ O filme *Matrix* é uma obra de ficção científica na qual um hacker, Neo, descobre que o mundo em que vive é uma simulação controlada por máquinas. A *RedPill* (Pílula Vermelha) representa a escolha de despertar para a verdade e enfrentar a realidade, mesmo que seja dolorosa e desafiadora.

presente no meio gamer. O grupo é composto por homens que se sentem rejeitados por mulheres, desenvolvendo posturas misóginas e hostis, disseminando ódio e ressentimento em comunidades online, nas quais se fortalecem a partir de discursos de vulnerabilidade. Utilizam-se do anonimato para expressar sua agressividade sem culpa, encontrando pares e identificação nas mensagens compartilhadas (LIMA-SANTOS, SANTOS, 2022).

Nos últimos anos, o website estadunidense 4chan tem se destacado como um espaço online seguro para *incels* e propício para a disseminação de misoginia e conquista de seguidores. O site é caracterizado por utilizar conteúdo pornográfico humilhante e hostil em relação às mulheres, e conta com o compartilhamento massivo de imagens que provocam curiosidade, excitação sexual e risos cúmplices entre os usuários. Estruturalmente, é formado por *chans*, fóruns online distintos dos tradicionais por apresentarem um visual rústico e confuso, intencionalmente projetado para refletir uma baixa preocupação com a usabilidade (ANTONIO, 2013 apud LIMA-SANTOS, SANTOS, 2022). Os *chans* não exigem cadastro dos usuários para a postagem de conteúdo, garantindo quase total anonimato para os participantes, e limitam a quantidade de material simultâneo, excluindo automaticamente os mais antigos, o que aumenta o caráter efêmero da plataforma e reforça a sensação de segurança pessoal e impunidade (LIMA-SANTOS, SANTOS, 2022).

Nesse tipo de fórum, existe uma estrutura própria que possibilita uma dinâmica específica e permite a produção ilimitada de diversos tipos de conteúdo. Na maioria dos *chans*, é possível encontrar canais temáticos similares, como áreas dedicadas a animes, música, humor, política, pornografia e suas diversas variações, oferecendo um menu de opções para os usuários explorarem (LIMA-SANTOS, SANTOS, 2022).

Os *chans* são normalmente divididos por canais temáticos e qualquer usuário pode inserir um novo tópico de discussão. Geralmente, cada canal possui suas regras próprias para garantir uma melhor organização, evitando que um canal sobre culinária, por exemplo, exiba questionamentos sobre aerodelismo. Para que haja o mínimo de ordem, alguns usuários mais ativos e de confiança são eleitos os moderadores do tópico. Quem normalmente faz essa seleção é o dono do *imageboard*, que opta por colocar amigos nessas posições de maior responsabilidade. (ANTONIO, 2013 apud LIMA-SANTOS, SANTOS, 2022).

De acordo com o site estadunidense KnowYourMeme³⁵, que descreveu em detalhes todo o ocorrido, menos de cinco minutos após a estreia do trailer de *Horizon Forbidden West* no State of Play, em 27 de maio de 2021, o usuário do Twitter @Nibellion postou uma imagem estática de Aloy (Figura 52, pág. 60) retirada do vídeo. Dois minutos depois, um usuário anônimo do 4chan postou a imagem em um fórum chamado /v/, voltado para discussões de videogames, escrevendo "OH NO NO NO" (Figura 54). No tópico, que recebeu mais de 530 respostas e menções em seis dias, outros usuários do 4chan postaram no mesmo site edições da imagem da personagem (Figuras 55, 56, 57 e 58) e fizeram comentários negativos a respeito das mudanças feitas em sua aparência.

Figura 54 — Captura de tela do site 4chan



Fonte: KnowYourMeme (2022)

³⁵ O site KnowYourMeme tem como foco rastrear a origem, a disseminação e o significado dos memes mais amplamente compartilhados na internet.

Figura 55 — Edição do rosto de Aloy feita por usuário do 4chan



Fonte: KnowYourMeme (2022)

Figura 56 — Edição do rosto de Aloy feita por usuário do 4chan



Fonte: KnowYourMeme (2022)

Figura 57 — Edição do rosto de Aloy feita por usuário do 4chan



Fonte: KnowYourMeme (2022)

Figura 58 — Edição do rosto de Aloy feita por usuário do 4chan



Fonte: KnowYourMeme (2022)

Diversas novas discussões a respeito do visual de Aloy foram postadas no fórum /v/ do 4chan, com usuários compartilhando edições de imagens do trailer e debatendo a mudança no design em tons depreciativos e misóginos. Nos dias subsequentes aos primeiros memes, novas postagens virais foram feitas no Reddit³⁶ e no Twitter a respeito da aparência da protagonista; porém, o tom de deboche e violência contra a personagem não foi necessariamente mantido fora da bolha digital formada pelo 4chan, o que chegou a confundir alguns usuários desavisados (KNOWYOURMEME, 2022).

³⁶ O Reddit é um site de agregação de notícias e tópicos de discussão de diversos conteúdos no qual os usuários, chamados de "Redditors", classificam o material postado com base em votos. É uma comunidade diversa e influente na Internet e tem papel importante na propagação e criação de memes.

Em 29 de maio, o usuário kennymc7877, do Reddit, fez um post (Figura 59) ironizando a revolta dos *incels*, em um fórum chamado */r/GamingCirclejerk*, no qual escreveu: “Ei, pessoal, fiz uma Aloy menos política”. A postagem acompanha uma imagem editada do trailer de *Forbidden West*, deixando o rosto de Aloy mais fino e com maquiagem mais carregada.

Figura 59 — Captura de tela do post original no Reddit



Fonte: Reddit (2021)

O post recebeu mais de 4.100 votos positivos em três dias. No mesmo dia, o usuário do Twitter @ApexAlphaJ elogiou a edição (Figura 60), interpretando erroneamente como uma tentativa sincera de um fã de melhorar o design da personagem, escrevendo "É impressão minha ou a Sony está fazendo sua protagonista feminina parecer masculina pra caramba? Praticamente nenhuma curva ou feições grosseiras e não-femininas... Diferente das mulheres normais. Que nem a (cof cof) Ellie do The Last of Us 2... etc. Só comentando #MinhaOpinião Foto do jogo na esquerda, versão feita por fãs na direita. Contratem fãs (risos)".

Figura 60 — Captura de tela de postagem no Twitter



Fonte: Know Your Meme (2022)

No mesmo dia, outros usuários do Twitter e do Reddit fizeram posts parodiando e ironizando o tweet de @ApexAlphaJ, utilizando-o como *copypasta*³⁷. Em 30 de maio, @Voltaic117, no Twitter, obteve mais de 1.900 *retweets* e 28.200 curtidas em um post substituindo Aloy por imagens do Patrick Estrela, do desenho animado Bob Esponja (Figura 62). Em 31 de maio, o usuário @Proxy2077 respondeu ao post original de @ApexAlphaJ com imagens do rosto de Aloy sendo substituído por seios (Figura 63).

³⁷ *Copypasta* é uma gíria da internet para qualquer bloco de texto que é copiado e colado repetidamente, geralmente disseminado por indivíduos em fóruns de discussão online e redes sociais. O termo é uma combinação em inglês de "copy" (copiar), "paste" (colar) e "pasta". Embora compartilhe algumas características com *spam*, por serem ambos não solicitados (e frequentemente considerados incômodos), *copypastas* são principalmente disseminadas por pessoas, enquanto o *spam* é gerado automaticamente por sistemas de mensagens eletrônicas.

Figura 61 — Post no Twitter substitui Aloy por personagem de Bob Esponja



Fonte: Know Your Meme (2022)

Figura 62 — Post no Twitter substitui Aloy por personagem de seios



Fonte: Know Your Meme (2022)

O post de @ApexAlphaJ foi apagado e não pode mais ser encontrado no Twitter, a não ser a partir de capturas de tela feitas e postadas no site por outras pessoas, fato que foi reportado por usuários do Reddit no fórum que hospeda a imagem original do *remake* irônico de Aloy. O primeiro comentário (Figura 63), no topo do post de kennymc7877, afirma, em tradução livre, “O pessoal do Twitter achou esse post e achavam que você estava falando sério (risos). O seu post deixou todo mundo furioso. Atualização: eles apagaram quando descobriram que era uma sátira. Mas o post original ainda está lá” e redireciona para o link do tweet de @ApexAlphaJ, atualmente indisponível.

Figura 63 — Captura de tela de comentário no Reddit



Fonte: Reddit (2021)

Já a segunda mensagem (Figura 64) diz “Que droga, OP³⁸, os incels já estão usando a sua arte não-ironicamente” e também acompanha um link indisponível, ao que o autor do post respondeu “Eu odeio e amo que isso tenha acontecido”.

Figura 64 — Captura de tela de comentário no Reddit



Fonte: Reddit (2021)

Paralelamente a isso, em 30 de maio, o usuário @IconicNephilim fez um *tweet* elogiando o novo design (Figura 65) e obteve mais de 2.400 *retweets* e 11.800 curtidas no site em 48 horas. No texto, em tradução livre, @IconicNephilim escreveu: “Queridos

³⁸ OP é uma abreviação para o termo em inglês “original poster”, ou pessoa que postou originalmente, em tradução livre. A palavra é usada comumente em fóruns online, como o Reddit e o 4chan, e é usada para se referir à pessoa que abriu o tópico para discussão.

