

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLOGIA
CURSO DE DESIGN

HEITOR DIAS COUTO

**DESIGN E REPRESENTAÇÕES DE GÊNERO EM JOGOS ELETRÔNICOS:
recorte do cenário internacional a partir do estudo de caso de Dragon Age -
Inquisition**

São Luís

2016

HEITOR DIAS COUTO

**DESIGN E REPRESENTAÇÕES DE GÊNERO EM JOGOS ELETRÔNICOS:
recorte do cenário internacional a partir do estudo de caso de *Dragon Age -
Inquisition***

Monografia apresentada ao Curso de Design, da Universidade Federal do Maranhão, como requisito para a obtenção do grau de Bacharel em Design.

Orientador: Prof. Msc. Bruno Serviliano Santos Farias

São Luís

2016

COUTO, HEITOR DIAS.

DESIGN E REPRESENTAÇÕES DE GÊNERO EM JOGOS ELETRÔNICOS:
recorte do cenário internacional a partir do estudo de caso de Dragon Age -
Inquisition / HEITOR DIAS COUTO. - 2016.

114 f.: il. color; 31 cm.

Orientador: Bruno Serviliano Santos Farias

Monografia (Graduação) – Curso de Design, Universidade Federal do
Maranhão, São Luís, 2016.

1. Design de Jogos. 2. Game Arte. 3. Representação de Gênero. I. Farias,
Bruno Serviliano Santos. II. Título

HEITOR DIAS COUTO

**DESIGN E REPRESENTAÇÕES DE GÊNERO EM JOGOS ELETRÔNICOS:
recorte do cenário internacional a partir do estudo de caso de *Dragon Age -
Inquisition***

Monografia apresentada ao Curso de Design, da Universidade Federal do Maranhão, como requisito para a obtenção do grau de Bacharel em Design.

Aprovada em: 12/01/2017

BANCA EXAMINADORA

Prof. Msc. Bruno Serviliano Santos Farias (Orientador)
Mestre em Design
Universidade Federal do Maranhão

1º Examinador/a

2º Examinador/a

Dedico este trabalho a todos aqueles que ainda não podem se sentir representados nas telas dos grandes veículos de entretenimento.

AGRADECIMENTOS

A todos aqueles que possibilitaram o encerramento de mais uma etapa das mais diversas formas. Agradeço especialmente minha mãe Marly Dias pela inspiração, meu pai Carlos Agostinho Couto pelas discussões e revisões, meu orientador Prof. Bruno Farias por tornar a ideia desse trabalho executável e minha namorada Carolina Aquino pelo longo suporte.

*“O mundo está repleto de coisas óbvias
que ninguém jamais observa.”*

(Sherlock Holmes)

RESUMO

A indústria de jogos eletrônicos se popularizou e se estabeleceu como uma das mais rentáveis nos últimos anos. Entretanto, a preocupação com os elementos de representação de gênero dentro dos elementos de design nem sempre esteve presente. O objetivo desse trabalho é compreender como os conceitos de representatividade de gênero são trabalhados em jogos de fantasia medieval desenvolvidos pela grande indústria nos anos de 2014 e 2015, utilizando *Dragon Age: Inquisition* como ponto de partida. A pesquisa se dá de maneira bibliográfica e qualitativa, em que os personagens dos jogos foram estudados e analisados considerando elementos de design gráfico. O trabalho aponta quais os padrões e características mais frequentes no design dos personagens, e, ao mesmo tempo, debate a importância e o uso de tais características dentro do conceito de representação de gênero.

Palavras-chave: Representação de Gênero. Game Arte. Design de Jogos.

ABSTRACT

The gaming industry has become popular and established as one of the most profitable in recent years. However, the concern with the elements of gender representation within the design elements was not always present. The aim of this work is to understand how the concepts of gender representation are used on medieval fantasy games developed by the triple an industry in the years 2014 and 2015, using Dragon Age: Inquisition as a starting point. The research takes place in a bibliographic and qualitative way, in which the characters of the games were studied and analysed considering elements of graphic design. This study points out the most frequent patterns and features in the characters' design, and, at the same time, discusses the importance and the use of such characteristics within the concept of gender representation.

Keywords: Gender Representation. Game Art. Game Design.

LISTA DE IMAGENS

Figura 1 – Representações Femininas realizando tarefas domésticas e estereotipadas.....	40
Figura 2 – Personagens femininas submissas, hiperssexualizadas e decorativas de games.	41
Figura 3 - Publicidade da loja C&A: homem de vestido.....	42
Figura 4 - Publicidade, mulher realizando tarefas domésticas, 1950.....	43
Figura 5 - Dominação feminina e submissão masculina no jogo Silent Hill.	43
Figura 6 - Tela do primeiro jogo eletrônico, Pong.	50
Figura 7 - Computador mainframe utilizado em 1950.....	50
Figura 8 - Casas de fliperama da década de 1950-60.....	51
Figura 9 - Computer Space, primeira máquina de jogos dos fliperamas a utilizar moedas.	52
Figura 10 - Tela do jogo Asteroids.	52
Figura 11 - Tela do jogo Galaxian e suas cores.	53
Figura 12 - Pac-Man e Ms. Pac-Man.	53
Figura 13 - Space Invaders, Centipede e Xevious.....	54
Figura 14 - <i>The legend of Zelda: a link to the past</i> , reestruturou o mercado de jogos com gráficos avançados para a época.....	55
Figura 15 - Primeira geração: jogo <i>Tank!</i> de 1974.....	57
Figura 16 - Jogo Pitfall de 1982, representação gráfica inovadora para a época.	58
Figura 17 - <i>Metal Gear Solid</i> (1985), terceira geração, primeiro de uma franquia de grande sucesso até os dias de hoje.....	59
Figura 18 - Os jogos Super Mario, Contra e <i>Street Fighter</i>	59
Figura 19 - Propagandas de jogos da terceira geração: a objetificação do corpo feminino.....	60
Figura 20 - Cena do jogo <i>Final Fight</i> (1991) e a sua polêmica personagem transgênero: Poison.	61
Figura 21 - Personagens femininas de diversas franquias muito populares da época.	61
Figura 22 - Cena do jogo <i>Final Fantasy VII</i> (1997), um dos clássicos mais aclamados do <i>PlayStation</i>	62
Figura 23 - Os personagens: Jolly Roger, Flea e Birdo.	63

Figura 24 - Cena do jogo <i>Duke Nukem 3D</i> , do console Nintendo 64.....	63
Figura 25 - Cena do jogo <i>Shadow of the Colossus</i> (2005), considerado um divisor de águas da geração Playstation 2.	64
Figura 26 - Cena do jogo <i>Animal Crossing</i> do console <i>Game Cube</i>	65
Figura 27 - Cena do jogo <i>The Last of Us</i> (2013), alto nível de realismo.	66
Figura 28 - Evolução da personagem Lara Croft: das roupas curtas e proporções exageradas a maior realismo e profundidade.	66
Figura 29 - Cena do jogo <i>Uncharted 4: A Thief's End</i> (2016) um dos jogos de mais belos gráficos da oitava geração.....	67
Figura 30 - Cena do jogo em desenvolvimento <i>Horizon: zero dawn</i> , protagonizado por uma mulher guerreira.....	68
Figura 31 - Cena do jogo <i>The Shade Forest</i> : a protagonista deve desviar de ataques homofóbicos, recheados de referências da cultura <i>drag queen</i>	70
Figura 32 - Imagem promocional do jogo <i>Dragon Age: Inquisition</i>	71
Figura 33 - Cenário do continente de Thedas, onde se passa o jogo.....	72
Figura 34 - Captura de tela de <i>Dragon Age: Inquisition</i>	73
Figura 35 - Captura de tela, da criação e customização de <i>Dragon Age: Inquisition</i>	73
Figura 36 - Personagem principal jogável da série <i>The Witcher</i> , Geralt of Rivia.	74
Figura 37 - Opções de diálogo com NPC.	75
Figura 38 - Comparação entre personagem atraente e não atraente.	76
Figura 39 - Percepções estéticas de beleza contrastantes.....	77
Figura 40 - Personagem <i>Sweet Tooth the Clown</i> , da série <i>Twisted Metal</i> : personagem considerado doentio, proporções visuais distorcidas.	78
Figura 41 - Captura de Tela do gentil capitão pirata <i>Guybrush Threepwood</i> , do jogo <i>The curse of the Monkey Island 3</i>	79
Figura 42 - Mulheres e homens com a versão mais sexista de cada par.	80
Figura 43 - Protagonistas: <i>Geralt of Rivia</i> de <i>The Witcher 3 - Wild Hunt</i> , <i>Inquisition</i> de <i>Dragon Age</i> e <i>Talion</i> de <i>Middle-earth- Shadow of Mordor</i>	83
Figura 44 - Protagonista Geralt.....	84
Figura 45 - Protagonista Inquisidor.	85
Figura 46 - Protagonista Talion.....	86
Figura 47 - Protagonistas femininos dos jogos analisados.	87
Figura 48 - Personagem Ciri.....	88

Figura 49 - Protagonista Inquisidora.....	89
Figura 50 - Personagem jogável Lithariel	90
Figura 51 - Personagens secundários que se identificam como homossexuais ou equivalentes na trama dos jogos.....	92
Figura 52 - Personagem não-jogável Mislav.....	93
Figura 53 - Personagem não-jogável Dorian	94
Figura 54 - Personagem não-jogável Torvin.....	95
Figura 56 - Personagens secundários que se identificam como transgênero ou equivalente na trama dos jogos	96
Figura 57 - Personagem não-jogável Elihal	97
Figura 58 - Personagem não-jogável Krem	98
Figura 59 - Personagem não-jogável Black Hand of Sauron	99
Figura 60 - Persona representando as características mais recorrentes do protagonista masculino	101
Figura 61 - Persona representando as características mais recorrentes do protagonista feminino.....	102
Figura 62 - Persona representando as características mais recorrentes do personagem secundário homossexual.....	103
Figura 63 - Persona representando as características mais recorrentes do personagem secundário homossexual.....	104

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

DIEESE	- Departamento Intersindical de Estatísticas e Estudos Socioeconômicos
Pnad	- Pesquisa Nacional de Domicílios
IBGE	- Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
APAEB	- Associação de Desenvolvimento Sustentável e Solidário da Região Sisaleira
GLBT	- Gays, Lésbicas, Bissexuais, Travestis
LGBT	- Lésbicas, Gays, Bissexuais, Travestis
LGBTTT	- Lésbicas, Gays, Bissexuais, Travestis, Transexuais e Transgêneros
RPG	- <i>Role Playing Game</i> , em português, Jogos de Interpretação de Papéis
SEGA	- <i>Service Games</i> , em português, Jogos de Serviço
INC	- Incorporation
PC	- Personal Computer,
NES	- <i>Nintendo Entertainment System</i>
SMS	- <i>Sega Master System</i> ()
CD-ROM	- <i>Compact Disc Read-Only Memory</i> , em português, Disco Compacto de Memória Apenas de Leitura
AAA	- <i>Triple A</i> , em português Triplo A, jogos com grandes investimentos financeira e níveis de promoção
CD	- Compact Disc, em português Disco compacto.
MMORPG	- <i>Massive Multiplayer Online Role Playing Game</i> , em português, Jogos de interpretação de personagens online em massa para múltiplos jogadores
NPC	- Non-Player Character, em português, Personagem não Jogável/Manipulável

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	14
2	ARTEFATOS CULTURAIS NO DESIGN	19
2.1	Considerações sobre gênero	22
2.2	Representações de gênero na sociedade	29
2.3	Aplicações do estudo de gênero no design	37
3	O JOGO.....	43
3.1	O jogo eletrônico	47
3.2	Evolução tecnológica dos jogos eletrônicos	49
3.3	A evolução gráfica-visual dos videogames.....	56
3.4	Representação lúdica e estética nos jogos.....	68
3.5	Dragon Age: Inquisition	71
4	MÉTODO DE ANÁLISE	76
4.1	A análise	82
4.2	Protagonista masculino	83
4.3	Protagonista feminino	87
4.4	Personagem secundário homossexual	91
4.5	Personagem secundário transgênero.....	96
4.6	Análise dos Resultados	100
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	105
	Referências	108

1 INTRODUÇÃO

O interesse pelo presente estudo se deu a partir de algumas motivações: a primeira, observações acerca das mudanças sociais, cada vez mais evidentes tanto na estrutura coletiva – exemplificando-se pela crescente participação da mulher no processo democrático, universalização e ampliação de direitos sociais¹; igualdade jurídica entre homens e mulheres – quanto nas mais diversas camadas da indústria (mudanças tecnológicas e organizacionais; advento de jogos eletrônicos como entretenimento); em virtude do crescimento do número de entusiastas e praticantes de jogos digitais e eletrônicos, ou *games* ao ponto de se tornar uma parte relevante da cultura *pop*² atual.

Outra motivação foi de ordem pessoal: ser um estudante do curso de design atento às tecnologias dos jogos virtuais interativos, bem como curioso no que se refere ao processo de desenvolvimento de personagens complexos e interessantes que protagonizam aquelas histórias. Por fim, uma terceira motivação, de ordem acadêmica, mediada pelo desejo de contribuir para a reflexão, acerca da importância do design no fomento e construção de jogos eletrônicos, bem como de fornecer mais uma base de informação para a comunidade acadêmica, e a sociedade em geral, sobre um assunto carente de debate, mas com um cunho científico que é a representação de gênero em um artefato influente e popular. Trata-se também de uma oportunidade para se ampliar os estudos realizados no Brasil e no idioma português sobre representação de gênero na indústria de entretenimento digital, visto que a grande maioria de estudos realizados sobre este tema se apresenta registrada na língua inglesa. Conseqüentemente, o desenvolvimento do trabalho em português facilita o acesso e a interpretação do conhecimento gerado para os pesquisadores e para a comunidade brasileira.

Os jogos digitais são considerados atualmente uma das formas de entretenimento mais poderosas e influentes da sociedade contemporânea. Uma tecnologia que se propagou, inaugurou uma nova tradição e atrai pelo próprio

¹ Como exemplo cita-se o reconhecimento da comunidade homossexual; a concessão do uso do nome social para servidores públicos federais em 2010; reconhecimento pelo Supremo Tribunal Federal do registro da união estável de casais do mesmo sexo em 2011, instituição de uma resolução que obriga cartórios de todo o território nacional a converterem a união estável homoafetiva em casamentos civis em 2013 (TERRA, 2016).