*game devs*³⁹, continuam criando protagonistas femininas como elas, não apenas elas são muito legais, como também deixam gamers furiosos”. Junto com o texto, três imagens acompanharam a postagem, sendo a primeira de Aloy e as outras duas de Abby e Ellie, personagens do jogo *The Last of Us Part 2*, vítimas de ações semelhantes pelo mesmo grupo de *incels* na época de seu lançamento, assunto que será melhor abordado posteriormente neste trabalho (KNOWYOURMEME, 2022).

Figura 65 — Postagem do usuário @IconicNephilim no Twitter



1:52 PM · May 30, 2021 · Twitter for iPhone

Fonte: KnowYourMeme (2022)

No dia seguinte, 31 de maio, também no Twitter, o usuário @AscendedZen comparou a protagonista ao personagem Buzz, do filme *Esqueceram de Mim* (Figura 66). O post, que rendeu mais de 130 retweets e 2.000 curtidas em 24 horas, perguntou, em tradução livre, “Por que a Aloy agora se parece com o Buzz do Esqueceram de Mim?”, acompanhado de duas imagens dos personagens citados. No final de maio e

³⁹ Game Developers são profissionais especializados no desenvolvimento de jogos digitais. São responsáveis por definir os movimentos dos personagens, a velocidade do jogo e realizar revisões e testes para corrigir possíveis erros.

início de junho de 2021, diversos sites de notícias relataram a controvérsia, incluindo artigos do Comicbook⁴⁰ e da Game Rant⁴¹ (KNOWYOURMEME, 2022).

Figura 66 — Postagem do usuário @AscendedZen no Twitter



5:40 AM · May 31, 2021 · Twitter for Android

Fonte: KnowYourMeme (2022)

As postagens de ataque à imagem da protagonista seguiram sendo feitas em diferentes sites da internet durante o ano de 2021, sofrendo retaliações e sátiras por parte das demais esferas de usuários das redes e do público do jogo. Em fevereiro de 2022, com a publicação do vídeo do canal EIAAnalistaDeBits, no YouTube, comparando o desempenho gráfico de *Horizon Forbidden West* em diferentes gerações de consoles (Figura 53, pág. 60), novas piadas e questionamentos começaram a ser feitos e disseminados nos fóruns e em redes sociais. Um deles (Figura 67), possivelmente o primeiro e mais famoso, foi feito pelo usuário @9Santy1, no Twitter, no qual ele pergunta “Alguém poderia me explicar por que diabos a Aloy tem barba?”. O texto

⁴⁰ O site Comic Book Resources (CBR) é um portal de notícias e entretenimento dedicado ao mundo dos quadrinhos, filmes, séries de TV, jogos e cultura pop em geral. Referência mundial para fãs de HQs e cultura pop, o site fornece informações, análises, resenhas, entrevistas e cobertura de eventos relacionados ao universo dos quadrinhos e mídias relacionadas.

⁴¹ Game Rant é um site de notícias e análises dedicado ao mundo dos jogos eletrônicos e cultura gamer, fornecendo informações sobre lançamentos, análises e novidades da indústria de jogos. É uma referência popular para os entusiastas de videogames.

acompanha uma captura de tela do vídeo, na qual a lateral do rosto de Aloy foi circulada para evidenciar o local em que estaria a suposta “barba” da personagem.

Figura 67 — Postagem do usuário @9Santy1 no Twitter



Fonte: Twitter (2022)

Apesar de ser bastante surpreendente a necessidade de uma explicação a respeito deste assunto, é sabido que muitas mulheres (e homens) possuem uma pequena quantidade de pelos faciais, chamados popularmente de "penugem". Esses pêlos são normalmente finos e translúcidos, tornando-os quase imperceptíveis ao olho humano. Com base nesse fato biológico, o tweet de @9santy1 foi fortemente criticado e ridicularizado por outros usuários das redes sociais, que insinuaram que o autor do post nunca teria sequer visto uma mulher na vida (Figuras 68 e 69).

Figura 68 — Captura de tela do Twitter. Tradução: "Diga que você nunca esteve bem perto de uma mulher sem me dizer que você nunca esteve bem perto de uma mulher... Esse cara vai começar."



Fonte: Twitter (2022)

Figura 69 — Captura de tela do Twitter. Tradução: "Alguém aí nunca esteve a menos de um metro e meio de uma mulher."



Fonte: Twitter (2022)

Outros perfis utilizaram o método das *coppastas*, como na polêmica do ano anterior, para parodiar @9santy1 (Figuras 70 e 71).

Figura 70 — Captura de tela do Twitter. Tradução: "Alguém poderia me explicar por que diabos Kirby tem barba?"



Fonte: Twitter (2022)

Figura 71 — Captura de tela do Twitter. Tradução: "Alguém poderia me explicar por que diabos o Kratos tem barba?"



Fonte: Twitter (2022)

É importante reconhecer que os memes não são apenas formas de entretenimento, mas também podem ter implicações mais profundas na percepção pública, nas discussões sociais e até mesmo nas atitudes das pessoas em relação a determinados tópicos. A evolução dos memes relacionados a *Horizon Forbidden West* destaca como as reações digitais podem influenciar a percepção de um jogo e a imagem de seus personagens, mesmo quando baseadas em interpretações distorcidas ou objetivos ideológicos específicos. Portanto, a análise desses memes não apenas

proporciona uma visão da cultura online contemporânea, mas também ilustra o poder que essas formas de expressão digital podem ter no mundo real.

4.3. Review bombing e impacto nas vendas

Avaliações públicas, sejam elas representadas por estrelas, pontuações de 0 a 10 ou símbolos de aprovação, podem influenciar significativamente as decisões dos consumidores antes de adquirir um jogo. Entretanto, essas avaliações podem ser alvo de manipulação em larga escala, havendo campanhas coordenadas para inundar um jogo com notas negativas ou positivas em plataformas digitais, fenômeno conhecido como *review bombing*. Geralmente, este tipo de ação faz parte de um ato maior e coordenado envolvendo várias pessoas que se unem para dar avaliações iguais ou semelhantes sobre um jogo ou filme (RIBEIRO, 2019).

A estratégia do *review bombing* visa chamar atenção e protestar, na esperança de que a avalanche de avaliações negativas possa levar os produtores do filme ou game a reconsiderar suas decisões. A prática de dar notas mínimas é vista como uma forma direta de enviar uma mensagem aos distribuidores do jogo, demonstrando que algo está sendo considerado inaceitável pelo público.

No cenário cinematográfico, por exemplo, ocorreram revoltas em relação a filmes como *Capitã Marvel*, havendo resistência à protagonista feminina, e com a franquia *Star Wars*, quando fãs expressaram descontentamento com a direção tomada pela saga. Nos jogos eletrônicos, exemplos incluem *Call of Duty: Infinite Warfare*, que enfrentou críticas intensas em 2016, com o trailer do jogo recebendo uma votação negativa em massa no YouTube. Similarmente, o jogo *Borderlands 3* também passou por uma situação semelhante: após o anúncio de exclusividade temporária para a loja *Epic Games*⁴² até abril de 2020, jogos mais antigos da série receberam avaliações negativas em massa na loja concorrente *Steam*⁴³ durante o mês de abril de 2019 (RIBEIRO, 2019).

O fenômeno do *review bombing* não se restringe apenas a avaliações negativas, no entanto. Existiram casos de bombardeamentos positivos, como no game *Assassin's*

⁴² A Epic Games Store é um serviço de jogos para computadores oferecido pela desenvolvedora de jogos digitais Epic Games, conhecida por sucessos como *Fortnite* e o motor gráfico Unreal Engine, usado em jogos como *Borderlands 3* e *Tony Hawk's Pro Skater 1 + 2*.

⁴³ Steam é uma plataforma de distribuição de jogos digitais disponível para computadores. Foi pioneira nesse segmento e possibilita aos usuários comprar e ativar jogos diretamente no serviço. Além de ser uma loja online, o Steam também opera como uma rede social para os jogadores.

Creed: Unity, que recebeu um grande número de avaliações positivas depois que a desenvolvedora *Ubisoft* disponibilizou versões gratuitas do jogo apresentando a icônica Catedral de Notre-Dame, que foi danificada por um incêndio em 2019. Isso demonstra como a prática pode variar entre expressões de descontentamento e apoio, dependendo das circunstâncias e da abordagem dos jogadores (RIBEIRO, 2019).

Após o lançamento de *Horizon Forbidden West*, a maior parte da discussão em torno do game foi positiva, e tanto fãs quanto críticos elogiaram o estúdio por criar uma sequência que eleva a série a novos patamares. Como resultado, a versão do jogo para *PlayStation 5* alcançou uma pontuação de 88/100 na avaliação da crítica no *Metacritic*⁴⁴, número bastante alto para o site. No entanto, como abordado anteriormente, alguns cantos da Internet não estavam tão entusiasmados com os elogios concedidos ao jogo, e alguns usuários do *Metacritic* resolveram fazer um *review bombing* em *Forbidden West*. Embora muitos jogadores tenham críticas justificadas em relação à continuação da aventura de Aloy, algumas das avaliações negativas encontradas no site e as explicações para elas são, no mínimo, curiosas (GRINDLE, 2022).