² Originária da Pop Art dos anos 60, o movimento surgiu das artes de Andy Warhol. Um movimento que tenta reproduzir ícones dos grandes meios de comunicação e dialogar com a arte erudita. Hoje, a cultura pop faz parte massivamente das mídias individuais e se recria de acordo com as possíveis combinações do consumidores (KOBAYASHI, 2009).

conteúdo dos games, seus efeitos, músicas, dinamismo. Para Mendonça (2014) esse meio de entretenimento já representa uma grande fatia do mercado consumidor e também impacta diversos outros setores, a exemplo da moda, ciência, engenharia, design e também das artes.

Vale destacar que a indústria de jogos digitais e eletrônicos ou *games*, se apresenta com uma das maiores previsões de expansão nos próximos anos. Consoante Lisboa (2015), no ano de 2015 a indústria de *games* arrecadou mais de 91 bilhões de dólares, na frente até de indústrias mais tradicionais como o cinema (39 bilhões). Dado igualmente constatado por Bilton (2011) quando estima uma arrecadação nos anos vindouros, superior à cifra de 112 bilhões de dólares. Tal sucesso não é mero acaso, mas um reflexo da popularização em grande escala dos jogos eletrônicos e da ampliação de seus consumidores.

A concepção popular que permeia os jogos eletrônicos tende a considerá-los, assim como os computadores, como atividades e/ou brinquedos/equipamentos voltados para o gênero masculino (FORTIM, 2008), ainda que o interesse pelos jogos exista, hoje, tanto em mulheres e homens. Entretanto, a edição do ano de 2016 da Pesquisa Game Brasil realizada com mais de duas mil pessoas entre 14 e 84 anos, nos 26 estados e no Distrito Federal revelou que, entre as pessoas que afirmam jogar algum tipo de videogame, 52,6% são mulheres, número que reflete um crescimento já esperado nos últimos anos (em 2015 número era de 47,1% e em 2013, 41%, segundo Jacob, 2016). Para Marcelo Tavares, um dos organizadores da 8ª edição do Brasil Game Show (um dos maiores eventos de entretenimento eletrônico do país) que aconteceu em 2015, “Os enredos estão cada vez mais elaborados, com imersão maior dos jogadores. E a mulher gosta de histórias assim, que acompanham um personagem.” (TAVARES apud SOUZA, 2016).

Por mais que o relato de Tavares seja relevante, a forma que constrói seu comentário revela a usual naturalização que reforça os estereótipos de gênero, ao considerar o comportamento do gênero feminino como geral. Entretanto, é importante ressaltar que o aumento ocorrido leva em consideração o consumo de jogos eletrônicos enquanto entretenimento e não necessariamente a inclusão do público feminino como audiência dos grandes desenvolvedores de jogos.

Um fator que, possivelmente concorre para o distanciamento feminino na história dos *games* – contestado por autores como Krotoski (2004) – é apontado por Bulley (2005), quando cita o modo como se dá a representação de ambos os

gêneros dentro do universo dos videogames: fortemente estereotipada. As mulheres são, frequentemente, apresentadas como frágeis e dóceis; e os homens, vistos ou apresentados como bravos, fortes, agressivos e gloriosos. De acordo com suas análises, tal identificação (mulheres frágeis X homens fortes) reforça este cenário (que tende a distanciar mulheres e aproximar os homens das tecnologias audiovisuais, pois o público feminino comumente rejeita a sua representação estereotipada nos jogos), ao mesmo tempo em que concorre para naturalizar desigualdades sem um olhar mais crítico para as construções sociais aí vigentes, em geral influenciadas por campanhas promocionais e elementos de marketing.

Em termos de design, a exclusão de um importante público em potencial como o feminino, homossexual e/ou de transgêneros³ pode impactar diretamente no sucesso de um projeto de games, ou seja, pode ser considerado um problema de extrema relevância, tendo em vista que pressupõe-se que projetos comerciais objetivam sucesso no mercado. Daí a importância de se atentar não só para as classificações de personagens de games, mas, para suas construções em termos de criação. Vale lembrar os ensinamentos de Archer (1967, apud DUARTE, 2012) pelo quais os problemas de design surgem de uma necessidade, desta forma, criando oportunidade para melhorar a qualidade de vida do usuário.

O design pode atuar como uma ferramenta fundamental tanto no desenvolvimento de jogos eletrônicos, como também de personagens para que potenciais usuários (invisibilizados ou estigmatizados) se sintam confortáveis e incluídos nos mais diversos universos. Nesta linha de raciocínio, Tonetto e da Costa (2011) argumentam que a experiência emocional relacionada a projetos de design precisa se dar em sua totalidade, através e pela interação entre usuário e produto. O que inclui considerar o nível em que os sentidos são gratificados (experiência estética), a definição atribuída ao produto (experiência de significado) e, por último, possíveis sentimentos e emoções que despertam (experiência emocional). Os

³ A identidade de gênero é o conceito básico para entender a realidade de quem se sente diferente dentro do próprio corpo. O termo “transgênero” ou, na forma abreviada, “trans” refere-se a pessoas cuja expressão social ou identidade de gênero difere daquela tipicamente associada ao gênero que lhes foi atribuído no nascimento. O termo também designa pessoas que não se identificam com as noções convencionais de homem ou mulher, combinando ou alternando as duas identidades de gênero. Trata-se de um conceito abrangente que engloba grupos diversificados de pessoas que têm em comum a não identificação com comportamentos ou papéis esperados do sexo biológico, determinado no seu nascimento. Não são grupos homogêneos, dado que a não identificação com o gênero de nascimento se dá em graus diferenciados. Mais detalhes em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Transg%C3%A9nero>

autores ainda esclarecem não ser possível analisar design e emoção de forma desvinculada da estética e/ou do significado.

Portanto, tendo em vista o cunho social do design e compreendendo-o como um processo que visa criar soluções (AMBROSE; HARRIS, 2011), o objetivo geral deste trabalho é o de analisar como os elementos gráficos são utilizados na representação de gênero dos(as) personagens do jogo *Dragon Age: Inquisition*, buscando reconhecer e/ou identificar as fragilidades, caso existam em tais representações, dos(as) personagens desenvolvidos pela indústria de jogos eletrônicos, e sugerir aplicações que se aproximem dos diversos gêneros, de modo a contribuir para uma concepção de sociedade plural e mais equânime entre gêneros. Dessa forma, foram estabelecidos os seguintes objetivos específicos: entender os conceitos culturais e sociais relacionados à linguagem de gênero; conhecer como as representações de gênero são aplicadas em jogos digitais; identificar que elementos de design foram utilizados no desenvolvimento dos personagens do jogo eletrônico *Dragon Age: Inquisition*.

Vale ressaltar que o jogo eletrônico *Dragon Age: Inquisition* foi considerado o melhor jogo do ano⁴ da sua categoria em 2014 pela *Academy of Interactive Arts & Sciences* em representar a pluralidade humana, ao proporcionar relacionamentos dos personagens com liberdade de orientação sexual e também ao evidenciar personagens transexuais fortes e livres de estereótipos (CAPARICA, 2014) o que justifica a sua escolha como objeto de pesquisa.

Este estudo elegeu a pesquisa analítico-descritiva em sua metodologia, dada à sua utilidade em pesquisas científicas em várias áreas do conhecimento junto a temas atuais, fenômenos contemporâneos que representam algum tipo de problemática na vida real, em que se busca uma avaliação a partir de informações disponíveis (em referenciais teóricos, empíricos, documentais), em um esforço de explicá-la.

O propósito foi de tentar relacionar as informações disponíveis em pesquisas, relatórios num esforço de explicar como os elementos de design vêm sendo utilizados no desenvolvimento de personagens do jogo digitais, e especificamente no jogo *Dragon Age: Inquisition*.

⁴ Como mostra Faccio, 2014.

A discussão trabalhada neste estudo objetivou apreender a percepção de gênero no âmbito dos jogos eletrônicos, a partir de coleta de dados em pesquisas internacionais e nacionais sobre a problemática como o estudo sobre mulheres e *games* no Brasil de 2008, a pesquisa inglesa *Chicks and Joysticks* de 2004, o estudo escocês *The Play of Reason*, de 1999, que visa a uma maior compreensão do ato de jogar videogames, entre outros, procurando identificar sua correlação com elementos gráficos; ocasião em que a pesquisa bibliográfica auxiliou na apreensão das representações sociais de gênero (SAFFIOTI, 1987) e sua utilização no desenvolvimento gráfico e de expressão gráfica, trabalhados por Leite, Weachter, Campos, Isbister e outros, atento aos ensinamentos de Fuentes (2006), em que as etapas de design gráfico correspondem a passos de outros modelos de pesquisa: o esboço, o pré-projeto e a arte-final (etapas essas que são também utilizadas no desenvolvimento de jogos).

Segundo Ventura (2007), o estudo de caso visa à investigação de um caso específico, bem delimitado, contextualizado em tempo e lugar para que se possa realizar uma busca circunstanciada de informações. Desse modo a análise acerca de como os elementos de design são utilizados na representação de gênero dos personagens, foi realizado a partir do jogo eletrônico intitulado *Dragon Age: Inquisition* (conforme já assinalado), jogo que foi também um grande sucesso de vendas no ano de 2015. O estudo levou em consideração elementos sociais, culturais e psicológicos contidos no jogo em foco.

2 ARTEFATOS CULTURAIS NO DESIGN

Como um dos elementos fundamentais para o desdobramento deste trabalho, é importante demonstrar como os elementos culturais permeiam o design e a nossa sociedade para que, assim, possamos compreender como se constrói o valor dos artefatos culturais.

Conforme Misuko (2004), o design desempenha um papel de extrema relevância na cultura material⁵, pois a prática projetual engloba atividades de planejamento, tomadas de decisão e métodos, que impactam de forma direta a vida humana, incluindo a do próprio projetista, sendo assim, simultaneamente sujeito e objeto da dinâmica cultural, como define Bonsiepe (2011).

A autora ressalta que a cultura se encontra ligada intrinsecamente ao processo de formação das sociedades humanas, em uma constante relação de transformação, correlata e constante que andam lado a lado com o amadurecimento dos indivíduos e também dos grupos sociais, evidenciando os referenciais, comportamentos e diversos outros elementos, os quais lhes são pertencentes em sua identidade. Tal identidade cultural faz uso de elementos multidimensionais e mutantes, desta forma não pode ser interpretada como um princípio eterno e imutável. Perpetua-se na pluralidade e não na homogeneidade.

Portanto, quando se entra no âmbito de identidade no design, seja qualquer a sua origem, não compete o uso de conceitos herméticos e absolutos, estereótipos, padrões, por conta da sua essência cultural complexa e dinâmica (MISUKO, 2004).

Tais princípios culturais aproximam-se do que Bonsiepe (2011) conceitua como “humanismo projetual”, termo que visa reduzir a heteronomia e homogeneidade no design, e é definido por Edward Said como “o exercício de nossas competências da linguagem para compreender, reinterpretar e lidar com os produtos da linguagem na história, em outras línguas e em outras tradições” (SAID apud BONSIPE, p. 21, 2011). Este conceito interpreta-se como o exercício das capacidades de projeto executadas pelo designer objetivando uma interpretação mais precisa das necessidades de determinados grupos sociais e então viabilizar propostas emancipatórias em forma de artefatos semióticos e também instrumentais. Bonsiepe (2011) explica que dessa forma, reduz-se a dominação e, a partir daí,

⁵ Este conceito definido é definido por Misuko (2004) como o conjunto de artefatos produzidos e utilizados pelas culturas humanas ao longo do tempo, sendo que, para cada sociedade, os objetos assumem significados particulares, refletindo seus valores e referências culturais.

propicia-se atenção às minorias e aos discriminados – ou os menos favorecidos – contemplando a maior parte da população do planeta.

A verdadeira intenção do uso de artefatos culturais e sociais no design é, conforme Bonsiepe (2011), desenvolver um posicionamento crítico em relação ao grande desequilíbrio entre os centros de poder e os que são dobrados por estes. A partir desse ponto, será possível explorar os espaços alternativos, não se contando apenas com os elementos padronizados e estáticos das relações sociais. A existência desse desequilíbrio por si é antidemocrática, pois nega a participação de esferas sociais em espaços teoricamente autônomos de decisão. O que se quer evitar é o que é conhecido por *Verdinglichung*, ou processo de “coisificação”, no qual os seres humanos são tratados apenas como massa, meros consumidores.

O autor continua por definir o processo de design como um trabalho em boa parte visível, pois o projetista atua como estrategista das aparências, ou seja, se utiliza de fenômenos que serão experimentados mediante os sentidos humanos, com maior ênfase no sentido da visão, mas também nos de tato e audição. Explica que as aparências acabam por conduzir a temática abordada pela estética, que é um conceito ambivalente ao ser aplicado em contextos de design. Em uma abordagem, o ideal estético representa dois mundos, como da liberdade e também do jogo – pois alguns autores conceituam que o ser humano somente está livre ao brincar –, entretanto, abre-se também o caminho do engodo e manipulação (definindo-se pela expansão heteronômica).

Bonsiepe (2011) ratifica que ao passo que o designer projeta aparências de um produto ou artefato simbólico, entra inevitavelmente no fechitismo, ou seja, o profissional se torna responsável por criar uma predisposição positiva ou negativa. Ou seja, dependendo de qual a intenção do design, o projeto se direciona para um dos polos, assim pendendo para a autonomia ou para a heteronomia.

A compreensão de Baxter (2008) complementa os argumentos de Bonsiepe ao pontuar que a visão humana é fator determinante na seleção dos artefatos pelos quais o usuário demonstra afinidade. O “gostar” humano pode ser explicado a partir da sensibilidade visual especial para determinados elementos. Partindo desse conceito, inserem-se elementos da *Gestalt* que influenciam na capacidade de interpretação através do seu apelo imediato.

Como consequência, Baxter (2008) afirma que as influências culturais e sociais podem facilmente sobrepujar a percepção individual. O autor exemplifica

esse fenômeno a partir de modas impostas pela indústria que podem mudar drasticamente a concepção dos usuários (consumidores) de um ano para o outro; a forte influência exercida pelo ambiente cultural que tende a alterar os tipos de simbolismos visuais a que se tem afeto e também por conta das decisões de grandes produtores que podem mudar completamente a postura dos consumidores.

A partir dos elementos citados previamente, a atratividade dos produtos é classificada por Baxter (2008) em quatro esferas: a de conhecimento prévio – que define que produtos que já são familiarmente consumidos pelos usuários tendem a continuar sendo consumidos, a da atração semântica – quando o produto resultado do design consegue transmitir bom nível de funcionamento ou cumpre o que foi prometido (considerando que esta característica também é válida para artefatos que não produtos físicos); a esfera da atração simbólica – na qual o produto acaba por ter elementos que se aproximam dos valores sociais e pessoais do consumidor e por último a atração intrínseca – característica que remete à orientação formal do produto, que propicia uma beleza única.