Desde a divulgação do primeiro trailer do jogo, em 2020, certos grupos de pessoas têm adotado uma postura negativa em relação à aparência física da protagonista, como mostrado anteriormente neste capítulo. Muitas das avaliações negativas que surgiram no site *Metacritic* após o lançamento do jogo expressaram publicamente descontentamento com a nova aparência de Aloy, sendo este o único motivo mencionado para justificar a nota baixa. Alguns usuários do site afirmaram que Aloy está com uma aparência "masculinizada", enquanto outros expressaram a crença de que ela foi retratada como uma "mulher barbada" na sequência da Guerrilla Games (GRINDLE, 2022).

Para compreender porque *Horizon Forbidden West* sofreu *review bombing*, é necessário examinar brevemente o passado de outros jogos. Após o sucesso de *The Last of Us Part 2* — segundo game de uma franquia que narra a história de sobreviventes de um apocalipse zumbi —, lançado em 2020, muitos outros lançamentos da Sony experimentaram o mesmo fenômeno devido à recepção ruim que aquele jogo recebeu. Mesmo que a maior parte da discussão em torno de *The Last of Us Part 2* tenha sido positiva — a ponto de o game possuir atualmente o recorde de

⁴⁴ O *Metacritic* é uma plataforma que reúne avaliações de filmes, séries, jogos, álbuns musicais e outras formas de mídia, consolidando essas análises em uma única pontuação conhecida como "Metascore".

mais prêmios de Jogo do Ano na história —, algumas partes pequenas, porém vocais, da Internet se sentiram ofendidas por ele. Reclamações sobre a presença de personagens transgênero (Figura 72), a aparência física musculosa de Abby (Figura 73), uma das personagens principais, e a sexualidade da protagonista Ellie (Figura 74), que é lésbica, foram algumas das opiniões expressas após o lançamento do jogo (GRINDLE, 2022).

Figura 72 — Lev, personagem transgênero em *The Last of Us Part 2*



Fonte: My Cast (2020)

Figura 73 — Abby, personagem musculosa em *The Last of Us Part 2*



Fonte: Amino (2020)

Figura 74 — À esquerda, Ellie, personagem lésbica em *The Last of Us Part 2*, junto com sua namorada Dina à direita



Fonte: YouTube (2020)

Impulsionadas pela morte de Joel, protagonista do primeiro jogo da série *The Last of Us* e bastante adorado pelo público, essas vozes negativas ainda não desapareceram. Embora campanhas subsequentes de *review bombing* tenham sido menos coordenadas, alguns dos jogos publicados pela Sony foram envolvidos nas consequências devido à proximidade de temas. Questões como a percepção da feminilidade de Aloy estão entrelaçadas nisso e quase não se distinguem das reclamações direcionadas a Abby, por exemplo. O fato de que alguns estúdios da Sony têm feito um esforço ativo para representar pessoas e culturas frequentemente negligenciadas pela mídia de entretenimento levou algumas partes da Internet a se manifestarem contra o que eles chamam de "ideologia do politicamente correto", ou "*woke ideology*", em inglês (GRINDLE, 2022).

Após o escândalo de *review bombing* direcionado a *The Last of Us Part 2*, o *Metacritic* se comprometeu a combater surtos semelhantes. É provável que, por esse motivo, a pontuação de usuário de *Horizon Forbidden West* tenha se recuperado após a onda inicial de críticas negativas. No momento da realização deste trabalho, a versão do jogo para *PlayStation 5* está com uma pontuação de usuário de 7.9, consideravelmente mais alta do que a pontuação abaixo de 4.0 para a qual o título da *Guerrilla Games* havia caído no início de 2022. Com mais avaliações positivas tendo

surgido para contra-atacar o bombardeamento sofrido, a pontuação pública de usuário do game *Horizon Forbidden West* agora está quase alinhada com sua avaliação respaldada pelos críticos (GRINDLE, 2022).

Entretanto, apesar de todas as críticas, reclamações, memes e polêmicas a respeito do jogo e da aparência da protagonista Aloy, a Guerrilla Games revelou, em abril de 2023, que *Horizon Forbidden West* havia registrado vendas de 8,4 milhões de cópias, enquanto a franquia como um todo atingiu a marca de 32,7 milhões de unidades vendidas. Esses números colocam o primeiro título da série, *Horizon Zero Dawn*, com suas 24,3 milhões de cópias vendidas, ao lado de outros títulos de destaque que ultrapassaram a marca de 20 milhões de unidades vendidas, como *God of War* (2018), citado anteriormente neste trabalho, *Elden Ring* e *Red Dead Redemption 2* (PITÃO, YANG, 2023).

A desenvolvedora comemorou o sucesso da franquia, comprovando que, assim como no caso de *The Last of Us Part 2*, as poucas e concentradas, ainda que barulhentas, repercussões negativas a respeito do game não representam a totalidade de percepção do público. A empresa também anunciou que um terceiro jogo acompanhando a jornada de Aloy já está em produção, além de outros projetos que prometem ampliar o universo de *Horizon*. Alguns exemplos são o título *Call of the Mountain*, produzido apenas para consoles de realidade virtual, um jogo ainda sem nome com elementos *multiplayer* online e uma adaptação cinematográfica da franquia em colaboração com a Netflix (GUGELMIN, 2023).

5. REPRESENTAÇÃO E PRESENÇA FEMININA NOS JOGOS ELETRÔNICOS

Neste capítulo, se objetiva retomar e analisar os assuntos tratados nos capítulos anteriores, adicionando ainda informações relevantes para a análise. Os assuntos serão analisados na ordem em que foram apresentados ao longo do trabalho, havendo também interseções entre si.

A primeira parte destina-se a explicar o conceito de agenciamento, um elemento importante para a construção de personagens em jogos eletrônicos. Em seguida, ainda na primeira parte, busca-se explicar o sucesso de Aloy como protagonista, utilizando-se também de outros exemplos que servem de base para a argumentação.

A seguir, na segunda parte, abordaremos a complexidade da entrada das mulheres em universos majoritariamente masculinos, como os jogos eletrônicos, bem como será apresentado de forma breve um novo ataque feito à imagem da personagem Aloy no ano de 2023. Por último, busca-se comprovar, através de dados numéricos, que a predominância masculina no meio dos games é ou uma realidade já ultrapassada ou meramente ilusória, pois novas pesquisas mostram que, percentualmente, o número de jogadores homens e mulheres é bastante semelhante.

5.1. Agenciamento e ‘jogos para meninas’

Nos jogos eletrônicos, existem dois tipos básicos de ação narrativa que um personagem pode exercer ou sofrer: ele pode afetar o mundo, ou ser afetado por este. A capacidade que um personagem possui de não apenas ser influenciado pela história, mas também de impactá-la ativamente é chamada de *agenciamento*. Isso significa que o personagem não está simplesmente reagindo passivamente ao mundo ao seu redor, mas está desempenhando um papel ativo na criação de novos rumos na trama, ou demonstrando potencial para tal (VIEIRA, MOTA, 2018).

Dentro do contexto dos estereótipos e representações femininas discutidos anteriormente, observamos que a grande maioria das personagens femininas apresenta níveis limitados de agenciamento. Muitas vezes, elas são retratadas em relação a personagens masculinos, seja como figuras que aguardam resgate, seguem ordens, fornecem informações ou simplesmente como objetos sexuais, de forma que suas ações e motivações são bastante reduzidas.

Um aspecto frequentemente ligado ao agenciamento das personagens é o seu nível de independência dentro da narrativa. De modo geral, as personagens femininas

tendem a ser mais independentes quando assumem papéis de protagonismo, enquanto as personagens secundárias frequentemente necessitam de assistência, não conseguem sobreviver sem ajuda externa ou simplesmente não possuem função que não seja em relação ao protagonista masculino (VIEIRA, MOTA, 2018).

Em *Horizon*, Aloy assume o papel de protagonista, sendo a personagem que exhibe o maior grau de agenciamento, e é responsável por explorar minuciosamente o mundo da franquia, enfrentando Máquinas perigosas a todo o momento e desvendando os mistérios que a cercam. Suas interações com outros personagens também evidenciam sua capacidade de modificar as relações e os acontecimentos ao longo do jogo, característica bastante marcante em jogos de RPG, especialmente nos momentos finais do primeiro título, quando ela enfrenta uma quantidade muito grande de inimigos ao mesmo tempo. Neste momento, Aloy pode estar sozinha ou com personagens aliados para lutar ao seu lado e obedecer aos seus comandos; tudo depende da maneira como o jogador conduziu a narrativa até este ponto, se optou por construir laços com outros personagens ou não.

Além disso, o contexto pós-apocalíptico de *Horizon* contribui para que Aloy precise explorar e, conseqüentemente, interferir em tudo o que puder, já que os outros personagens possuem entendimento limitado a respeito das origens da atual condição da humanidade. A comunicação com personagens não-jogáveis não é suficiente para desvendar o passado; a chave para isso é a curiosidade, principal característica de Aloy. Compreender as grandes Máquinas e as ruínas dispersas pelo mapa é o ponto de partida para desvendar, ou não, as respostas para os mistérios que o jogo apresenta (JÚNIOR, 2021).

Em outro exemplo, um dos jogos de RPG mais bem-sucedidos dos últimos anos, neste caso com protagonistas duplos, é o título *Assassin's Creed: Odyssey* (Figura 75), lançado em 2018. O jogo apresenta uma narrativa que se desenrola no ano 431 a.C. durante a Guerra do Peloponeso⁴⁵ na Grécia Antiga. Os personagens centrais são Kassandra e Alexios, ambos espartanos e irmãos. Pela primeira vez na história da franquia *Assassin's Creed*, o jogador teria a opção de escolher entre dois personagens para iniciar e seguir sua jornada até o fim do game, com a história sendo a mesma para ambos (PRESSLER, 2021).

⁴⁵ A guerra do Peloponeso foi um conflito armado entre as cidades de Atenas e Esparta, na Grécia Antiga, entre os anos 431 e 404 a.C.

Figura 75 — Cassandra e Alexios em *Assassin's Creed: Odyssey*, 2018



Fonte: Critical Hiits (2018)

Como escolha canônica da desenvolvedora Ubisoft⁴⁶, a personagem de Cassandra é compassiva, possui uma bela interpretação de voz, seu corpo é magro e musculoso e sua postura é imponente. O jogo também apresenta uma gama variada de personagens não-jogáveis que podem ser romanceados, ou seja, eles e o personagem-jogador podem ter interações românticas entre si. Assim como a narrativa principal, os personagens romanceáveis não variam de acordo com o protagonista escolhido pelo jogador, de forma que existem homens e mulheres disponíveis para ambos (SCHMITT, 2018).

Em entrevista para o site Game Informer (apud VSDIAS55, 2018), Scott Phillips, diretor do jogo, menciona que aproximadamente um terço dos jogadores escolhem Cassandra em vez de seu irmão e admite que esse número foi uma surpresa real. Embora isso possa parecer baixo, é uma melhoria significativa para uma série que se concentrou em protagonistas exclusivamente masculinos por mais de uma década. Com quase mil trabalhos feitos por fãs, chamados de *fanarts*, inspirados por Cassandra, podemos afirmar que a personagem possui mais longevidade do que seu equivalente masculino (PRESSLER, 2021, VSDIAS55, 2018).

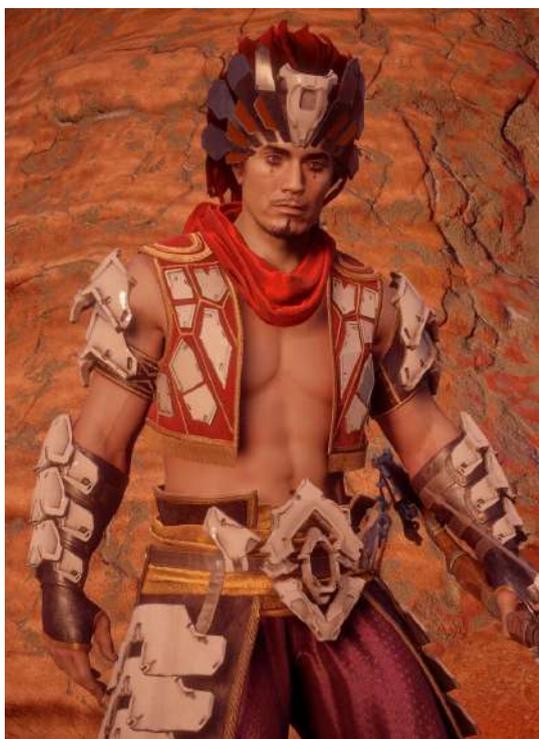
A aparência das personagens nos jogos também é frequentemente debatida, e foi citada em praticamente todos os materiais consultados para a elaboração deste

⁴⁶ A Ubisoft Entertainment SA é uma companhia francesa de jogos eletrônicos localizada nos arredores de Montreuil, em Paris, e que conta com diversos estúdios de desenvolvimento distribuídos globalmente.

trabalho. Conforme explicado anteriormente, as personagens femininas constantemente são retratadas de forma excessivamente objetificada e sexualizada nos jogos, possuindo atributos físicos exagerados, roupas curtas e movimentações provocantes. Os argumentos para o uso desse tipo de visualidade é o de que jogos com protagonistas femininas possuem números baixos de adesão e vendas, como exposto anteriormente.

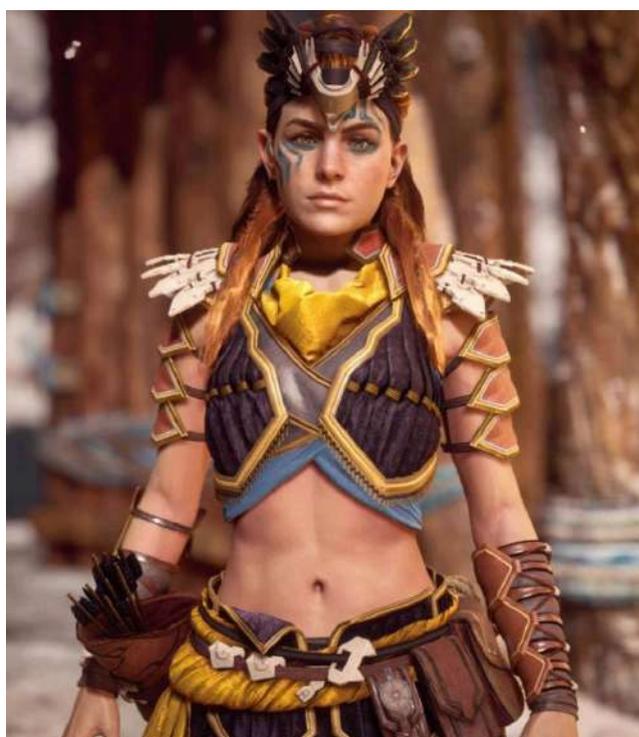
Dentro do contexto de *Horizon*, as personagens possuem proporções físicas realistas e não são objetificadas. Suas vestimentas indicam suas tribos, mantendo uma uniformidade entre homens e mulheres. Mesmo quando parte do corpo está exposta, como no caso da tribo Carja (Figuras 76 e 77), isso é igualmente aplicado a ambos os gêneros. Ainda que, em termos de diversidade de corpos, o jogo se restrinja a retratar tipos atléticos e magros, *Horizon* apresenta um mundo habitado por indivíduos reais, diversos em termos de gênero, idade, raça e características.

Figura 76 — Avad, personagem masculino da tribo Carja em *Horizon*



Fonte: Pinterest (2023)

Figura 77 — Aloy com vestimenta da tribo Carja em *Horizon*



Fonte: Reddit (2017)

Fora dos RPGs, outro jogo de sucesso protagonizado por mulheres é *Life is Strange*, lançado em 2015 pela SQUARE-ENIX⁴⁷. O jogo consiste em uma aventura episódica intimista que coloca os jogadores na pele de Max Caulfield (Figura 78), uma adolescente estudante de fotografia. Combinando elementos de drama, aventura e romance, a narrativa é construída através de *cutscenes* e escolhas que o jogador precisa fazer a todo o momento. Cada escolha leva a história por um caminho diferente, de forma que é preciso jogar várias vezes para ter acesso a todas as possibilidades de *gameplay*. A trama central gira em torno das vivências de Max, guiando-a na exploração do seu recém-descoberto dom de manipular o tempo, uma habilidade concedida nos primeiros instantes do episódio inaugural, logo após ter uma visão de que uma tempestade iminente devastaria a cidade (DINGMAN, 2018).

Figura 78 — Max Caulfield em *Life is Strange*, 2015



Fonte: My Cast (2019)

⁴⁷ Square Enix Holdings Co., Ltd. é uma empresa japonesa especializada no desenvolvimento e publicação de jogos eletrônicos. Ela ganhou reconhecimento principalmente por suas famosas séries de RPG, entre as quais se destacam *Final Fantasy*, *Dragon Quest* e *Kingdom Hearts*.

Life is Strange também não apresenta grandes momentos de ação, duelos, lutas ou explosões, comuns à maioria dos jogos de aventura. Na maior parte do tempo, Max está caminhando calmamente, pensando alto, conversando com outros personagens e utilizando seus poderes temporais para interagir com o mundo ao seu redor e ajudar seus amigos. O jogo ainda conta com uma trilha sonora indie, sendo a maior parte das músicas compostas apenas por voz e violão.

Ainda que tenha sido visto como um ‘jogo de menina’ em seu lançamento por apresentar uma protagonista feminina jovem, sem apelo sexual, introvertida e genuinamente bondosa, *Life is Strange* foi um dos títulos mais aclamados de 2015 e também atraiu jogadores masculinos (FERREIRA, 2016). Em 2022, um usuário do Reddit realizou uma breve pesquisa objetiva (Figura 79) entre os usuários do site na qual ele busca saber a proporção de homens e mulheres entre os jogadores.

Figura 79 — Captura de tela do post no Reddit



Fonte: Reddit (2022)

Em tradução livre, o usuário escreve: “Eu sempre quis saber qual a proporção entre homens e mulheres no subreddit (fórum) de life is strange. Acho que é algo muito interessante de saber porque eu sempre achei que mais meninas jogavam esse jogo”. Curiosamente, a opção “sou um homem” obteve o maior número de respostas.

Tanto a aparência quanto a personalidade de Max se afastam dos estereótipos femininos recorrentes. Ela é visualmente retratada como uma jovem-adulta típica do mundo real, muitas vezes usando roupas discretas, como camisetas com logotipos *geeks* e calças jeans. Max não necessita de elementos visuais extravagantes para se

destacar como personagem; é a sua construção pessoal e a trajetória narrativa que a tornam memorável e significativa por si só.