Entretanto, por mais que o design faça uso de ferramentas para aproximar de maneira atrativa o projeto do usuário e que tal fato remeta a uma de suas funções primordiais: a de tornar os produtos comunicáveis em função das suas funções simbólicas, isso não garante necessariamente uma boa adequação das funções do objeto, visto que a forma como tal é percebido e compreendido pelos usuários pode variar, mesmo que o projeto seja direcionado exclusivamente à aquele público (MISUKO, 2011).

Misuko relata ainda que, mesmo que o artefato projetado seja altamente funcional, este ainda traz a incerteza enquanto a sua significação e, a partir disso é possível observar a subjetividade na relação entre homem e objeto. Conseqüentemente, é de suma importância perceber e entender como as características das funções dos artefatos são passadas para o sujeito. Considera-se então que todo objeto é também signo⁶ e que engloba um contexto do qual faz parte. Percebe-se, então, como a atuação do designer reside em uma natureza paradoxal: por um lado é criador de signos, e, por outro, reproduz signos de uma sociedade, inseridos em determinado contexto, são influência e influenciador. Desta forma, mesmo que todos os aspectos racionais de um objeto sejam levados em

⁶ Aquilo que representa algo distinto de si; símbolo, sinal.

consideração (econômicos e técnicos, por exemplo), sempre restarão elementos subjetivos que ultrapassarão a objetividade funcional do artefato. E, ainda que a expressão simbólica do objeto seja reduzida à visão mais simplória e estereotipada, sempre persistirão margens que levarão a liberdade de interpretação aos sujeitos.

A autora continua por refletir que as funções de um artefato não podem ser diminuídas à apenas uma questão profunda e pré-determinista, pois estas resultam da mistura entre diferentes modos de os sujeitos perceberem o objeto e também de perceberem a si próprios, inseridos em processos dinâmicos de variados contextos. Entende-se então que as referências simbólicas não podem ser estereotipadas ou compreendidas apenas pela visão do projetista, algo que seria extremamente egocêntrico e impositivo.

Katinsky (1999, p. 36-39) explica que: “o design se infiltra em toda obra humana tangível, nas mais íntimas relações que os homens podem estabelecer” e tal afirmação possibilita a discussão sobre o verdadeiro papel do designer frente à diversidade cultural. O projetista participa diretamente do desenvolvimento da cultura material, que influencia a construção de todo um universo simbólico e também modos de viver e de se relacionar dos indivíduos de uma sociedade.

Pode-se entender então que o design também é um dos elementos responsáveis pelo desenvolvimento simbólico e cultural de uma sociedade. Isto implica que o profissional de design carrega uma grande responsabilidade social ao ser um criador de signos, e ao mesmo tempo interpretador de estímulos simbólicos dos artefatos culturais. Conseqüentemente, faz-se necessário que o projetista compreenda a fundo elementos que possibilitam o entendimento das características simbólicas e que, a partir deste ponto, para tentar desenvolver soluções funcionais e inclusivas.

2.1 Considerações sobre gênero

Considerando os aspectos discutidos no tópico anterior, é de grande relevância que se conheça como as relações de gênero se manifestam socioculturalmente e qual a significância dos signos estudados neste trabalho para que o design não atue apenas como agente reprodutor de desigualdades sociais e econômicas, mas como agente emancipador, desenvolvendo soluções para os mais diversos universos simbólicos.

O debate sobre a categoria gênero⁷ ganhou centralidade através dos estudos acadêmicos sobre a mulher desenvolvidos por movimentos feministas nos países anglo-saxões nos anos de 1970 e, no Brasil, a partir da década de 1980. Debate que se inicia em um contexto de lutas e denúncias acerca das violências sofridas por muitas mulheres nos espaços domésticos, de suas invisibilidades no mundo da política, ciências, artes, letras, de questionamentos e críticas sobre as condições de vida e trabalho, bem como no sentido de superar o determinismo biológico associado ao termo “sexo”, sem considerar os determinantes sociais, advindos do processo de socialização a que todas as pessoas são submetidas desde que nascem.

Reflexão que expressa o esforço de tais movimentos para compreender, problematizar, descortinar e desconstruir o processo que subordina as mulheres aos homens, relações assimétricas convertidas em desigualdades seculares entre os sexos (homens forte/ superiores/ dominadores X mulheres frágeis/ inferiores/ dominadas) que se traduziam muitas vezes em discriminações, tidas como naturais e que foram aprofundadas nas sociedades capitalistas e permanecem até os dias atuais, disseminadas por um conjunto de valores, padrões morais, regras comportamentais que foram apreendidos e reproduzidos através de diversas estruturas sociais que acatam e reforçam relações desiguais (família, igreja, escola, judiciário, partidos políticos, sindicatos, dentre outros). Nesse sentido, o feminismo⁸ amplia suas preocupações sociais e políticas e passa a se debruçar em fundamentos teóricos que contribuam para decifrar a realidade.

Após esse preâmbulo, necessário esclarecer como o termo pode ser entendido e qual o significado que será utilizado neste trabalho. Um sentido bem definido e conhecido para boa parte da sociedade quando se trata de uma discussão gênero, é apresentada no discurso feminista. Uma das abordagens utilizadas afirma que o termo “gênero” deve ser trabalhado e utilizado em oposição a “sexo”, para então descrever os critérios que são construídos socialmente – como um aparelho

⁷ O conceito de gênero surgiu nos Estados Unidos nos anos de 1950 e no meio médico. John Money, psicólogo integrante de equipe médica responsável pelo diagnóstico e tratamento de indivíduos hermafroditas, sem vinculação com a crítica feminista, teria sido um dos primeiros a utilizar o conceito para designar um atributo psicológico dos indivíduos diferente do sexo biológico. Mais detalhes em Cyrino (2013).

⁸ O debate sobre gênero comporta uma diversidade de concepções. Mas, segundo Saffioti (2004), ainda que cada feminista enfatize determinado aspecto do gênero, há um consenso, qual seja, de que o gênero é uma construção social, histórico, relacional do masculino e do feminino.

semiótico, como cita Lauretis (1994) – em oposição ao que é biologicamente dado. Seguindo esta significância, “gênero” faz referência direta a personalidade e comportamento e não ao corpo, desta forma a identidade de gênero precisa ser compreendida de maneira distinta da sexualidade/orientação sexual.

Scott (1995) foi uma das teóricas do feminismo contemporâneo a sistematizar um conceito mais estruturado sobre gênero, como elemento relevante para ser analisado. A conceituação que será aqui utilizada faz referência à sua sistematização, qual seja, gênero como um conceito analítico, cultural que inclui e engloba questões referentes à sexualidade, aqui entendida como uma invenção social constituída a partir de múltiplos discursos sobre sexo que, por sua vez, regulam, normatizam, instauram saberes e produzem verdades (FOUCAULT apud LOURO, 1997). Conceituação que será adensada por estudos de Saffioti (1987), grande estudiosa do conceito de gênero como categoria, não só analítica e cultural, mas, eminentemente histórica; como também o conceito de patriarcado que, por sua vez, auxilia no entendimento das relações de dominação e exploração das mulheres pelos homens.

Para Scott “o gênero é um elemento constitutivo das relações sociais baseadas nas diferenças que distinguem os sexos” (1995, p.289) e complementa ao definir a maneira que as relações de gênero se dão: “como uma forma primeira de relações significantes de poder” (1995, p.289). Constitui-se, conclui, em uma categoria que amplia a visão da realidade em que homens e mulheres se inscrevem de modo relacional⁹ no meio social em determinada sociedade.

Ainda segundo Scott (1995), como elemento constitutivo das relações sociais fundadas sobre diferenças percebidas entre os sexos, o gênero implica quatro elementos relacionados entre si, embora um não seja reflexo do outro:

- a) Símbolos culturalmente disponíveis que evocam representações múltiplas (frequentemente contraditórias), cita como exemplo as figuras de Eva e Maria como símbolos da mulher, mitos da luz/escuridão; da purificação/pecado respectivamente, bem marcante na tradição cristã no ocidente;
- b) Conceitos normativos (sentido do masculino/feminino) que colocam em evidência interpretações do sentido dos símbolos que tentam limitar e

⁹ Neste sentido, nenhuma compreensão entre homem e mulher pode existir através de estudos inteiramente separados.

conter as suas possibilidades metafóricas (religião, educação), que evocam uma posição binária, com vistas a um consenso social em que a posição que emerge como dominante é, apesar de tudo, declarada a única possível. Como se fossem produtos de um consenso social (mulher no lar);

- c) Análise que tem que incluir uma noção do político, tanto quanto uma referência às instituições e organizações sociais, para além do universo doméstico, família, parentesco. Mas que inclua o mercado de trabalho, a educação, o sistema político;
- d) Identidade subjetiva em que diferenças entre os corpos que são ligados ao sexo, são solicitadas para testemunhar (e legitimar) as relações e fenômenos sociais que não tem nada a ver com a sexualidade.

Para a autora, não resta dúvida de que o gênero é um meio de decodificar o sentido e de se compreender as relações complexas entre diversas formas de interação humana (SCOTT, 1995).

Ante o exposto, percebe-se que as relações de gênero não estão desvinculadas das outras ligações que compõem os vínculos sociais, tais como as relações de classe e étnico-raciais. Conforme destaca Saffioti (2004), a vida social é estruturada pela articulação de três eixos, que se imbricam formando um “nó”: a estrutura de classes sociais, de gênero e de raça/etnia. Eixos que se potencializam mutuamente, reproduzindo e mantendo estruturas de poder. Desse modo, pode-se afirmar que as desigualdades de gênero têm a ver com outras desigualdades (SCOTT, 1995), o que reafirma a importância de se compreender a dinâmica desse processo de dominação e que se traduz em inúmeras formas de desigualdades. Na educação, por exemplo, em que meninas são educadas para o mundo privado doméstico (para atividades como lavar, passar, cozinhar) e os meninos, para as atividades ligadas ao mundo público (pensar, comandar, dirigir).

A categoria gênero auxilia assim na percepção de que a natureza ou as características sexuais que recebemos ao nascer, por si só, não instituem desigualdades de gênero entre os seres humanos, ainda que estas se constituam em corpos sexuados; mas instituem a forma como estas são compreendidas, representadas, valorizadas, ou ainda, o modo como estas são trazidas para a prática social. Aquilo que se diz e que se pensa sobre as mulheres é que vai constituir o feminino e o masculino em uma dada sociedade e momento histórico.

Só assim se pode interpretar o caráter social e relacional do conceito, posto que as concepções de gênero diferem não apenas entre as sociedades ou momentos históricos. No interior de uma dada sociedade têm-se distinções em termos de raça, etnia, religião, classes, geração. A ótica está no processo, na construção social. Convém atentar que instituições e práticas sociais também são constituídas pelo gênero e constituintes dos gêneros, uma vez que concorrem para a 'fabricação' dos sujeitos não só a partir das relações de gênero, mas, igualmente das relações de classe, raça/etnia (LOURO, 1997).

Com base em Scott, Louro (1997), afirma que é preciso desconstruir o caráter opositor entre masculino/feminino, posto que não se pode afirmar que exista um polo que domina e outro que se deixa dominar fixamente dispostos na sociedade, como se aos homens coubesse o primeiro (dominadores), e às mulheres o segundo polo (dominadas). Tal oposição é construída e, por isso mesmo, não é fixa. O poder que, supostamente estaria em um, circula, é exercido em várias direções. Embasada em Foucault, Scott afirma:

Lá onde há poder, há resistência e, no entanto (ou melhor, por isso mesmo) esta nunca se encontra em posição de exterioridade em relação ao poder. A resistência – ou melhor 'a multiplicidade de pontos de resistência' – seria inerente ao exercício do poder (apud LOURO, 1997, p.40).

Essa desconstrução requer que se compreenda os processos e as condições em que se estabelecem essas polaridades, o que inclui diferentes formas de masculinidades e de feminilidades que se constituem socialmente (LOURO, 1997).

Desse modo, o conceito de gênero se torna fundamental para que se entenda que as desigualdades identificadas entre os sexos não decorrem de um processo natural, erigido pela biologia, mas que são construídas nas e pelas relações sociais em que são estabelecidas e que estariam para além das designações do desempenho de papéis. Ou seja, o gênero faz parte do sujeito e o constitui como tal. Não é o fato de se nascer homem ou mulher que vai determinar o destino de cada um ou demarcar seus espaços sócios ocupacionais, mas as construções sociais, históricas e culturais mediada pelas relações de poder é que vão estabelecendo desigualdades e hierarquias entre os sexos. Vão reproduzir relações desiguais entre os sujeitos, tendo o sexo biológico como argumento/fundamento.

Dependendo do tipo de sociedade e do tempo histórico que se esteja enfocando a relação entre os homens e mulheres, é possível que ambos estejam em

posição superiores em relação ao outro ou em que a vigência de papéis sociais não se configure como desigualdades.

Para Saffioti (1987), tanto a identidade do homem quanto da mulher são construídas a partir de um processo de atribuição de distintos papéis estipulados socialmente e culturalmente para serem cumpridos de acordo com gênero, como já assinalados anteriormente (para a mulher, os de mãe, dona de casa, meiga, dócil, dedicada e, para os homens, os de pai, provedor da família, viril, guerreiro), ou seja, há uma pressão social sobre em que campos se pode ou não atuar (elas no mundo do privado, da reprodução, restrito à casa, à família e seus arredores; e eles, o mundo público, da produção, da rua, leis, da política) investindo-se muito na naturalização desse processo de segregação baseada no gênero, reafirmado pela educação, religião, leis, arte, literatura, dentre outros.

Cumpra esclarecer que essa atribuição de papéis é respaldada pela divisão sexual do trabalho, alimentada pelo patriarcado, outro conceito que ajuda a compreender em grande parte essas questões que convencionou às mulheres a responsabilidade pelas tarefas domésticas no espaço da casa (trabalho invisível e por vezes, desvalorizado), o que faz com a mesma acabe tendo uma dupla jornada quando também trabalha fora, exercendo atividades profissionais no mundo público, ou, até tripla, quando se leva em consideração o fato de esta estudar ou ter mais de um vínculo profissional para ter um rendimento que cubra as necessidades básicas suas e da família. Ocorre que essa divisão sexual do trabalho terá outras funcionalidades para além de demarcar os espaços sócio-ocupacionais de cada sexo, a exemplo do tipo de emprego, remuneração, restando as mulheres, em sua maioria, os trabalhos precários, em tempo parcial, informais, com salários menores que refletem as desigualdades de gênero. Ou seja, espaços sócio-ocupacionais que lhes permitam conciliar as atribuições doméstico-familiares com as profissionais.

O patriarcado é um dos elementos que legitima a dominação-exploração de um ser sobre outro, no caso específico, dos homens sobre as mulheres e que se fortalece ao imbricar-se com o racismo e com o capitalismo. Trata-se, como assinala Michel (1979, p.7-9) de,

[...] um sistema que utiliza, de forma clara ou sutil, todos os mecanismos institucionais e ideológicos ao seu alcance (direito, a política, a economia, a moral, a ciência, a medicina, a moda, a cultura, a educação, os meios de comunicação etc.) para reproduzir essa dominação dos homens sobre as mulheres, assim como o capitalismo os utiliza para se perpetuar.

Daí porque Saffioti (1987) reafirma que as relações de gênero são, antes de tudo, relações de poder que, se comparada a uma pirâmide, teria: um homem branco e rico na ponta e a mulher negra e pobre na base.

Esse tipo de relação desigual vai sendo reproduzida desde muito cedo na socialização primária que todos/as vivenciam ao longo da vida, como já citado anteriormente. Por isso, diz-se que a sociedade é uma das principais fontes de incorporação e de reprodução de uma ideologia que inferioriza as mulheres em relação aos homens. Saffioti (1987) ressalta que os seres humanos nascem machos ou fêmeas, rigorosamente, mas é através dos estímulos sociais e culturais que se educam e tornam-se mulheres e homens. Para a autora, isso traz prejuízos coletivos e individuais:

[...] o machismo, presente tanto na cabeça dos homens quanto na das mulheres, contribui enormemente para a preservação do estado de coisas vigente no Brasil, pleno de injustiças, qualquer que seja o ângulo do qual for examinado: das relações homem-mulher, das relações entre etnias, das relações entre as classes sociais. Estes três sistemas de dominação-exploração fundiram-se de tal maneira, que será impossível transformar um deles, deixando intactos os demais. Disto decorre o fato de que todas as atitudes machistas reforçam a fusão do trio da dominação-exploração. Convém, pois, que se medite profundamente sobre esta questão, se se tem interesse em transformar a sociedade brasileira na direção da menor injustiça. Será possível levar avante esta luta através da tomada de consciência dos prejuízos coletivos e individuais deste estado de coisas, assim como por meio da desmistificação da ideologia liberal. (SAFFIOTI, 1987, p. 67)

A identidade das pessoas, como já pontuado nesse estudo, é construída socialmente, e esse aspecto é próprio da espécie humana: elaborar socialmente os fenômenos naturais. A autora destaca que por conta disso é tão difícil separar a natureza daquilo que foi transformada como resultado dos processos socioculturais. Entretanto, conhecer a capacidade humana de modificar o reino natural não é o bastante, o contrário também é extremamente importante: entender a naturalização de processos socioculturais. Saffioti (1987) identifica que isso acontece quando é dito que um gênero específico naturalmente pertença a um cenário que não necessariamente está relacionado a ele, por exemplo: ao ser dito que o homem pertence ao espaço público, enquanto a mulher é natural que ocupe o espaço doméstico.

Tais atribuições passam a determinar de forma equivocada a “natureza” de cada gênero, e, então, a ideologia¹⁰ acaba por cumprir um dos seus principais objetivos: mascarar a realidade. A autora continua ao questionar os conceitos de “natureza feminina” ou “natureza masculina”, demonstrando a dificuldade de termos uma definição plena, ao princípio que a própria sociedade condiciona de forma incisiva a ação dos indivíduos. Ressalta a importância da compreensão do funcionamento do processo de “naturalização”, que nada mais é do que um procedimento sociocultural de discriminação contra o gênero feminino e também contra outros grupos sociais (negros, homossexuais, pobres, velhos/as). Pode-se entender o termo naturalização como a maneira mais simples e fácil de buscar a legitimação da “superioridade” dos homens, de tal forma como dos brancos, heterossexuais e ricos.

2.2 Representações de gênero na sociedade

Após essa breve explanação acerca das categorias gênero e patriarcado, fica evidente como a naturalização dos processos socioculturais (que não são estáticos, mas, mutáveis, posto que são fruto do dinamismo das relações humanas) tem sido um dos responsáveis centrais pela vigência das desigualdades entre os sexos na contemporaneidade, posto que a sociedade não só incorpora como também reproduz a ideologia que estabelece hierarquia em que as mulheres aparecem como inferiores aos homens. Seja nas histórias infantis em que eles são os cavaleiros, heróis que arriscam suas vidas para salvar a frágil e desprotegida princesa, seja na vida conjugal em que os provedores são, quase sempre, do sexo masculino, uma vez que o trabalho da mulher, mesmo sendo essencial para o orçamento doméstico, aparece como complemento, ajuda.

Cumprido esclarecer que não se trata aqui de negar as diferenças existentes entre homens e mulheres, observadas na maioria das sociedades divididas em classes. Mas é notório como, historicamente, as mulheres em sociedades como a capitalista, por exemplo, tiveram mais dificuldades para acessar direitos.

A reprodução citada acima remonta ao processo de socialização primária a que todos são submetidos desde a mais tenra idade e que dificulta a superação de

¹⁰ Ideologia é um termo que possui distintos significados. Neste estudo, a ideologia é entendida como um instrumento de dominação que age por meio de convencimento, persuasão e não da força física. Desse modo, está associada a representações e ideias que um determinado grupo social produz e dissemina como “verdade” sobre algo em seu meio social, de modo a convencer outras pessoas a legitimarem. Mais detalhes em: <http://www.significados.com.br/ideologia/>

desigualdades arraigadas nas mentes, atitudes e comportamentos e que concorrem para petrificar a disparidade evidente entre os gêneros dentro do contexto sociocultural em consideráveis esferas sociais ao redor do mundo, incluindo o Brasil. Faz com que até mesmo as mulheres, mesmo vítimas dessa construção social, a reproduza e legitime ao conferir educação diferenciada pra sua prole (filhos e filhas).

Compreender a dinâmica desse processo de socialização é importante, posto que é determinante para a construção das identidades dos seres humanos, a partir não só da atribuição de distintos papéis que estes serão encaminhados a cumprir no meio social em conformidade com o sexo que lhes caracteriza, como em suas formas de ser, agir, pensar.

Berger e Luckmann (1973) são alguns dos autores que fornecem elementos para se compreender como se dá a internalização da realidade na humanidade. Para eles, é na infância que tudo começa, por meio das relações sociais. Tais relações podem ser divididas em socialização primária e secundária.

A socialização primária se refere aos primeiros contatos que a criança desenvolve; em que se torna membro da sociedade. É através destes contatos, cujo veículo maior é a linguagem e as relações sociais, que esta vai atribuindo significados aos elementos culturais que vivencia na sua realidade, influenciada pelo “olhar” de quem lhe repassou as informações e, que lhe soa como única verdade, difícil de ser contestada e, por isso mesmo, muito enraizado em sua consciência, no caso, familiares, vizinhança, igreja. Ao adentrar outros espaços, como a escola, inicia-se a socialização secundária, entendida como qualquer processo subsequente que introduz a pessoa (já socializada) em novos setores do mundo. Momento em que a pessoa se relacionará com outras (professores, colegas de escola), fora do seu círculo original.

Desse modo, a socialização primária tem um peso maior (o que não significa dizer que será sempre absoluta) na formação do ser humano, de sua identidade subjetiva, seu pensar posto que é responsável pelo modo como a criança olhará para si e para os outros, bem como para o mundo. Motivo pelo qual, deve-se ter atenção para o que se repassa, e a forma como se repassa as informações na infância, pois a socialização primária, segundo os autores acima, cria em sua consciência uma abstração progressiva de papéis e atitudes (atribuídas pelos outros) para os papéis e atitudes que terá.

Contudo, ao mesmo tempo em que a linguagem permite introjetar determinada realidade, permite também que essa seja modificada, que certos pontos de vista sejam abandonados, abrindo espaços para que outros se reforcem, possibilitando alterar comportamentos e atitudes. Trata-se do processo de ressocialização, reconstrução da realidade que entra em ação quando a socialização primária e secundária deixam falhas, e oportuniza questionamentos e reflexões acerca das verdades apreendidas (BERGER e LUCKMAN, 1973).

É através da socialização primária que se vai aprendendo que meninos vestem azul, brincam de bola, carrinhos, não deve chorar, devem ser sempre fortes, valentes e precisam explorar o mundo da rua e ser o melhor, mandar em tudo. Enquanto as meninas vestem-se de cor-de-rosa, brincam de bonecas, panelinhas, sentam-se de pernas cruzadas e precisam dominar o mundo da casa, ser obedientes, carinhosas e femininas. Ou seja, meninos e meninas recebem uma educação diferenciada e em conformidade com seus sexos biológicos. Ambos tratados de jeitos diferentes e, assim, vão se tornando diferentes de fato e de direitos.

São lógicas que extrapolam o ambiente doméstico, se adensam nos espaços públicos e que vão influenciar regras componentes da ação humana, enaltecendo a docilidade feminina e a agressividade masculina, o papel dela como dona de casa e o dele como 'chefe' da família.

Louro (1997) coloca que a desigualdade de gênero é percebida nas sociedades muito antes do que se imagina. O contraste pode ser encontrado em um dos pilares histórico da sociedade ocidental moderna: na Grécia antiga as mulheres já eram subalternas em relação aos dos homens que, eram os verdadeiros responsáveis por "fazer a história". A partir dessa herança histórica, Saffioti (1987) pontua que é muito vantajoso para a classe patronal dominante do capital que existam categorias sociais discriminadas (mulheres, negros, homossexuais), pois quanto maior for o nível de discriminação sofrido por uma categoria específica, com maior facilidade esta se sujeitará a trabalhar em condições adversas e recebendo um baixo salário.

As mulheres já representam 60% da mão-de-obra no mercado de trabalho brasileiro, segundo o DIEESE¹¹ (CENTRAL ÚNICA DOS TRABALHADORES, 2009). Considerando esse fato, o pensamento de Saffioti (1987) é enfatizado, já que a

¹¹Departamento Intersindical de Estatísticas e Estudos Socioeconômicos.

autora explica que a partir do grande número de trabalhadoras no mercado, a intensidade da discriminação contra a mulher privilegia os patrões. Conseqüentemente, estes difundirão com mais empenho o machismo nas classes subalternas. Exemplo contemporâneo (que por vezes passa despercebido) sobre a manutenção do machismo no mercado de trabalho é o questionamento por parte da sociedade sobre o fato de a mulher se aposentar mais cedo – não levando em consideração que, também por conta do machismo, as mulheres em grande maioria exercem atividades domésticas.

Segundo a Pesquisa Nacional de Domicílios (Pnad), realizada pelo IBGE¹², as mulheres gastam 23,9 horas semanais cuidando de afazeres domésticos (HICKMANN, 2015), que não é remunerado. O estudo também faz críticas à licença maternidade.

Nesse sentido, Saffioti (1987) alerta que o homem paga um alto preço para agir como o macho representado na ideologia dominante. A ele cabe ganhar o maior salário para cumprir sua função de chefe, independente de se a economia lhe permite ou não esse feito; não pode demonstrar seus sentimentos, suas fraquezas. Tem que ser forte, viril, corajoso, racional.

Saffioti (1987) aponta ainda que o preço da dominância masculina vai além da esfera econômica. Pois, para representar a ideologia dominante de fato, o *macho* é considerado “provedor maior das necessidades da família”, mesmo que a mulher trabalhe. Isto implica que não é lhe permitido fracassar, ou seja, há uma pressão social para que o homem obtenha êxito econômico e receba o maior salário da casa. Tal fato acaba por “castrar” a si, já que em um cenário capitalista realista, o fracasso de muitos é necessário para a ascensão de poucos. Esse pesado fardo da manutenção da ideologia machista traz grandes mazelas também para o provedor do sustento, já que ele é considerado responsável pelo próprio fracasso.

A pressão social se apresenta atrelada aos valores de *ser macho* (muitas vezes levando ao desequilíbrio emocional, suicídio e vícios), como ser o representante da força, razão e coragem perante a sociedade. Esse fato considera que o homem somente será considerado *macho* se for capaz de inibir seus sentimentos, a partir da máxima: “Homem não chora”. Há casos em que a “castração” masculina ultrapassa o âmbito psicológico e também os impactam de

¹²Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística.

maneira orgânica a ponto de sofrerem atrofia em suas glândulas lacrimais por conta do desuso.

De acordo com Saffioti (1987), homens e mulheres são alvos das práticas normalizadoras da sociedade, tendo, dessa forma, várias dimensões de suas personalidades mutiladas e com constantes imposições. Entretanto, para que seja possível compreender e buscar um cenário de maior equidade é necessário perceber que as discriminações fundamentais ainda ocorrem com mais força para as mulheres.

A autora explana que partindo de conceitos preconcebidos, ou preconceitos, as categorias sociais de tanto ouvirem que são inferiores, passam a crer na sua “inferioridade”. Esse processo é chamado de construção social da inferioridade, que está diretamente relacionado ao da construção social da superioridade ou supremacia masculina e que necessita da subordinação feminina. Dessa forma estabelece-se para a mulher que ela deve ser dócil e frágil e o homem *macho* e forte. A partir desses aspectos, criam-se as contrapartes: homem racional e mulher emotiva, homem superior e mulher inferior.

Saffioti (1987, p.67) adverte que o machismo está presente na cabeça de homens e mulheres, fato que contribui para sua perpetuação, plena de injustiças, qualquer que seja o ângulo que se examine: nas relações homem-mulher, nas relações entre etnias, nas relações entre as classes sociais. A transformação dessa realidade requer que se reflita sobre a questão, que se conscientize dos prejuízos coletivos e individuais que essas disparidades produzem. São perdas para ambos os sexos.

Cyrino (2013, p. 4), levanta algumas dificuldades para se categorizar um sexo como masculino ou feminino; homem ou mulher, posto que as possibilidades existentes de se alterar o sexo biológico já não permitem mais afirmar que um órgão genital, determinado (pênis ou vagina) defina de maneira incontestável o pertencimento das pessoas a uma dada categoria sexual. Segundo a autora,

[...] não existem características irreduzíveis ou ‘quase irreduzíveis’ que permitam uma categorização dos indivíduos em um gênero determinado, tal como ocorre, em geral, no caso do pertencimento sexual (presença de pênis-sexo masculino; presença de vagina-sexo feminino). (CYRINO, 2013, p.4)

A mera classificação requer que os gêneros se sintam e se comportem como determinado socialmente. Mas, como definir objetivamente esse sentir-se e

comportar-se como homem ou mulher? No entendimento de Cyrino, trata-se de algo fluido e subjetivo, sem apoio na realidade objetiva em que normas sociais e valores culturais são dialéticos. Ou seja, decorre de uma categorização social dinâmica.