Títulos como *Horizon*, *Assassin's Creed: Odyssey* e *Life is Strange* mostram que protagonistas femininas que fazem sucesso estão inseridas em jogos que focam na jogabilidade, na narrativa e em outros elementos que os jogadores consideram divertidos, imersivos e interessantes. Também é importante observar que nenhum deles foca em características extremas de gênero para a construção das personagens, do universo ou da trama. Max, Cassandra e especialmente Aloy, elemento central deste trabalho, são personagens bem desenvolvidas, de personalidades fortes e determinadas e possuem narrativas próprias. Seus objetivos, ferramentas e jogabilidade são equivalentes a quaisquer jogos de RPG e aventura protagonizados por personagens masculinos. São, portanto, exemplos tangíveis de que personagens femininas podem ser protagonistas sem fazer uso de estereótipos ou cair em tramas superficiais.

5.2. Lugar de mulher é nos jogos

A história das mulheres proporciona *insights* sobre a origem e persistência das construções culturais em torno do gênero feminino e seu papel na sociedade. Durante um longo período, mulheres permaneceram invisíveis, confinadas ao lar e cuidando das famílias em silêncio, enquanto a filosofia predominante reforçava a superioridade masculina. Eventos como as revoluções do século XX e movimentos feministas permitiram que algumas brechas se abrissem nesse sistema de poder, levando a avanços como o direito de voto e participação em posições tradicionalmente masculinas durante as guerras (SILVEIRA, 2018).

No entanto, mesmo com esses avanços, resquícios da história que privilegiou o masculino persistem, normalizados nas relações sociais de forma a passarem despercebidos pelas vítimas. A naturalização dessas construções históricas contribui para que as mulheres não percebam a violência simbólica imposta pelos dominadores. Isso se reflete também no universo dos jogos eletrônicos, no qual estereótipos culturais atribuem agressividade, estratégia e liderança a qualidades masculinas, enquanto subestimam as habilidades femininas. Essa narrativa, imposta predominantemente por jogadores homens, sugere que as mulheres não seriam capazes de lidar com tecnologia ou estratégias de jogos, contribuindo para um ambiente hostil e repleto de assédio, ameaças e representações prejudiciais para as mulheres (SILVEIRA, 2018).

Aspectos que destacam a violência simbólica de gênero em videogames incluem a escassez de personagens femininas, a existência de um mercado específico para mulheres que exclui jogos competitivos, e a representação estereotipada dessas personagens, assuntos que já foram abordados neste trabalho. Movimentos que defendem uma legítima busca por equidade de gênero frequentemente desencadeiam a indignação de grupos reacionários como os *incels*, também mencionados anteriormente, gerando debates intensos e uma inundação de respostas misóginas, machistas e homotransfóbicas.

Jogos como *God of War*, que tradicionalmente apresentavam características hipermasculinas, foram retrabalhados e ressignificados nos últimos anos, a fim de obter maior longevidade, uma vez que as primeiras versões já não fazem sentido com os valores e discussões atuais. O game *Resident Evil 4*, também já mencionado, foi relançado em 2023 em uma nova versão, na qual a personagem Ashley, antes uma vítima indefesa e sem utilidade, agora possui mecânicas próprias essenciais para a *gameplay* (SOTO, 2023). As mudanças presentes nas representações e narrativas dos jogos atuais, porém, não agradam a todos, principalmente a homens pertencentes a grupos como os *incels* e outros semelhantes.

No que tange a *Horizon Forbidden West*, ainda que Aloy não tenha passado por mudanças substanciais em relação ao primeiro título da série, a personagem é até hoje alvo de memes e piadas depreciativas por conta de sua aparência. Como todo jogo, *Horizon* não é perfeito, e existem críticas válidas a respeito de variados aspectos, desde gráficos, desempenho em diferentes consoles, jogabilidade, etc; porém, esses pontos praticamente não aparecem em pesquisas simples realizadas no *Google* e outros buscadores, já que a maior parte do barulho a respeito do game é feito por grupos incomodados a protagonista.

Durante a realização deste trabalho, uma nova polêmica a respeito da personagem surgiu, em abril de 2023, quando *Forbidden West* recebeu uma expansão intitulada *Burning Shores* (Figura 80), que apresenta um evento ocorrido logo após o desfecho da campanha principal. Nele, Aloy se depara com uma nova ameaça nas ruínas de Los Angeles, cidade agora parcialmente submersa e transformada em um arquipélago vulcânico devido ao passar do tempo. O local apresenta vestígios da antiga civilização humana que ainda perduram, incluindo o famoso letreiro de Hollywood. Nessa nova parte da aventura, a protagonista enfrenta um robô conhecido

como *Metal Devil*, que desempenhou um papel crucial na extinção da humanidade séculos atrás.

Figura 80 — Imagem de lançamento de *Burning Shores*



Fonte: TechTudo (2023)

Aloy conta com a ajuda de antigos aliados e também com a participação de novos personagens. A tribo dos Quen, que os jogadores conhecem de forma breve em *Forbidden West*, tem um papel mais significativo na expansão, revelando mais sobre sua cultura. Entre eles está Seyka, uma nova personagem que se destaca como guerreira e que acompanhará Aloy em diversos momentos da história. Seyka é também o primeiro e, até então, único interesse romântico de Aloy em toda a narrativa de *Horizon* até então.

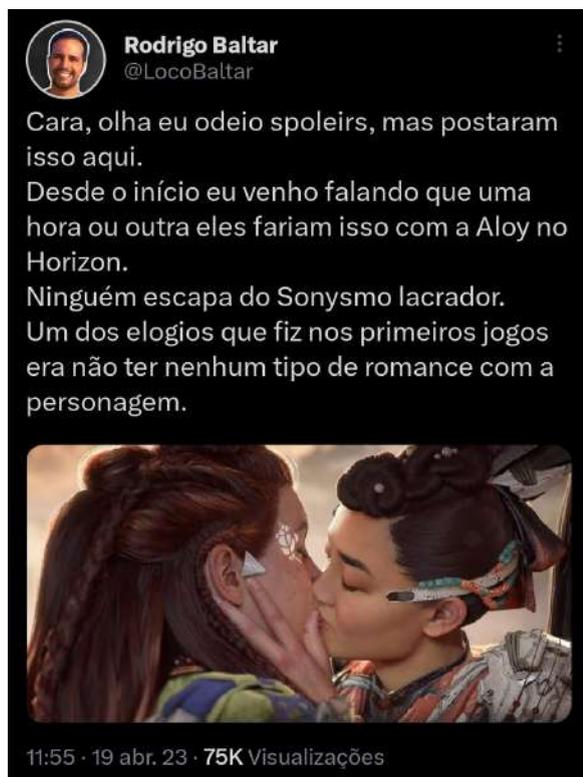
O romance entre Aloy e Seyka serviu de combustível para aqueles que já estavam incomodados com sua aparência agora ficarem incomodados também com sua sexualidade. Entre as críticas dos jogadores, destaca-se uma das escolhas de diálogo disponíveis para Aloy no desfecho da expansão, enquanto ela interage com Seyka. Os jogadores expressaram insatisfação perante a opção de diálogo que permite a Aloy admitir seus sentimentos por Seyka. Uma vez selecionado, o diálogo é seguido por uma cena cinemática de beijo entre as personagens (Figura 81).

Figura 81 — Aloy e Seyka na expansão *Burning Shores*

Fonte: YouTube (2023)

A partir desse breve momento, comentários sobre o jogo voltaram a aparecer na Internet, com jogadores afirmando que a inclusão de personagens LGBTQ+ é uma imposição de uma agenda política. Algumas avaliações até mesmo mencionam termos como "agenda gay", "doutrinação", "tentativa de promover a agenda LGBTQ" e "dano a um personagem icônico" (LEITE, 2023). Na data de lançamento do trailer de *Burning Shores*, novos comentários depreciativos e memes (Figuras 82 e 83) deformando o rosto de Aloy começaram a surgir.

Figura 82 — Captura de tela do Twitter



Fonte: Twitter (2023)

Figura 83 — Captura de tela do Twitter



Fonte: Twitter (2023)

O jogo, então, sofreu um novo processo de *review bombing*, assim como em seu lançamento, exposto anteriormente, e o site Metacritic adotou certas medidas para enfrentar essa situação. Visando prevenir que indivíduos que não tenham jogado o título o ataquem com críticas negativas, o site passou a impedir que os usuários postem avaliações logo após o lançamento de um jogo. No entanto, apesar de haver alguma supervisão, a medida não parece ser completamente eficaz para evitar ataques organizados direcionados a um produto específico (LEITE, 2023).

A trajetória histórica das mulheres revela as origens das construções culturais em torno do gênero feminino e sua persistência ao longo do tempo. A invisibilidade imposta às mulheres por tanto tempo, juntamente com a narrativa de superioridade masculina, deixou marcas profundas na sociedade e, também, nos jogos eletrônicos. Ainda que avanços como os movimentos feministas tenham criado brechas nas estruturas de poder, a naturalização de estereótipos se reflete de forma bastante clara no mundo dos videogames, no qual habilidades e qualidades são erroneamente atribuídas a gêneros específicos, resultando em um ambiente hostil para as mulheres.