Posição reafirmada por Louro quando assinala que “os sujeitos como tendo identidades plurais, múltiplas; identidades que se transformam, que não são fixas ou permanentes, que podem, até mesmo, ser contraditórias (LOURO, 1997, p.24).

Regino e Macedo Filho (2006) apontam que o empoderamento estabelece uma relação direta com as formas de aquisição de poder e como tal podem agir como fator importante para o desenvolvimento de uma região ou qualquer outro espaço. Dessa forma, é visto que os gêneros uma vez oprimidos vêm assumindo um papel determinante de provedor e chefes de família, principalmente por desta vez deterem o poder aquisitivo e poderem contribuir de forma incisiva no orçamento doméstico. Os autores continuam a exemplificar que em uma esfera mais ampla do que a familiar, o empoderamento feminino pode ultrapassar o âmbito doméstico e se consolidar de forma efetiva nos espaços públicos, assim que a participação das mulheres se torna fundamental ao processo de desenvolvimento regional. Tal fato implica que as mudanças que aos poucos vêm ocorrendo na estrutura social impactam positivamente a vida de famílias e até de regiões inteiras.

Efetivamente, o empoderamento feminino é originado da reformulação e desconstrução dos esquemas sociais e políticos contemporâneos, por meio da participação ativa nos movimentos de conscientização social, presença nas esferas governamentais e também com a criação de associações. Aspectos estes que condizem diretamente com a forma na qual, várias mulheres e suas famílias sobrevivem, especialmente as com baixo rendimento, e, dessa forma, expõem demandas das esferas privadas para os âmbitos públicos, carregando grande influência nos processos de tomada de decisão (REGINO e MACEDO FILHO, 2006).

Os autores exemplificam um efeito do empoderamento por meio do movimento de mulheres trabalhadoras rurais de Valente (Bahia), o qual possui lideranças relacionadas com a Associação de Desenvolvimento Solidário e Sustentável da Região Sisaleira/APAEB, que vem se fortalecendo e fornecendo atividades diversas de capacitação, aperfeiçoamento, aprendizado e discussão dos principais problemas enfrentados pelas mulheres. Em um ambiente fortemente marcado pela tradição patriarcal, no qual se reproduz há décadas a cultura de subordinação feminina, assim fazendo mulheres serem superexploradas em suas

jornadas múltiplas de trabalho, sem levar em consideração a conciliação de várias tarefas domésticas sem o menor reconhecimento, o movimento de empoderamento rapidamente adquiriu força e importância (REGINO e MACEDO FILHO, 2006).

Apesar de ainda não compreenderem a sua própria falta de percepção sobre o seu grau de submissão, as mulheres trabalhadoras das lavouras vêm mudando. É notório o fato de que as lutas enfrentadas pelas mulheres tomaram maior reconhecimento e conquistam mais respeito. Por conta disso, muitas das suas reivindicações antes subalternadas passaram a ser aceitas e realizadas. Regino e Macedo Filho exemplificam: o reconhecimento do trabalho feminino no campo, o acesso a médicos, a escolarização dos filhos, dentre outros. Dessa forma, o movimento de empoderamento feminino tem conseguido quebrar barreiras antes inalcançáveis ao propiciar que as mulheres consigam romper com a condição de receptoras passivas que antes lhe era imposta e consigam trazer à tona, nos espaços públicos, discussões anteriormente entendidas como inferiores e que eram percebidas de forma negativa, associadas a competência exclusivamente doméstica.

Ampliando o cenário de luta de reconhecimento e conquistas para um cenário maior do que somente a esfera do campo, o embate de gênero se reflete também em uma busca por direitos para que a mulher possa se permitir experiências que superem a servidão doméstica que é imposta culturalmente, e o trabalho fora do lar incentiva essa possibilidade, pois:

Para a mulher, ter um emprego significa, embora isso nem sempre se eleve em nível de consciência, muito mais do que perceber um salário. Ter um emprego significa participar da vida comum, ser capaz de construí-la, sair da natureza para fazer a cultura, sentir-se menos insegura na vida. Uma atividade ocupacional constitui, portanto, uma fonte de equilíbrio (SAFFIOTI, 2013 p. 96).

É perceptível que o cenário de luta das mulheres relacionado à história dos movimentos sociais – feministas, gays e lésbicos – tem uma trajetória de busca por direitos humanos, em resumo: por igualdade e respeito (PEDRO, 2005).

Esta história de luta é comprovadamente relevante e impacta a sociedade em vários aspectos: desde melhorar a estima individual de quem finalmente consegue se fazer reconhecer, como também gera novas alternativas de renda e de soluções de problemas. Fator fundamental para essa busca é a autonomia financeira que se pode considerar como:

[...] fator de suma importância na busca da igualdade entre mulheres e homens, sejam elas das cidades, do campo ou da floresta. A autonomia econômica das mulheres é a condição que elas têm de prover o seu próprio sustento, decidindo por elas mesmas a melhor forma de fazê-lo. Isso envolve também as pessoas que delas dependem. Assim, ela é mais do que autonomia financeira, uma vez que inclui uma perspectiva de vida de longo prazo, com acesso a previdência social e a serviços públicos (BRASIL, 2014).

Como Santos (2015) comprova, o fato de a mão de obra feminina se inserir cada vez mais no mercado de trabalho é uma conquista fundamental, mas além disso é uma estratégia do capital. Logicamente o aspecto de mercado não pode e nem deve encobrir os ganhos que são reais e de suma importância para as mulheres, exemplifica-se como a sua autossustentação e visibilidade, a partir da sua inserção na esfera pública¹³.

Santos (2015) aponta ainda que a divisão sexual do trabalho acabou por neutralizar o trabalho reprodutivo como responsabilidade exclusiva da mulher. Por conta desta lógica com raízes patriarcais, o capital se utilizava dessa ideologia objetivando a subalternização e, por consequência, a desvalorização do trabalho feminino se comparado com o masculino. Na década de 1990 o país passou pelo processo de reestruturação produtiva, isso fez com que houvesse uma absorção maciça da mão de obra feminina no mercado, sobretudo nos setores de alguma forma relacionados à prestação de serviços e sob condições muito mais precarizadas que as oferecidas aos trabalhadores homens.

A autora ressalta que mesmo com a inserção crescente das trabalhadoras femininas na esfera pública e em outros diversos espaços do mercado de trabalho, a desvalorização e subordinação que são impostas a elas, pela automática associação no que diz respeito a responsabilização das tarefas domésticas e da criação dos filhos, enaltecem a superexploração em virtude da jornada dupla de trabalho. Nesse contexto, coloca que o papel do Estado é fundamental enquanto provedor de igualdade social e que ele deve agir de maneira que garanta políticas públicas, assim como equipamentos sociais que possibilitem o alívio do encargo ainda sofrido pelas mulheres nesse cenário de dupla exploração (SANTOS, 2015).

Entretanto, alguns avanços já foram conquistados em outro afluente muito importante da identidade de gênero e também sexual: destaca-se que o Brasil foi o primeiro país a realizar uma Conferência Nacional GLBT com cerca de 10 mil

¹³Dimensão em que os temas públicos são debatidos pelos atores públicos e privados.

participantes, com a consolidação de 510 propostas em sua etapa nacional (BRASIL, 2008b). Pode-se dizer que esses movimentos fazem parte igualmente de uma luta histórica de movimentos sociais organizados para dar visibilidade ao público que busca por representação e valorização na esfera pública na condição de sujeito de direitos, tal como o movimento LGBT¹⁴ e feminista. Facchini (2008) ressalta que é importante notar que ações como essa não seriam possíveis há trinta ou até mesmo vinte anos.

O movimento feminista considera que sociedades que se organizam a partir da multiculturalidade, aquelas que são compostas de uma grande variedade de identidades – são consequência da construção e reconstrução de identidades que foram adotadas ao decorrer da história pelas mulheres, pontua Oliveira (2015). A autora comenta que a cidadania que se percebe hoje está sendo construída dentro dos movimentos sociais. Por conta deste processo, a influência encontrada na sociedade para a superação do paradigma da naturalização das identidades de feminino e masculino pode existir, sendo suporte para o combate a dominação masculina de maneira geral.

2.3 Aplicações do estudo de gênero no design

Feito este breve apanhado sobre como se dão as relações de gênero e a representação social do homem e da mulher na sociedade capitalista e brasileira, os autores do estudo “A representação do gênero no design” de 2010 estabelecem uma relação concisa e bem definida de como o processo de design se relaciona com este aspecto sociocultural que é a identidade de gênero. Nota-se que o processo projetual de design, como configuração de soluções em diversas formas (produtos, elementos gráficos, digitais, serviços e outros), mantém nítida preocupação com o usuário e, justamente por causa dos elementos percebidos na relação do uso do que será projetado, estabelecem-se diretrizes projetuais: comumente chamadas de listas de requisitos ou *briefing*. Nesta etapa, portanto, o designer é encarregado de decodificar valores socioculturais nos mais diversos meios sociais e, posteriormente, materializará um conceito que irá resultar em uma amostra de parte do cotidiano dos indivíduos estudados.

¹⁴ Ou ainda LGBTTT, é a sigla de Lésbicas, Gays, Bissexuais, Travestis, Transexuais e Transgêneros.

Ao perceber que a profundidade da relação estabelecida entre o designer e a sua real função social, e o seu impacto no elo entre produto e usuário, Ono (2006, p.47) ressalta que:

Os objetos e a sociedade moldam-se e influenciam-se em uma relação dinâmica, no processo de construção do mundo. E sob este prisma, cabe aos designers conjugar a sua atitude criativa, dentro da complexa teia de funções e significados em que as percepções, ações e relações se entrelaçam, no contexto de espaço e tempo em que se inserem, buscando a adequação dos objetos às necessidades e anseios das pessoas, e a melhoria da qualidade de vida da sociedade como um todo.

É importante perceber que tal processo de construção cultural e das futuras percepções do indivíduo são reflexos de uma organização social e também um aspecto de identificação, consciência e pensamento dos usuários. Como um dos vieses fundamentais para a compreensão do designer a respeito das relações socioculturais presentes nas mais variadas camadas da sociedade, um dos elementos norteadores deste trabalho, é de suma importância estabelecer como se constroem as identidades de gênero. Sobre isso, Stuart Hall (1999, p.39) faz uma valiosa reflexão:

[...] a identidade é realmente algo formado, ao longo do tempo, através de processos inconscientes, e não algo inato, existente na consciência no momento do nascimento. Existe sempre algo “imaginário” ou fantasiado sobre sua unidade. Ela permanece sempre incompleta, está sempre “em processo”, sempre “sendo formada”. As partes “femininas” do eu masculino, por exemplo, que são negadas, permanecem com ele e encontram expressão inconscientes em muitas formas não reconhecidas na vida adulta. Assim, em vez de falar da identidade como uma coisa acabada, deveríamos falar de identificação, e vê-la como processo em andamento.

Apresentado este complexo cenário no qual é possível entender que o sujeito é fragmentado e que sua construção de identidades se dá de forma contínua, fica claro o quão profundas são as relações dos sujeitos entre identidade, gênero e sexo (LEITE; WEACHTER; CAMPOS, 2010).

Os autores relacionam os fatores sociais com a preocupação do designer sobre as reais necessidades do público-alvo – após o *boom* do consumismo da década de 1950 e o surgimento da preocupação centrada no usuário – como um resultado de uma mudança no arquétipo de consumo que busca por produtos diferenciados, existe então uma necessidade de se criar uma identificação de acordo com as preferências individuais dos usuários (LEITE; WEACHTER ; CAMPOS, 2010).

Krippendorff (2000, p. 89) afirma “que o foco no objeto valoriza critérios de projeto passíveis de serem generalizados e medidos sem o envolvimento humano. Este tipo de foco é insensível a variedades culturais e individuais”.

Portanto, Leite, Weachter e Campos conceituam que o design é uma atividade projetual inserida no processo de desenvolvimento de produtos ou soluções que precisa também de conhecimento na esfera sociocultural. Gui Bonsiepe (*apud* Ono, 2006) reforça que os designers são sujeito e também objeto, pois são provedores de influência cultural e ao mesmo tempo são influenciados pela mesma de uma forma dinâmica. Já Villas-Boas (1999, p.57) aponta que “o design é cultura porque tem a capacidade de transmitir de forma cabal todo o aparato simbólico que cerca e condiciona os grupos culturais pelos quais transita”.

Pode-se entender que é por meio dos objetos que os homens determinam suas leis e normas, e, por consequência, estes funcionam como um vínculo sociocultural e econômico ao garantir funções não apenas práticas, mas ao mesmo tempo estético-simbólicas das quais as representações transmitem mensagens e simbolismos no que disser respeito a *status*, classe, gênero e identidade (LEITE; WEACHTER ; CAMPOS, 2010).

Os autores determinam que as representações dos valores abstratos da sociedade requerem do designer uma compreensão mais completa de como se dão as relações no cotidiano e na cultura. A comunicação visual se dá através de elementos visuais ou também verbo-visuais e se estabelece por meio da codificação/decodificação e recodificação realizada pelo designer, partindo do seu pressuposto de estabelecer um vínculo comunicativo. O profissional constrói dessa forma composições visuais que transmitem da melhor maneira o discurso entendido ao se utilizar do imaginário coletivo e do seu próprio repertório para efetivar a configuração objetivada (em qualquer uma das especificidades do design, desde o gráfico, de produto, web, entre outros).

Como citado anteriormente, o design pretende atender as necessidades dos usuários. Para cumprir tais diretrizes é de extrema valia considerar o gênero como suporte para possíveis interpretações e soluções, mas também recebendo auxílio de outras ciências que possibilitem uma compreensão mais completa e direcionada ao problema em questão. Villas-Boas (1999) ressalta que o viés cultural se revela como um caminho válido (entre possíveis outros) para que se obtenha fundamentação

adequada para que seja possível articular os elementos próprios do design – elementos técnicos – a partir da cultura contemporânea como um todo.

Leite, Weachter e Campos (2010) relacionam a forma como são percebidos os elementos que fazem parte da linguagem visual a experiência individual de cada sujeito a partir dos fatores culturais. A sociedade dita características “femininas” e “masculinas” nos casos referentes à identidade de gênero, conseqüentemente, tais elementos percebem-se de forma que identifiquem e criem uma mensagem compartilhada, por um grupo ou por um todo. Dondis (1997, p.22) complementa:

Em todos os estímulos visuais e em todos os níveis da inteligência visual, o significado pode encontrar-se não apenas nos dados representacionais, na informação ambiental e nos símbolos, inclusive a linguagem, mas também nas forças compositivas que existem ou coexistem com a expressão factual e visual. Qualquer acontecimento visual é uma forma com conteúdo, mas o conteúdo é extremamente influenciado pela importância das partes constitutivas, como a cor, a textura, a dimensão, a proporção e suas relações compositivas com o significado.

Comumente, nota-se na história do design que os utensílios criados para o público feminino se relacionam às atividades domésticas, como máquinas de lavar, por exemplo, e toda outra série de eletrodomésticos voltados às atividades do lar. Fato que se conforma na própria comunicação dos artefatos e também pode ser ilustrada na esfera dos jogos (LEITE; WEACHTER ; CAMPOS, 2010).

Figura 1 – Representações Femininas realizando tarefas domésticas e estereotipadas.



Fonte: Bioshock Infinite, Irrational Games, 2013.

Os autores ilustram um entre diversos casos de como a indústria trabalha questões de gênero a partir de produtos voltados para o trabalho doméstico que, nitidamente são associados apenas às mulheres. É possível notar que a

representação feminina nos jogos não foge a esse padrão, como é possível notar na figura 1.

O design de moda é a especificidade do design em que a linguagem visual é interpretada de forma mais rápida por conta dos seus discursos não verbais, formas, cores, proporções e volumes, por conta da sua representação plástica dentro da moda e por ter uma aceitação e compreensão mais próxima do usuário do que outras vertentes do design. Tal conceito de moda é similarmente válido para as indumentárias dos personagens de jogos eletrônicos.

Figura 2 – Personagens femininas submissas, hiperssexualizadas e decorativas de games.



Fonte: Feminist Frequency, 2014.

Como se percebe na figura 2, a imagem feminina nestes exemplos de jogos, a imagem da mulher é representada através da submissão perante o homem, ao ser colocada como mero objeto hiperssexualizado de apreciação masculina e também por elas não possuírem nenhuma profundidade na trama dos respectivos jogos.

Leite, Weachter e Campos (2010) explicam que as características definidas hoje do que é atribuído ao conceito de feminino e masculino não foram sempre representadas da mesma forma, sendo esse fenômeno consequência do movimento histórico vigente. Pode-se exemplificar as épocas em que os homens que utilizavam sapatos com saltos e roupas muito ornamentadas. Já hoje, enfeites muito detalhados e algumas cores (como o rosa) são vistos como adequados ao vestuário feminino.

Um registro de que o cenário da moda apresenta alguma preocupação com a mudança e a quebra de estereótipos é citado por Teixeira (2016) que aponta empresas que tomaram ações para chamar atenção e discutir os tabus da identidade de gênero ao questionar a restrição das peças de roupa entre tipos masculinos e femininos.

Figura 3 - Publicidade da loja C&A: homem de vestido.



Fonte: DEPOIS.... Huffpost Brasil, 2016.

Na figura 3 é apresentado o momento em que um homem veste uma peça comum ao universo feminino que busca romper com os padrões de gênero. Tal campanha causou muita discussão e polêmicas por conta do choque cultural que causou, mas segundo Teixeira (2016), é um avanço na história ao mostrar que roupas são apenas utensílios e que não deveriam definir a identidade de um indivíduo.

Leite, Weachter e Campos (2010) argumentam que no design gráfico, a reprodução dos papéis da mulher na sociedade é representada de forma menos direta, geralmente sendo relacionados à publicidade dos produtos e dependem mais do período e ideias que são difundidas no sistema de dominação da sociedade. Se investigado, o período pós-guerras enfatiza o retorno da valorização da mulher como ser do lar e as propagandas modernistas pregavam esta característica como ideal. Cardoso (2000, p.148) pontua:

A construção da imagem imbecilizada na década de 1950, não somente através de mídias como cinema e televisão, mas também através do design de artigos voltados especificamente para um consumo muitas vezes frívolo, é um assunto de grande importância no estudo da história do design.

O objetivo das imagens e propagandas difundidas pela mídia na época retratada pelo relato de Cardoso (2000) era maquiagem o trabalho doméstico com

aspectos glamorosos, como as mulheres retratadas realizavam as atividades com expressões de grande contentamento, bem vestidas, como um ato prazeroso e que não fosse dispendioso, como se aquele fosse o resumo de suas vidas (ver figura 4).

Figura 4 - Publicidade, mulher realizando tarefas domésticas, 1950.



Fonte: HOME... Pinterest. [20--].

Apesar da representação de gênero superficial e estereotipada utilizar a imagem da mulher como sinônimo de submissão, imagens da figura feminina exercendo poder e dominação sobre homens também podem ser encontradas, assim reforçando a batalha travada pelos gêneros mesmo que partam do mesmo princípio, como pode ser visto na figura 5 (LEITE; WEACHTER; CAMPOS, 2010).

Figura 5 - Dominação feminina e submissão masculina no jogo Silent Hill.



Fonte: THEY RESPOND...StuffPoints. [201-]

Pode-se perceber então que, apesar das questões e lutas por igualdade de gênero já existirem a tempo considerável, o posicionamento de designers assim como de outros profissionais ainda é muito influenciado por estereótipos e padrões socioculturais impostos. Nota-se que no caso específico do designer, pressupõe-se, a sua falta de domínio e conhecimento sobre o funcionamento das relações de gênero ou até mesmo a falta de preocupação social (que pode ser consequência das práticas de mercado) nos projetos de design vem à tona pela discussão e até mesmo questionamentos na academia e também no âmbito profissional.

Como Leite, Weachter e Campos (2010) ressaltam, é preciso que a linguagem visual utilizada pelo profissional de design perceba que preferências de cores, texturas, formas, materiais, entre outros quesitos devem ser pensados levando em consideração o pensamento crítico sobre as gerações culturais tendo em vista a ideologia de gênero. Pelo fato de o designer ser agente ativo na criação de artefatos que vão impactar diretamente a sociedade, é mais do que necessário que o profissional compreenda e aplique ideologias de pertencimento sobre as quais os indivíduos estabelecem as suas relações sociais.

3 O JOGO

Trazer a definição do que é um jogo não é tão simples quanto pode parecer. Kishimoto (1994) explica que cada indivíduo muito provavelmente vai ter o seu próprio entendimento ao se deparar com a palavra “jogo”. Desde jogos políticos, de adultos, para crianças, com animais ou até mesmo pular corda ou jogar xadrez. Por mais que todas essas modalidades recebam a mesma denominação, cada uma possui especificidades distintas. Exemplifica-se pelo faz de conta, em que há uma forte presença da imaginação. Já nos jogos de tabuleiro há regras padronizadas que possibilitarão o movimento das peças. Ao construir-se um barquinho de papel, há tanto a representação mental e visual do objeto a ser montado, como também a habilidade manual para concebê-lo. A ampla variedade de fenômenos que podem ser categorizados como jogos expõe como é árdua a tarefa defini-lo.

A complexidade aumenta quando se nota que um mesmo comportamento pode ser interpretado como jogo ou como um “não-jogo”. Por exemplo: alguém que observa uma criança indígena se divertindo ao atirar com um arco e flecha em pequenos animais, pode perceber o ato como uma brincadeira; mas para a comunidade indígena essa prática é uma maneira de preparar os mais jovens para a caça que será um dos principais fatores de subsistência da tribo. Então, o fato de atirar com o arco e flecha, para alguns, é considerado jogo, para outros não: é uma especialização profissional. Dependendo da cultura, a mesma atividade pode ou não ser considerada jogo, dependendo apenas dos conceitos socioculturais atribuídos a ela. Dessa forma, é complicado criar uma definição que englobe diversas peculiaridades. Todo jogo tem peculiaridades que o distancia ou aproxima de outros jogos (KISHIMOTO, 1994).

Brougere (1993) aponta que existem três níveis de diferenciação para como o termo jogo pode ser entendido: como o resultado de um sistema linguístico que tem suas funcionalidades asseguradas pelo meio social que está inserido, como um sistema de regras e como um objeto.

Na primeira percepção, o sentido do jogo depende exclusivamente da linguagem de cada um dos contextos sociais. A linguagem funciona de forma pragmática, resultado de conjuntos de fatores e ou atitudes que atribuem significado aos vocábulos a partir de analogias. O funcionamento da língua está diretamente ligado à expressão. Por conta disso, existem certas regras de construção que devem

ser respeitadas, mesmo que elas nada tenham a ver com a ordem do mundo. A maneira como os artefatos são designados não necessariamente tem relação com a compreensão da realidade, mas com os desejos de manipular simbolicamente a vida cotidiana. Nessa interpretação, o jogo não remete ao uso de uma linguagem particular, como ciência, história, por exemplo, mas ao seu uso cotidiano. Dessa forma, o fundamental do vocabulário de cada um não obedece à lógica de denominações científicas, mas ao uso cotidiano e social da linguagem, a partir de interpretações e também projeções sociais.

Portanto, ao assumir que cada um dos conceitos a respeito da palavra jogo cria a sua percepção uma individual, tal não pode ser compreendido de maneira simplista, como uma mera ação de nomear. O emprego de um termo não é um ato isolado, mas consequência de um grupo social que o entende; que fala e pensa da mesma forma. Ao se considerar que o jogo mantém um sentido inserido em um contexto, nada mais significa do que a emissão de uma hipótese, uma aplicação de uma experiência social, veiculada pelo linguajar como instrumento cultural de uma sociedade específica. Toda e qualquer denominação pressupõe um quadro sociocultural difundido pelo linguajar e por suas reais aplicações.

Por esta causa, enquanto fato social, o jogo assume os mais diversos sentidos dependendo de como a sociedade os atribui. Isso faz com que o jogo se mostre de formas tão distintas, por depender do lugar e da época. Como em certas esferas culturais indígenas, o “brincar” com arco e flecha não representem uma brincadeira em si, mas o preparo e educação da criança. Por mais que em tempos passados os jogos tenham sido vistos como elementos inúteis, após o Romantismo, no século XVIII, o jogo aparece como algo sério e com impacto relevante na educação das crianças. Ou seja, cada contexto social molda a imagem que tem do jogo de acordo com seus valores e modo de vida, que são expressos por meio da linguagem (BROUGERE apud KISHIMOTO, 1994).

No segundo caso, um sistema orientado por regras possibilita a identificação da estrutura sequencial presente em qualquer jogo daquela modalidade. O jogo de damas tem regras muito contrastantes das do jogo de xadrez, do loto ou da trilha. São as estruturas sequenciais de regras que tornam possível diferenciar cada jogo, havendo, assim, havendo superposição com a situação lúdica, considerando que, ao jogar, o indivíduo esteja executando as regras do jogo e, ao mesmo tempo, participando de uma ação lúdica.

A terceira significação faz referência ao jogo na forma de objeto. O gamão materializa-se no tabuleiro por meio de peças que podem ser fabricadas com os mais diversos materiais. De acordo com a forma que o objeto aparece, faz-se a primeira exploração do jogo ao diferenciar significâncias atribuídas por culturas distintas, pelas regras e objetos que o caracterizam.

3.1 O jogo eletrônico

Com o desenvolvimento de novas relações socioculturais e tecnológicas, surgem novos artefatos também no mundo dos jogos. Este estudo se desenvolve especificamente na esfera dos jogos eletrônicos, que são os reproduzidos em videogames e computadores.

Schuytema (2008) define jogos eletrônicos como uma ação lúdica constituída de ações e decisões que resultarão em uma condição final. Estas são limitadas por um grupo de regras e por um universo singular, que no contexto dos jogos eletrônicos, são orientados por programas de computador. O universo computacional traduz as decisões feitas pelo jogador, criando assim a ambientação correta à narrativa do jogo, ao mesmo tempo que o conjunto de regras define o que é ou não possível de ser realizado, bem como quais as futuras consequências das ações e decisões do jogador. É interessante frisar que as regras também inserem desafios a fim de dificultar ou impedir o jogador de alcançar parte dos objetivos estabelecidos no jogo.

Já Battaiola (2000) é sistemático ao afirmar que jogos eletrônicos são compostos por três elementos: enredo, motor e interface interativa. O primeiro realiza a definição do tema, o desenrolar da trama, quais os objetivos centrais do jogo e como os acontecimentos surgirão. O motor do jogo nada mais é do que o sistema que atua no controle das reações e do ambiente a partir das ações e reações do jogador, efetuando, desta forma, as ações necessárias para que o estado esteja conforme o ambiente. Por último, a interface interativa possibilita a comunicação entre o jogador e o mecanismo do jogo (motor), ao fornecer a entrada que o jogador necessita para inserir as informações e comandos e, também, um caminho de saída para os *feedbacks*, ou respostas audiovisuais referentes às mudanças do estado do ambiente do jogo.

Lucchese e Ribeiro (2005) ressaltam que a definição dos jogos eletrônicos acaba por não ser tão contrastante em comparação com a conceituação mais ampla

sobre jogos. O único fator que diferencia de maneira mais significativa os conceitos é a maneira como cada um deles se apresenta: um, tradicional, e o outro dependente do caráter digital da mídia em questão.

Juul (2005) comprova este ponto ao constatar a existência de jogos de tabuleiro tanto no formato físico do mundo real, quanto em forma de um jogo virtual. Em ambos os casos, o jogo permanece o mesmo, mantém-se as regras e as características principais, somente alterando a forma de serem representados: no primeiro exemplo, a representação é feita por meio de objetos físicos palpáveis e, no segundo, por meio de elementos gráficos interativos exibidos em uma tela.

O autor complementa o seu raciocínio ao afirmar que a principal diferença que distingue os jogos eletrônicos dos não-eletrônicos é a existência de mundos ficcionais, que são marcados por sua essência abstrata. Ressalta-se que a possibilidade da existência desse mundo fantástico deve-se primordialmente ao fato de que as experiências dos jogos se desenvolvem em campos lúdicos. Por mais que seja possível que jogos tradicionais possibilitem a criação de um mundo fantasioso semelhante, esse fica limitado ao imaginário individual de cada jogador (por exemplo as sessões de RPG¹⁵ de mesa), assim não sendo possível um compartilhamento comum, como é frequente nos jogos eletrônicos. Este argumento ajuda a reforçar que o que difere os tipos de jogo é a forma como se dão as suas representações.

Outra característica notória dos jogos eletrônicos é a rígida maneira com que as regras são trabalhadas. Nos jogos tradicionais, é possível, por exemplo, negociar ou adaptar uma regra específica, como uma punição, por exemplo. Nos jogos eletrônicos, essa flexibilidade não é frequente, considerando que as regras são codificadas em algoritmos de computadores que serão seguidos pela plataforma motor. Por mais que seja possível em alguns jogos alterar a maneira como algumas regras se aplicam por meio de configurações, os mecanismos se apresentam de forma trivial, pouco flexíveis e impessoais (LUCCHESI; RIBEIRO, 2005).