No contexto de *Horizon Forbidden West*, a personagem Aloy é um exemplar das complexidades enfrentadas pelas mulheres na indústria dos jogos. Ainda que a representação da protagonista siga padrões de beleza instituídos, como corpo magro, cor da pele branca e cabelos ruivos, sua aparência continua a ser alvo de críticas e comentários depreciativos. Diante disso, fica claro que o caminho para a igualdade e a representação adequada das mulheres na indústria dos jogos é desafiador e contínuo, exigindo uma transformação cultural mais ampla e a conscientização dos problemas arraigados que afetam a experiência das mulheres nesse universo.

5.3. Números e perspectivas futuras

Numérica e objetivamente, a Pesquisa Gamer Brasil 2021 revelou que, dos 72% de participantes que relataram se envolver regularmente com jogos eletrônicos, 51,5% deles são mulheres. Sendo assim, as mulheres compõem mais da metade do público de jogos no país, sendo que 62,2% delas preferem jogar em dispositivos móveis, como smartphones. Ainda assim, o ambiente gamer e a maneira como os jogos são majoritariamente produzidos é, como exposto neste trabalho, historicamente masculino, e grande parte do público masculino não considera jogos de smartphones como 'jogos de verdade', de forma a desmerecer e diminuir a relevância dos números apresentados (CANELLA, 2022).

Já nos Estados Unidos, de acordo com a Associação de Software de Entretenimento (ESA), 48% dos jogadores de videogame se identificam como mulheres, enquanto 29% são pessoas de origens étnicas diversas. O relatório de 2022 reflete uma tendência consistente, com os resultados anuais indicando um aumento constante no número de mulheres envolvidas em jogos. Embora os videogames tenham sido tradicionalmente vistos como um passatempo dominado por homens, esses achados mostram que essa percepção está longe da realidade e que isso tem se mostrado constante por um tempo, já que análises de anos anteriores apresentam percentuais semelhantes de jogadoras (LIANG, 2022).

No entanto, essa presença significativa de jogadoras não se reflete no número de mulheres que trabalham na indústria de jogos eletrônicos. Um levantamento realizado em 2022 com desenvolvedores de games nos Estados Unidos revelou que 76,3% dos profissionais eram homens, enquanto apenas 23,7% eram mulheres (LIANG, 2022). Isso indica que as mulheres representam menos de um quarto dessa

força de trabalho, o que é incompatível com a quantidade de mulheres consumidoras de games atualmente.

Ao longo dos anos, a visão feminina frequentemente foi relegada a segundo plano e bastante subestimada, de forma que construiu-se um imaginário de que as mulheres eram desinteressadas e naturalmente inaptas à tecnologia. Essa visão criou um ambiente hostil para as mulheres, tanto como personagens representadas, quanto como integrantes da indústria de jogos ou simplesmente como jogadoras. Contudo, atualmente, estamos presenciando avanços na maneira como as mulheres estão sendo apresentadas nos jogos: como personagens realistas, variadas e com narrativas sólidas. As provas dessas mudanças estão se acumulando, reforçando a ideia de que tais representações possuem um apelo amplo, cativando tanto os fãs femininos quanto masculinos. Porém, com quase metade das jogadoras identificando-se como mulheres, os desenvolvedores de jogos precisam diversificar suas produções para se adequarem a um mercado em constante evolução. É fundamental, ainda, que as empresas do setor adotem uma composição mais diversificada, uma vez que o número de mulheres interessadas na produção de games continua a crescer.

6. CONCLUSÃO

No decorrer desta investigação, podemos concluir que há evolução na dinâmica das relações entre homens e mulheres no contexto dos jogos eletrônicos, apesar de muitos ruídos serem produzidos ao longo do caminho. A transformação das representações visuais das protagonistas femininas revela um panorama mais diversificado e atraente, tanto para mulheres quanto para alguns homens, atendendo a demandas por personagens que vão além dos estereótipos objetificados tradicionais.

De acordo com os dados apresentados anteriormente, é possível concluir que as críticas feitas por poucos e seletos jogadores homens a respeito de corpos femininos, como os de Aloy, apesar de causarem polêmicas e discussões, não possuem real influência nos resultados de venda, crítica especializada e aceitação do público geral dos jogos. É importante resgatar a informação de que, mesmo com as reclamações, memes e discussões sobre a aparência da personagem na Internet, a realidade se mostrou diferente. Em abril de 2023, foi revelado que *Horizon Forbidden West* registrou um total de 8,4 milhões de cópias vendidas, enquanto a franquia como um todo atingiu a notável marca de 32,7 milhões de unidades vendidas. Podemos lembrar, ainda, que esses números colocam *Horizon Zero Dawn*, primeiro título da série, ao lado de outros jogos proeminentes, todos protagonizados por homens e com franquias estabelecidas há anos, como *God of War* (2018), *Elden Ring* e *Red Dead Redemption 2*, que ultrapassaram a marca das 20 milhões de cópias vendidas.

A análise do impacto e do desenrolar dos primeiros memes produzidos com imagens distorcidas de Aloy revela a influência das esferas hipermasculinas e dos grupos como os *incels*, que usam a anonimidade para disseminar discursos negativos e misóginos na Internet. Os *chans*, notadamente o 4chan, emergem como espaços onde essas narrativas se proliferam rapidamente, muitas vezes resultando em comentários e paródias virais que desafiam as próprias intenções originais dos criadores de memes. A interação entre essas esferas e o público mais amplo revela uma dinâmica complexa e frequentemente contraditória em que os limites entre ironia, hostilidade e humor muitas vezes se tornam difusos.

Embora tenhamos identificado a existência de grupos, predominantemente compostos por homens, que resistem à inclusão e dessexualização das diversas representações femininas nos jogos, podemos concluir que eles parecem ser minoritários e de alcance limitado. De acordo com o que pudemos observar a respeito

da discussão online sobre a Aloy, nas redes sociais e fóruns utilizados por públicos mais abrangentes, como o Reddit e o Twitter, os comentários depreciativos sobre a personagem não receberam o mesmo tipo de engajamento que foi visto no site 4chan. As vozes insatisfeitas com questões de gênero, muitas vezes proeminentes e controversas na Internet, não parecem afetar de maneira significativa as escolhas do público consumidor, uma vez que suas opiniões não se traduzem em impactos práticos na venda dos jogos em questão, além de serem ridicularizadas por outros jogadores. Sendo assim, é seguro dizer, ao menos por hora, que os discursos desses grupos ocorrem em um espaço restrito em que suas visões são reforçadas por uma retroalimentação interna, de forma que a influência que exercem é limitada a esse nicho específico, não alcançando de forma considerável públicos mais amplos.

Por fim, o afastamento das mulheres das ciências da computação, da tecnologia e, conseqüentemente, dos videogames é uma questão histórica bastante ampla que não pôde ser abordada com a devida atenção neste trabalho, mas que possui influência direta nos resultados encontrados. Conforme abordado anteriormente, há uma narrativa, imposta predominantemente por jogadores homens, que sugere que as mulheres não seriam capazes de lidar com tecnologias ou estratégias de jogos, de forma que o universo dos videogames se formou como um ambiente hostil e repleto de assédio, ameaças e representações prejudiciais para as mulheres. Podemos adicionar, ainda, com base nos dados demográficos apresentados anteriormente, que a indústria de games clama por um aumento substancial da participação feminina nos bastidores, a fim de refletir não apenas o público consumidor, que atualmente é cerca de 50% composto por mulheres, como também uma maior variedade de perspectivas necessária para a criação de representações autênticas, abrangentes e democráticas.

REFERÊNCIAS

Aloy (Horizon Zero Dawn). KnowYourMeme, 1 jun. 2021. Disponível em: <<https://knowyourmeme.com/memes/aloy-horizon-zero-dawn>>. Acesso em: jun. 2023.

AZEVEDO, J. **Resumão: relembre a história de Horizon Zero Dawn.** Meu PlayStation, 29 jan. 2022. Disponível em: <<https://meups.com.br/especiais/resumao-horizon-zero-dawn/>>. Acesso em: jun. 2023.

BARRETO, E. **Afinal, por que Rost foi exilado em Horizon Zero Dawn?** Show Me Tech, 16 ago. 2017. Disponível em: <<https://www.showmetech.com.br/afinal-por-que-rost-foi-exilado-em-horizon-zero-dawn/>>. Acesso em: ago. 2023.

BOSS, B. **Imagens comparam cenários de Horizon Zero Dawn com locais reais.** Galáxia Nerd, 15 mar. 2017. Disponível em: <<https://galaxianerd.com/15/03/2017/imagens-comparam-cenarios-de-horizon-zero-dawn-com-locais-reais/>>. Acesso em: jun. 2023.

BRAZ, J. **Jogo que ficou muito popular no Facebook vai encerrar as atividades em dezembro.** Combo Infinito, 29 set. 2020. Disponível em: <<https://www.comboinfinito.com.br/principal/jogo-que-ficou-muito-popular-no-facebook-vai-encerrar-as-atividades-em-dezembro/>>. Acesso em: fev. 2023.

CANELLA, C. **Mulheres são maioria nos games, mas por que não somos protagonistas?** IGN Brasil, 8 mar. 2022. Disponível em: <<https://br.ign.com/games/97015/feature/mulheres-sao-maioria-nos-games-mas-por-que-nao-somos-protagonistas>>. Acesso em: ago. 2023.