Uma vez ficando claro que os jogos eletrônicos são apenas uma nova representação dos conceitos já estabelecidos sobre jogos, é possível destacar os quatro elementos fundamentais dos jogos, apontados por Crawford (1982):

- **Representação:** considerando que os jogos eletrônicos são criados a partir de equipes multidisciplinares e combinam vários recursos como, áudio e

¹⁵Do inglês *Role Playing Game*, ou jogos de interpretação de papéis (tradução nossa).

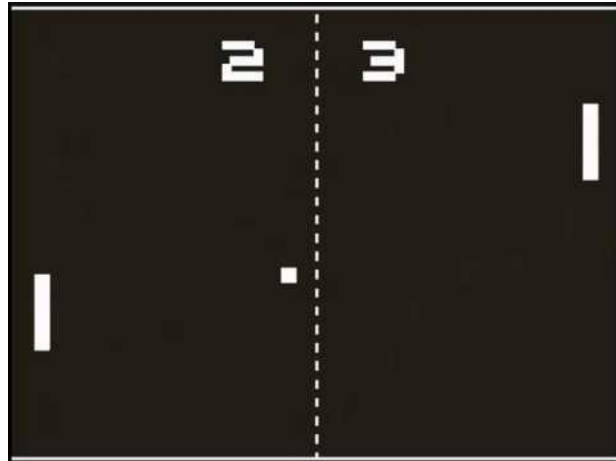
vídeo, é evidente a grande riqueza dessa forma de representação. Esse maior número de elementos, geralmente se traduz como uma maior imersão do jogador, que passa a experimentar sensações mais complexas e comparáveis com as de um filme, exceto o fato de que neste caso o jogador assume controle do andamento da história através de interações, independente da intensidade da imersão.

- **Interação:** Sendo realizada em tempo real ou não, a interação pode ser realizada das mais diversas formas. Entretanto, estas são inteiramente limitadas pelas regras do jogo, capacidade da plataforma (motor) e são coordenadas pelo programa executável dentro do jogo.
- **Conflito:** estes são resultados ativos da interação do jogador com o jogo, dispondo assim de algum tipo de mecanismo que lhe propicie alguma forma de inteligência artificial. O conflito é um agente ativo que representa os obstáculos impostos ao jogador em atingir os seus objetivos.
- **Segurança:** a ambientação lúdica provida pelos videogames permite que o jogador experimente uma sensação de perigo sem que isso represente algum risco ao jogador. Um exemplo disso é o jogador realizar uma manobra de um veículo em alta velocidade que ocasionasse na destruição total do veículo como consequência. Por mais que o jogador possa experimentar todas essas sensações, em nenhum momento a sua integridade física ou psicológica é posta em risco, considerando que as consequências atingem somente o universo lúdico e o jogador tem plena consciência disso.

3.2 Evolução tecnológica dos jogos eletrônicos

Segundo Novak (2010), o primeiro jogo eletrônico a marcar a história surge em 1958 quando um pesquisador dos Laboratórios Nacionais de Brookhaven em Nova York criou um jogo que simulava uma partida de tênis de mesa em um computador analógico, assim nasce o *Tennis for Two* que em breve se consagraria como *Pong*.

Figura 6 - Tela do primeiro jogo eletrônico, Pong.



Fonte: Atari Interactive, Inc.

O objetivo era simples, utilizar uma das “raquetes”, representadas pelas barras verticais, para acertar a bola e obter pontos. O Pong logo se tornou o primeiro videogame de sucesso nas casas de fliperamas, dando, assim, o pontapé inicial na cultura dos videogames.

Novak (2010) aponta, entretanto, que os primeiros jogos a serem desenvolvidos não foram jogados em casa ou mesmo nos fliperamas, e sim nos departamentos de pesquisa de universidades, laboratórios e instalações militares. Os *games* eletromecânicos eram oferecidos aos recrutas ou pesquisadores para distraí-los da rotina de trabalho rigorosa e maçante. Alguns estudantes, programadores e professores dessas instituições acadêmicas e governamentais transformavam seus computadores *mainframe* em videogames primitivos.

Figura 7 - Computador mainframe utilizado em 1950.



Fonte: LASAR, 2011.

A autora relata que, após as primeiras experiências com os jogos criados nos robustos computadores, dois segmentos levaram em frente a indústria dos videogames. O primeiro ocorreu quando Marty Bromley comprou, em 1951, máquinas eletromecânicas que seriam chamadas de SEGA (abreviação de *Service Games*, ou jogos de serviço) para as salas de jogos das bases militares no Havaí, revolucionando o setor que logo seria operado a partir da inserção de moedas, apresentando um crescimento notável na década de 1970 (já como os famosos fliperamas).

O segundo segmento de jogos iniciou nas universidades de computação, onde professores e alunos, para aprimorar as suas habilidades no uso dos computadores de grande porte, ou mesmo como forma de entretenimento, criavam jogos. As adaptações desses jogos foram inicialmente levadas aos fliperamas, mas após a revolução do computador pessoal, a indústria de jogos para computador nasceu.

Novak (2010) explica que o reconhecimento dos jogos eletrônicos como indústria de entretenimento se consolidou com o fenômeno chamado de casas de fliperama. Antes das máquinas de jogos eletromecânicas, as casas de fliperama geralmente eram repletas de máquinas de *pinball*.

Figura 8 - Casas de fliperama da década de 1950-60



Fonte GOLDMAN, 2016.

A autora continua seu relato ao apresentar um dos grandes divisores de águas no setor de jogos, e dos mais bem sucedidos videogames do início das casas de fliperama: o *Computer Space*.

Figura 9 - Computer Space, primeira máquina de jogos dos fliperamas a utilizar moedas.



Fonte: FLIPPERS, [20-?]

Criado originalmente como *Spacewar!* por Steve Russell em 1961, o jogo não foi um grande sucesso por conta da sua mecânica simples de disparar contra uma nave espacial estática e com pouquíssimos pixels. Nolan Bushnell resolveu adaptar o jogo e vender a ideia para a *Nutting Associates* em 1971, chamando-o de *Computer Space* e revolucionando as máquinas já existentes.

Após o sucesso com *Computer Space*, Bushnell abre do seu posto na *Nutting Associates* para fundar a Atari e consegue manter os direitos de um dos grandes sucessos da época: o *Pong*. A empresa logo se tornou uma das mais lucrativas da indústria de *games* após lançar outro grande sucesso, o revolucionário *Asteroids*, que foi o primeiro a apresentar formas vetoriais no lugar dos pixels.

Figura 10 - Tela do jogo Asteroids.



Fonte: Atari Interactive, Inc.

Novak (2010) prossegue com seu recorte histórico ao citar o jogo *Galaxian*, do mesmo gênero de “mover e disparar” já adotado pelo *Space Invaders*. *Galaxian*, desenvolvido em 1979 pela empresa japonesa *Namco Bandai*, foi o primeiro videogame a utilizar um monitor com cores.

Figura 11- Tela do jogo Galaxian e suas cores.



Fonte: NAMCO BANDAI Games America Inc.

Em 1980, a *Namco* lança um dos grandes clássicos dos videogames que é amplamente conhecido até os dias de hoje: *Pac-Man* ou “come-come”, como é popularmente chamado no Brasil. O sucesso de *Pac-Man* se deu por que o jogo atraiu um mercado muito mais amplo do que o de seus antecessores, justamente por eliminar a hegemonia de jogos com tema de “tiros” que eram predominantes. Neste caso, pode-se facilmente relacionar esta predominância na produção de jogos com o fato de os jogos serem idealizados exclusivamente para garotos. O *Pac-Man* tornou-se o jogo para máquinas de fliperama mais popular de todos os tempos, pois expandiu o mercado para o público feminino e gerou grande repercussão também com as suas sequências, nas quais apareciam pela primeira vez uma representação feminina nos jogos eletrônicos, a *Ms. Pac-Man*.

Figura 12 - Pac-Man e Ms. Pac-Man.



Fonte: NAMCO BANDAI Games America Inc.

Novak (2010) ressalta que uma das evoluções marcantes nas telas dos jogos eletrônicos é percebida através dos próprios jogos: da tela estática com movimentos horizontais de *Space Invaders* para o movimento vertical limitado de *Centipede* e, finalmente, para a tela de rolagem apresentada em *Xevious*.

Figura 13 - Space Invaders, Centipede e Xevious.



Fonte: Taito Corporation, Atari Interactive, Inc

Após a febre dos fliperamas, os videogames finalmente começavam a lançar suas versões portáteis para uso doméstico – os consoles. O diretor de centro de tecnologia de entretenimento da Universidade Carnegie Mellon, Drew Davidson (apud NOVAK, 2010, p.14) observa:

A migração das casas de games eletrônicos para os lares foi o momento mais significativo da história do desenvolvimento dos games. Os consoles e PCs permitiram que os games se integrassem plenamente ao nosso consumo de produtos de mídia, facilitando o uso cotidiano. Acredito que isso incentivou o aumento da diversidade nos tipos de jogos desenvolvidos.

O primeiro console doméstico de jogos foi o *Magnavox Odyssey*, lançado em 1972, mas ainda estava à frente do seu tempo. O alto preço das máquinas de videogame individuais tornavam o custo proibitivo para o consumidor final, e somente no fim dessa década é que a indústria percebe que poderia alcançar um mercado muito maior de consumidores se projetasse os jogos para serem jogados em casa, o que fez com que os videogames, finalmente, migrassem dos fliperamas para as residências em forma de consoles. Os sistemas operavam de maneira semelhante aos videogames contemporâneos, conectados a um aparelho de TV como monitor e competiam pelo mercado com seus lançamentos e inovações. Os consoles mais vendidos da época foram: *Atari VCS/2600*, *Matel Intellivision* e o *ColecoVision* (NOVAK, 2010).

Apesar de uma evolução rápida e promissora da indústria dos videogames, em 1980 o consumo do setor apresentou um declínio considerável. Numerosas

teorias tentam explicar qual o motivo por trás daquela recessão: o excesso da oferta, pouca revolução e inovação, preços muito de jogos muito baixos para manter a competitividade. O fato é que os consoles perderam popularidade, o que assustou muito os desenvolvedores, pois esse setor nunca havia experimentado um declínio. O público começou a questionar a legitimidade da indústria e um clima de desconfiança pairou sobre o mercado, fazendo com que muitos achassem que os consoles fossem uma moda passageira (NOVAK, 2010).

Novak (2010), explica que a entrada da *Nintendo* no sistema de consoles em 1985 com o NES (*Nintendo Entertainment System*), renovou a esperança do mercado e apressou a extinção dos fliperamas. Tal videogame era muito superior aos consoles anteriores e os títulos continham gráficos muito mais avançados (por possuírem mais cores e maior quantidade de *pixels*), com roteiros e personagens mais atraentes.

Figura 14 - *The legend of Zelda: a link to the past*, reestruturou o mercado de jogos com gráficos avançados para a época.



Fonte: Nintendo

A autora continua por afirmar que a Sega lança uma série de sistemas para acompanhar a popularidade do NES e cria o *Sega Master System* (SMS), *Genesis*, *Saturn* e também o *Dreamcast*, entre 1980 e 1990. A empresa reinventou-se com a criação do *Sonic the Hedgehog*, jogo do ágil ouriço azul que usava tênis vermelhos, que fez tanto sucesso que se tornou o mascote definitivo da Sega, concorrendo diretamente com o Mario da *Nintendo*.

Uma das grandes rivalidades entre empresas que perdura até os dias atuais teve início em 1991, quando a *Sony* e a *Nintendo* haviam começado a trabalhar

juntas em um novo console para CDs e não cartuchos, como então acontecia. Após uma manobra da *Nintendo* ao recorrer a tecnologia da empresa *Phillips* para a criação de um CD-ROM compatível para o sistema, a *Sony* descartou a parceria e iniciou o desenvolvimento do seu próprio videogame para competir agressivamente com a *Nintendo* (NOVAK, 2010).

Conforme Novak (2010), a *Nintendo* sai na frente mais uma vez com o desenvolvimento de um sistema portátil, o *Game Boy* em 1989, que deu sequência à criação de outros dispositivos, por conta do seu sucesso, como o *Game Boy Color* (em 1998), *Game Boy Advance* (em 2001).

O ingresso do videogame *PlayStation* da *Sony* em 1995, muda drasticamente a disputa do mercado e consegue superar a *Nintendo*, que liderava o setor. O impacto que o *PlayStation* trouxe foi tão grande que manteve a sua posição de console de última geração mais vendido do mundo, mesmo após o lançamento de outros consoles, como o *N64*.

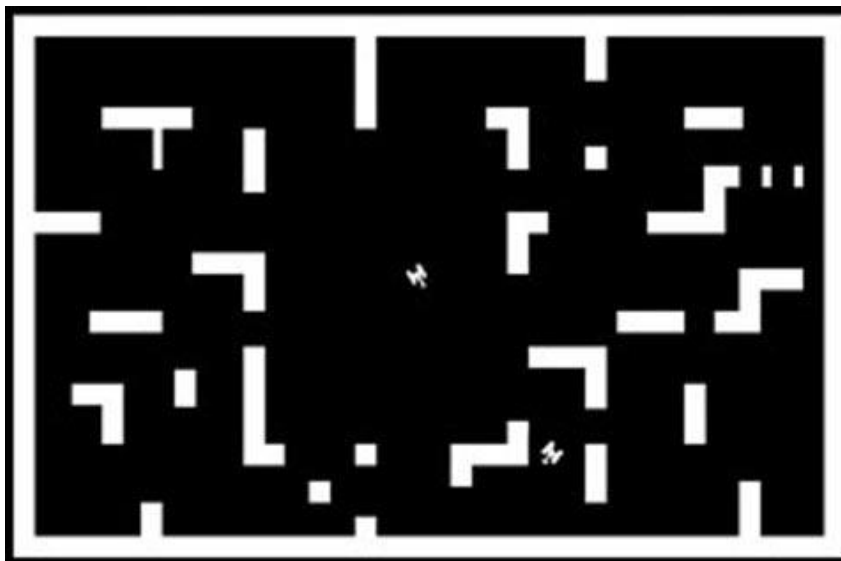
Novak (2010) aponta que essa disputa causada pela entrada da *Sony* no mercado fez com que a indústria se remodelasse até acontecer o que a autora nomeia de “a guerra dos consoles entre as três grandes”. O *PlayStation 2*, da *Sony*, passa a concorrer com o *Game Cube*, da *Nintendo* e também com o estreante *Xbox*, da *Microsoft*. Essa competição perdura até os dias de hoje com os consoles *PlayStation 4*, *WiiU* e *XboxOne*.