CARDOSO, J. **Game Pong completa 50 anos de existência.** Adrenaline, 30 nov. 2022. Disponível em: <<https://www.adrenaline.com.br/games/game-pong-completa-50-anos-de-existencia/>>. Acesso em: fev. 2023.

COMERLATO, E. **#SuperMario35: A linha do tempo da franquia Super Mario.** Nintendo Blast, 7 set. 2020. Disponível em: <<https://www.nintendoblast.com.br/2020/09/supermario35-linha-do-tempo-franquia-super-mario.html>>. Acesso em: mar. 2023.

COOPER, D. **Horizon Forbidden West Review.** GameRant, 14 fev. 2022. Disponível em: <<https://gamerant.com/horizon-forbidden-west-review/>>. Acesso em: ago. 2023.

COSTA, L. A. **A evolução do Xbox: como o console da Microsoft se tornou um gigante na indústria de games.** ShowMeTech, 28 out. 2020. Disponível em: <<https://www.showmetech.com.br/relembre-evolucao-do-xbox/#:~:text=O%20primeiro%20console%20da%20Microsoft,acesso%20a%20m%C3%BAscas%20e%20aplicativos>>. Acesso em: fev. 2023.

CRISTINA, K. **Tomb Raider: Lara Croft, muito mais que um sex symbol dos games.** Delirium Nerd, 8 fev. 2018. Disponível em: <<https://deliriumnerd.com/2018/02/08/lara-croft-mais-que-um-sex-symbol/>>. Acesso em: mar. 2023.

DINGMAN, H. **Life is Strange: Before the Storm review: A small town and smaller stakes.** PCWorld, 6 jan. 2018. Disponível em: <<https://www.pcworld.com/article/407769/life-is-strange-before-the-storm-review.html>>. Acesso em: ago. 2023.

DOERRER, B. **Why Capcom is targeting the women who play "Street Fighter".** Campaign 6 jun. 2023. Disponível em: <<https://www.campaignasia.com/article/why-capcom-is-targeting-the-women-who-play-street-fighter/484748>>. Acesso em: ago. 2023.

DOWNER, A. **Twitter Gathers To Dunk On Gamer Mad That 'Horizon Forbidden West' Protagonist Has Hair On Her Face Like A Normal Human Woman.** KnowYourMeme, 16 fev. 2022. Disponível em: <<https://knowyourmeme.com/news/twitter-gathers-to-dunk-on-gamer-mad-horizon-forbidden-west-protagonist-has-hair-on-her-face-like-a-normal-human-woman>>. Acesso em: jun. 2023.

Horizon Zero Dawn Wiki. FANDOM, 2023. Disponível em: <https://horizon.fandom.com/wiki/Horizon_Zero_Dawn>. Acesso em: fev. 2023.

FERREIRA, M. A. **Horizon Forbidden West parece impressionante. Mas e a PS4?** PC Manias, 4 jun. 2021. Disponível em: <<https://www.pcmánias.com/horizon-forbidden-west-e-um-jogo-cross-gen-que-parece-impressionante-o-que-mudou/>>. Acesso em: jun. 2023.

FERREIRA, V. **Sucesso inesperado, "Life is Strange" aborda temas como bullying e suicídio.** Start UOL, 26 jan. 2016. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2016/01/26/sucesso-inesperado-life-is-strange-aborda-temas-como-bullying-e-suicidio.html>>. Acesso em: ago. 2023.

GALLO, S. N. **Jogo como elemento da cultura: aspectos contemporâneos e as modificações na experiência do jogar.** Tese (Doutorado em Comunicação) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2007. Disponível em: <<https://sapientia.pucsp.br/handle/handle/4906>>. Acesso em: mar. 2023.

GIANNOTTI, R. **Franquia Horizon passa de 32 milhões de cópias vendidas.** Adrenaline, 9 mai. 2023. Disponível em: <<https://www.adrenaline.com.br/games/guerrilla-games-confirma-sequencia-de-horizon-forbidden-west/>>. Acesso em: ago. 2023.

GIANNOTTI, R. **Um colosso da indústria: GTA V já vendeu 165 milhões de cópias.** Adrenaline, 17 mai. 2022. Disponível em: <<https://www.adrenaline.com.br/games/um-colosso-da-industria-gta-v-ja-vendeu-165-milhoes-de-copias/>>. Acesso em: fev. 2023.

'GRAND THEFT AUTO V' ganha prêmio de Jogo do Ano no Oscar dos games. O Globo, 9 dez. 2013. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/economia/grand-theft-auto-ganha-premio-de-jogo-do-ano-no-oscar-dos-games-11012241>>. Acesso em: fev. 2023.

GREENBAUM, A. **Horizon Forbidden West: The Strange Reasons Why The Sequel Is Being Review Bombed.** Den of Geek, 23 fev. 2022. Disponível em: <<https://www.denofgeek.com/games/horizon-forbidden-west-controversies-sequel-review-bomb-user-scores/>>. Acesso em: ago. 2023.

GRINDLE, B. **Why Horizon Forbidden West Has Been Getting Review Bombed Explained.** GameRant, 25 fev. 2022. Disponível em: <<https://gamerant.com/horizon-forbidden-west-review-bombing-weird-reasons-explained/>>. Acesso em: ago. 2023.

'GTA V' pode ter custado US\$ 266 milhões para ser produzido, diz jornal. G1, 9 set. 2013. Disponível em: <<https://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2013/09/gta-v-pode-ter-custado-us-266-milhoes-para-ser-produzido-diz-jornal.html>>. Acesso em: fev. 2023.

GUERRILLA GAMES, 2023. Disponível em: <<https://www.guerrilla-games.com>>. Acesso em: ago. 2023.

GUGELMIN, F. **Guerrilla Games confirma sequência de Horizon: Forbidden West.** Adrenaline, 24 abr. 2023. Disponível em: <<https://www.adrenaline.com.br/games/guerrilla-games-confirma-sequencia-de-horizon-forbidden-west/>>. Acesso em: ago. 2023.

HORIZON FORBIDDEN WEST. Metacritic. Disponível em: <<https://www.metacritic.com/game/playstation-5/horizon-forbidden-west>>. Acesso em: ago. 2023.

Horizon Forbidden West consolida franquia como uma das melhores do PlayStation | Análise. TudoCelular, 14 fev. 2022. Disponível em: <<https://www.tudocelular.com/jogos/noticias/n186119/analise-horizon-forbidden-west-review-ps5.html>>. Acesso em: jun. 2023.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura.** 9ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.

JÚNIOR, H. **Horizon Zero Dawn: Exploração como narrativa**. Garota no Controle, 8 jun. 2021. Disponível em: <<https://garotanocontrole.com.br/2021/06/horizon-zero-dawn-exploracao-como-narrativa/>>. Acesso em: ago. 2023.

KENT, S. L. **The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon and Beyond** — The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World. New York: Three Rivers Press, 2001.

KIRSTIN. **Street Fighter 6 Didn't Have To Embarrass Itself With Sexist Fan Service**. CBR, 4 jul. 2023. Disponível em: <<https://www.cbr.com/sf-6-sexist-fan-service-problem/>>. Acesso em: jun. 2023.

LAZZARO, N. **Are Boy Games Even Necessary?** In Y. Kafai, C. Heeter, J. Denner, & J. Sun (Eds.), *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New perspectives on gender and gaming*. Cambridge, MA: MIT Press, 2008. Disponível em: <<https://doi.org/10.7551/mitpress/7477.003.0019>>. Acesso em: mar. 2023.

LEITE, L. C. **Horizon Burning Shores sofre review bombing devido a beijo de Aloy**. Tecmundo, 23 mai. 2023. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/voxel/263177-horizon-burning-shores-sofre-review-bombing-devido-beijo-aloy.htm>>. Acesso em: ago. 2023.

LIANG, L. **24% Of Game Devs Are Female Despite Women Making Up Nearly Half Of Gamers**. The Gamer, 8 jun. 2022. Disponível em: <<https://www.thegamer.com/game-devs-women-half-of-gamers/>>. Acesso em: ago. 2023.

LIMA, B. I. D. **A história do The Sims**. Oficina da Net, 6 fev. 2022. Disponível em: <<https://www.oficinadanet.com.br/historiasdigitais/29644-a-historia-da-franquia-the-sims-20-anos-de-sucesso>>. Acesso em: fev. 2023.

LIMA-SANTOS, A. V. S.; SANTOS, M. A. **Incels e Misoginia *On-line* em Tempos de Cultura Digital**. Estudos e Pesquisas em Psicologia, v. 22, n. 3, 2022. Disponível em: <<https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/pt/biblio-1428705>>. Acesso em: jul. 2023.

LOURO, G. L. **Gênero, Sexualidade e Educação. Uma perspectiva pós-estruturalista**. 6ª ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2003.

MCKENNEY, K. **God of War Must Move Beyond Its History of Misogyny If It Wants To Succeed**. Paste Magazine, 28 jun. 2016. Disponível em: <<https://www.pastemagazine.com/games/god-of-war-must-move-beyond-the-series-history-of/>>. Acesso em: mar. 2023.

MCKEOWN, M. **Bloodborne: The Doll And Lady Maria, Explained.** The Gamer, 17 jan. 2022. Disponível em: <<https://www.thegamer.com/bloodborne-doll-lady-maria-astral-clocktower-connection-explained/>>. Acesso em: ago. 2023.

MEDINA, M. **Horizon Forbidden West: 12 Biggest Changes from Zero Dawn.** IGN, 18 fev. 2022. Disponível em: <<https://www.ign.com/articles/horizon-forbidden-west-biggest-changes>>. Acesso em: jun. 2023.

MONTANARO, P. R. **Tudo o que já sabemos sobre Horizon: Forbidden West.** Arkade, 12 fev. 2022. Disponível em: <<https://www.arkade.com.br/tudo-sobre-horizon-forbidden-west/>>. Acesso em: jun. 2023.

MONTEIRO, R. **GTA 5 é eleito o melhor jogo do ano no Golden Joystick Awards.** TechTudo, 30 out. 2013. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2013/10/gta-5-e-eleito-o-melhor-jogo-do-ano-no-golden-joystick-awards.ghtml>>. Acesso em: fev. 2023.

MONTEIRO, R. **O que esperar de Horizon Forbidden West, o próximo lançamento da Sony.** TechTudo, 21 jan. 2022. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2022/01/o-que-esperar-de-horizon-forbidden-west-o-proximo-lancamento-da-sony.ghtml>>. Acesso em: jun. 2023.

MORLA, J. **‘God of War’ reinvented: From sex games with Aphrodite to deconstructing masculinity.** El País, 8 nov. 2022. Disponível em: <<https://english.elpais.com/culture/2022-11-08/god-of-war-reinvented-from-sexual-mini-games-to-male-deconstruction.html>>. Acesso em: mar. 2023.

NIGHTINGALE, E. **Snowflake gamer dragged after whining about Aloy’s ‘masculine’ appearance in Horizon Forbidden West.** The Pink News, 1 jun. 2021. Disponível em: <<https://www.thepinknews.com/2021/06/01/horizon-forbidden-west-aloy-masculine-sony-state-of-play/>>. Acesso em: jun. 2023.

NOGUEIRA, P. **Atari lança console portátil com o clássico Pong.** Hardware.com.br, 21 out. 2020. Disponível em: <<https://www.hardware.com.br/noticias/2020-10/atari-lanca-console-portatil-pong.html>>. Acesso em: fev. 2023.

OLIVEIRA, J.; SOMMADOSSI, G. **Horizon Forbidden West: saiba tudo o que foi revelado no State of Play da Sony.** Canaltech, 27 mai. 2021. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/games/horizon-forbidden-west-saiba-tudo-o-que-foi-revelado-no-state-of-play-da-sony-185973/>>. Acesso em: jun. 2023.

OLIVEIRA, M. **Horizon Forbidden West ganha prêmio de melhor game de 2022.** O Vício, 16 jul. 2022. Disponível em: <<https://ovicio.com.br/horizon-forbidden-west-ganha-premio-de-melhor-game-de-2022/>>. Acesso em: jun. 2023.

ORLAND, K. **God of War (2018): How to reinvent a beloved series without ruining what works**. Ars Technica, 4 dez. 2018. Disponível em: <<https://arstechnica.com/gaming/2018/04/god-of-war-2018-how-to-reinvent-a-beloved-series-without-ruining-what-works/>>. Acesso em: mar. 2023.

PEDRO, J. M.; SANTOS, M. **Estratégias discursivas e identidades de gênero: a construção da "dona de casa moderna" na revista Casa & Jardim dos anos 1960**. Caderno Espaço Feminino, Uberlândia/MG, v. 24, n. 1, p. 163-184, 2011. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/277114072_Estrategias_discursivas_e_identidades_de_genero_a_construcao_da_dona_de_casa_moderna_na_revista_Casa_Jardim_dos_anos_1960>. Acesso em: ago. 2023.

PEREIRA, A. E. L. M. **O papel das mulheres nos jogos online**. Lisboa: ISCTE-IUL, 2017. Dissertação de mestrado. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10071/15365>>. Acesso em: mar. 2023.

PEREIRA, F. **Arcade**. Knoow.net, 21 jun. 2017. Disponível em: <<https://knoow.net/ciencinformtelec/informatica/arcade/>>. Acesso em: jun. 2023.

PITÃO, M. E.; YANG, G. **“Um marco que nunca imaginamos ser possível”**: Horizon Forbidden West vende 8 milhões de unidades e franquia faz números impressionantes. IGN Brasil, 9 mai. 2023. Disponível em: <<https://br.ign.com/horizon-forbidden-west-1/108680/news/um-marco-que-nunca-imaginamos-ser-possivel-horizon-forbidden-west-vende-8-milhoes-de-unidades-e-fran>>. Acesso em: ago. 2023.

PLAYSTATION, 2023. Disponível em: <<https://www.playstation.com/pt-br/>>. Acesso em: ago. 2023.

PRESSLER, A. **Female protagonists in video games are changing the game, literally**. Women's Agenda, 8 jun. 2021. Disponível em: <<https://womensagenda.com.au/life/female-protagonists-in-video-games-are-changing-the-game-literally/>>. Acesso em: ago. 2023.

REIS, L. J. de A.; CAVICHIOLLI, F. R. **Dos Single aos Multiplayers: A História dos Jogos Digitais**. LICERE - Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer, [S. l.], v. 17, n. 2, p. 312–350, 2014. Disponível em: <<https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/858>>. Acesso em: fev. 2023.

JSICK. **Review: Super Princess Peach**. SlickGaming, 29 jan. 2015. Disponível em: <<https://jsicktheslick.wordpress.com/2015/01/29/review-super-princess-peach/>>. Acesso em: ago. 2023.

REVIL, 2023. Disponível em: <<https://residentevil.com.br/resident-evil-4/>>. Acesso em: ago. 2023.

RIBEIRO, G. F. **START Explica: "Review bombing" e o protesto dos "haters"**. START UOL, 4 jul. 2019. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2019/07/04/review-bombing-protestando-atraves-das-notas.htm>>. Acesso em: ago. 2023.

RISSE, L.; DUARTE, C. S.; ROSÁRIO, N. M. DO. **Um olhar da semiótica da cultura sobre jogos digitais e seus avatares**. Revista Mídia e Cotidiano, v. 5, n. 5, 3 mar. 2015. Disponível em: <<https://periodicos.uff.br/midiaecotidiano/article/view/9731>>. Acesso em: mar. 2023.

SCHMITT, K. **Resenha: Assassin's Creed Odyssey**. Gamer como a gente, 21 nov. 2018. Disponível em: <<https://gamercomoagente.com/2018/11/21/resenha-acodyssey/>>. Acesso em: ago. 2023.

SILVEIRA, G. U. D; **O discurso de violência simbólica de gênero em uma página e em grupos voltados ao *League of Legends* no Facebook**. Pelotas, 2018. Dissertação de Mestrado. Disponível em: <<https://guaiaca.ufpel.edu.br/handle/prefix/4343>>. Acesso em: mar. 2023.

SOTO, C. **'Resident Evil 4': Remake buscou 'expandir qualidades' do original ao invés de mudá-las, diz produtor**. G1, 22 mar. 2023. Disponível em: <<https://g1.globo.com/pop-arte/games/noticia/2023/03/22/resident-evil-4-remake-busco-u-expandir-qualidades-do-original-ao-inves-de-muda-las-diz-produtor.ghtml>>. Acesso em: ago. 2023.

SOUZA, G. **Street Fighter 6 gera polêmica por visual exageradamente sexy de Cammy**. TudoCelular, 5 jun. 2023. Disponível em: <<https://www.tudocelular.com/curiosidade/noticias/n207074/street-fighter-6-polemica-traje-cammy.html>>. Acesso em: ago. 2023.

TORRES, T. **O fenômeno dos memes**. Cienc. Cult., São Paulo, v. 68, n. 3, p. 60-61, set. 2016. Disponível em: <http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0009-67252016000300018&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: jul. 2023.

VIEIRA, P. P.; MOTA, R. R. D. **A Representação Feminina em Horizon Zero Dawn**. XVII SBGames, Foz do Iguacu, 2018. Disponível em: <<https://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/CulturaFull/188058.pdf>>. Acesso em: jun. 2023.

VINHA, F. **God of War: relembre a trajetória dos jogos de Kratos**. TechTudo, 19 abr. 2018. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/listas/2018/04/god-of-war-relembre-a-trajetoria-dos-jogos-de-kratos.ghtml>>. Acesso em: mar. 2023.

VSDias55, V. **Diretor de AC:O ficou "surpreso" com a divisão de escolha entre Alexios/Kassandra.** Game Vicio, 15 dez. 2018. Disponível em: <<https://www.gamevicio.com/noticias/2018/12/diretor-de-ac-o-ficou-surpreso-com-a-divisao-de-escolha-entre-alexios-kassandra/>> Acesso em: ago. 2023.

WHITLEY, C. **Review bombing is about power, politics and revenge - but it's not about art.** The Conversation, 8 fev. 2023. Disponível em: <<https://theconversation.com/review-bombing-is-about-power-politics-and-revenge-but-its-not-about-art-199005>>. Acesso em: jun. 2023.

ZAMBARDA, P. **Para quais consoles e quando foi lançado GTA V.** Drops de Jogos, 18 set. 2022. Disponível em: <<https://dropsdejogos.uai.com.br/noticias/industria/quando-foi-lancado-gta-v/#:~:text=Grand%20Theft%20Auto%20V%20recebeu,bilhão%20em%20apenas%20três%20dias>>. Acesso em: fev. 2023.