3.3 A evolução gráfica-visual dos videogames

Luz (2009) faz um apanhado de como a tecnologia impactou a maneira de os jogos eletrônicos serem representados na história através da sua linguagem gráfica; sendo possível, assim, notar como se deu a evolução visual dos videogames. Assim o autor organiza grupos com características tecnológicas e visuais semelhantes em gerações.

A primeira geração de videogames eram máquinas eletromecânicas baseadas em circuitos discretos até microprocessadores de 4 bits, não existia processamento gráfico e muito menos resolução, por consistirem em processos analógicos. Os jogos se apresentavam em gráficos brancos sobre fundos pretos. Exemplos dessa geração são o *Magnavox Odyssey 100*, *Atari PONG*.

Figura 15 - Primeira geração: jogo *Tank!* de 1974.



Fonte: Kee Games

Essa geração foi marcada pelo uso de formas geométricas retas e simples, por conta da limitação tecnológica da época. Os jogos produzidos nesse período dificilmente geravam interesse na *persona*¹⁶ ali presente, justamente por não existirem personagens bem caracterizados e definidos.

A segunda geração já contava com microprocessadores de *8 bits* de arquitetura simples, e trouxe os primeiros consoles com cartuchos. Nesta geração a representatividade começa a aparecer nos jogos, pois os avatares deixam de ser exclusivamente funcionais e começam a ter características figurativas e os cenários tentam passar a sensação de perspectiva. A resolução dos jogos dessa época era de *160 x 200 pixels* com 16 cores em uma paleta de 128. Os exemplos dessa época foram: *Atari 2600*, *Fairchild Chanell F*.

¹⁶Termo derivado da psicologia analítica de Jung que representa uma maneira do indivíduo expressar-se de modo que dissimule a verdade, como uma máscara. No teatro este termo é coloquialmente utilizado para se referir a um personagem a ser interpretado e no design um modelo de comportamento desejado pelo usuário com um artefato específico. Em suma, o conceito *persona* nos jogos pode ser entendido com os personagens presentes na trama que vem, de alguma forma, representar o jogador (geralmente personagens jogáveis).

Figura 16 - Jogo Pitfall de 1982, representação gráfica inovadora para a época.



Fonte: Activision, Inc.

A representação gráfica da segunda geração já permitia o uso de mais detalhes na construção dos elementos dos jogos e também o uso de algumas cores. Esses elementos ajudaram a aproximar os jogadores dos personagens, mas a narrativa dos jogos ainda era simples e sem profundidade. Por conta disso, era comum que os jogadores se relacionassem mais com o aspecto visual dos personagens. Essa geração foi a primeira a trazer a representação de personagens femininos e jogos que focavam um público misto e não somente no universo masculino, como é o exemplo de *Pac-Man*.

A terceira geração ainda utilizavam microprocessadores de *8 bits*, mas com conceitos complexos de arquitetura e de processamento gráfico. Tais mudanças permitiram o uso de uma maior resolução, ou seja, um acréscimo no número de *pixels* a serem utilizados, aumentando os detalhes perceptíveis na tela. Então, os cenários passam a ser partes fundamentais dos jogos, com funções próprias. Um estilo muito utilizado na representação dos personagens e cenário foi o *cartoon*, pois se adequava muito bem com a paleta limitada de cores. Há um aumento na resolução para *256 x 240 pixels*, mas a paleta permanecia a mesma. Cita-se o *Nintendo NES* como forte representante dessa geração.

Figura 17 - *Metal Gear Solid* (1985), terceira geração, primeiro de uma franquia de grande sucesso até os dias de hoje.



Fonte: Konami.

Esse é o momento em que as narrativas presentes nos jogos se aprofundam e os elementos gráficos ganham formas mais complexas. Pode-se dizer que ali iniciava-se o momento de maior relação entre personagens e jogadores, já sendo possível perceber formas, feições, emoções e movimentos mais próximos às de um ser humano. Entretanto, esse maior nível de interação entre jogador e personagem não se deu de forma inclusiva, os títulos ainda herdavam muitas características dos seus antecessores que tinham como público principal os jogadores do gênero masculino que gostavam de jogos de destruição, competição e luta.

Figura 18 - Os jogos *Super Mario*, *Contra* e *Street Fighter*.



Fonte: Nintendo, Konami e Capcom

Mesmo que os jogos de aventura como *Super Mario* não seguissem a mesma linha estética dos jogos de luta ou *beat'em up* (personagens estereotipados, fortes,

musculosos e poderosos) o protagonista geralmente masculino tinha como objetivo central ou um dos seus objetivos na série o resgate de uma donzela em perigo. Este clichê se tornou um dos maiores alvos de críticas sobre representação de gênero nos jogos e ainda persiste nos dias atuais, sendo mais conhecido pela expressão inglesa *Damsel in Distress*¹⁷ e também pela objetificação e sexualização da mulher presente nos jogos e em sua publicidade, como pode ser visto na figura 19.

Figura 19 - Propagandas de jogos da terceira geração: a objetificação do corpo feminino.



Fonte: ilXor.com

A quarta geração praticamente dobra todos os aspectos técnicos da geração anterior, com microprocessadores de 16 bits frequentemente auxiliados por coprocessadores gráficos que permitiam o uso de avatares maiores, com expressão e mais movimentos. Os cenários e personagens ficam cada vez mais complexos com o aumento da resolução para 512 x 448 pixels e a representação e imersão do jogador eram fatores muito explorados. O sistema usa 256 cores com uma paleta de 32.768. Exemplos da época são o *Nintendo Super NES* (ou *Super Nintendo* como ficou popularmente conhecido) e o *Sega Mega Drive*.

¹⁷Do inglês, literalmente “Donzela em perigo” (tradução nossa).

Figura 20 - Cena do jogo *Final Fight* (1991) e a sua polêmica personagem transgênero: Poison.



Fonte: Capcom.

Essa geração foi responsável por uma maior popularização dos videogames, já que aqui a indústria de consoles detinha o domínio tecnológico suficiente para baratear a produção e conseqüentemente difundir mais os seus produtos. Essa maior popularização veio também por meio de uma maior aceitação social: os videogames deixaram de ser vistos obrigatoriamente como brinquedos para crianças e/ou *nerds*, passando a projetar jogos para toda a família. Conseqüentemente, as fórmulas de jogos baseadas em estereótipos e nos aspectos sociais da época foram retratados em demasia, como estratégia para evitar um baixo número de vendas – o marketing da venda de jogos se posiciona, portanto, de maneira “masculina”.

Figura 21- Personagens femininas de diversas franquias muito populares da época.



Fonte: imgur.com

A exploração do gênero feminino deixou de ser um aspecto meramente utilizado na publicidade (já muito sexistas) dos jogos da época e passou a ser introduzida no universo dos jogos em si. Como apresentado na imagem 21, muitas personagens de séries de jogos consagradas utilizavam roupas decotadas além da necessidade e faziam poses provocantes (geralmente mostrando partes do corpo). É nessa geração de consoles que surge uma preocupação mais nítida sobre a objetificação de gênero e sobre a rigidez como eram utilizados os estereótipos: homem dominador e mulher sexy e frágil.

A quinta geração vai ainda mais longe com a introdução dos coprocessadores gráficos e chips específicos para a reprodução de efeitos 3D juntamente aos microprocessadores mais avançados de *32 bits*. Os jogos dão um salto no quesito imersão com o uso de elementos tridimensionais e linguagem cinematográfica, com câmeras flutuantes. A ambiência e clima criados nessa geração possibilitou resultados gráficos jamais vistos através do uso de efeitos especiais. A resolução desses videogames é de *640 x 480 pixels* e já apresenta o número máximo de cores (que é utilizado até os dias atuais) 16,7 milhões. Os grandes nomes dessa geração trazem um dos videogames mais vendidos do mundo, o *Sony PlayStation*, o *Nintendo 64* e o *Sega Saturn*.

Figura 22 - Cena do jogo *Final Fantasy VII* (1997), um dos clássicos mais aclamados do *PlayStation*.



Fonte: Square Enix.

Essa geração também é bastante marcada pelo desenvolvimento de jogos com elementos sexistas, mas já aponta um certo avanço ao incluir, de maneira sutil e geralmente subentendida, a presença de personagens transgênero e

homossexuais sem que isso seja o maior fator a descrever a sua personalidade. Pode-se citar personagens como Jolly Roger, do jogo *Banjo-Tooie* de *Nintendo 64*, Flea de *Chrono Trigger* do console *Playstation 1* e também o personagem transgênero Birdo da série de jogos *Super Mario Bros*.

Figura 23 - Os personagens: Jolly Roger, Flea e Birdo.



Fonte: wikia.net

Essa inclusão é um pequeno reflexo na indústria de videogames que tenta ampliar sua gama de consumidores e também buscar novos modelos de relacionamento com os jogadores.

Figura 24 - Cena do jogo *Duke Nukem 3D*, do console *Nintendo 64*



Fonte: sickchirpse.com

Entretanto, a tendência da maioria dos jogos ainda não segue um modelo de maior representatividade e mantém os elementos de violência e objetificação de gênero, como se percebe na figura 24 em que o jogador oferece dinheiro para uma *stripper* para ver mais partes do seu corpo. Nessa geração fica mais perceptível um elemento muito nocivo às práticas de representação de gênero: mulheres como elementos decorativos do cenário. O termo se refere a *NPC's*¹⁸ (personagens de interação limitada configuradas pelo sistema do jogo) sem profundidade ou impacto no desenrolar da história, que servem apenas para preencher espaços nos ambientes. O grande problema dessa prática é que por muitas vezes ela vem associada à exposição desnecessária do corpo feminino de forma gratuita, através de roupas, poses ou ações desses personagens decorativos.

A sexta geração desenvolve ainda mais os microprocessadores, alcançando tecnologia de *64 bits* e todos os consoles desenvolvidos já apresentavam chips exclusivos para o processamento 3D, de efeitos de luz e sombra e efeitos de física. Todos os elementos que foram conquistados na geração *32 bits* se mantêm nesta, mas em estado de arte¹⁹. O padrão de cores se mantém e a resolução salta de *640x480 pixels* para *1280x1024 pixels*. Os videogames mais conhecidos da época são o *Microsoft Xbox*, *Sony Playstation 2* e *Nintendo Game Cube*.

Figura 25 - Cena do jogo *Shadow of the Colossus* (2005), considerado um divisor de águas da geração Playstation 2.



Fonte: Sony Computer Entertainment/Team Ico.

¹⁸Do inglês: *Non-playable Chracter*, ou personagem não jogável (tradução nossa).

¹⁹Originário da expressão inglesa "*state of art*", o termo reflete o mais alto nível de desenvolvimento de um aparelho, técnica ou até mesmo de algum ramo científico.

Nessa geração os elementos se mantêm muito próximos aos da geração anterior. Isso se justifica, pois o intervalo de tempo de transição de consoles foi consideravelmente curto. Destaca-se a maior popularização de jogos que abrangem nichos variados de jogadores e também o fato de que a sociedade e as empresas já observam, de forma natural, os videogames como itens de lazer tanto de homens, quanto de mulheres, adultos, jovens e crianças.

Figura 26 - Cena do jogo *Animal Crossing* do console *Game Cube*.



Fonte: ANIMAL... 2015.

A sétima geração conta com a capacidade gráfica HD ou de alta definição, que utiliza 1920x1080 *pixels*, utiliza novas opções de jogabilidade com equipamentos capazes de reconhecer movimentos e também novas opções de interface. Os jogos tornam-se majoritariamente tridimensionais e com linguagem e representação visual de alta qualidade – os efeitos passam a ter o mesmo nível dos utilizados pela indústria cinematográfica. Exemplos de consoles dessa geração são o *Nintendo Wii*, *Sony Playstation 3* e o *Microsoft Xbox 360*.

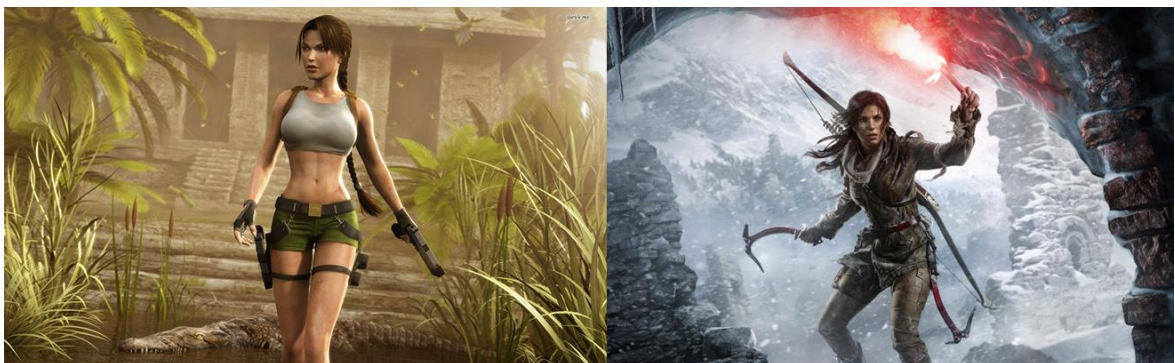
Figura 27 - Cena do jogo *The Last of Us* (2013), alto nível de realismo.



Fonte: Naughty Dog.

Essa geração de jogos e consoles é um grande marco na história dos videogames pelo desenvolvimento de narrativas criativas, inovadoras e também sem muitas amarras sociais. Muito foi feito por conta da repercussão negativa de grandes franquias e também da pressão de movimentos sociais como o LGBT e o Feminista que ganharam muito mais visibilidade e força nos últimos anos. Nessa geração foi possível notar rompimentos drásticos com as linguagens visuais provocantes e objetificada de personagens.

Figura 28 - Evolução da personagem Lara Croft: das roupas curtas e proporções exageradas a maior realismo e profundidade.



Fonte: LITTLEJOHN, 2016.

Os videogames da oitava geração possuem a maior capacidade gráfica disponível para consoles até o momento, chips gráficos dedicados com alto processamento, suporte para dispositivos de vídeo 4K e capacidades semelhantes à

de computadores de alto desempenho. Esse salto tecnológico permitiu a produção de vários títulos que não seriam suportados pelas gerações anteriores, dando grande liberdade aos desenvolvedores. Exemplos dessa geração são o *Nintendo Wii-U*, *Sony Playstation 4* e o *Microsoft Xbox One*.

Figura 29 - Cena do jogo *Uncharted 4: A Thief's End* (2016) um dos jogos de mais belos gráficos da oitava geração.



Fonte: Naughty Dog.

Na geração atual, a representação de gênero é fator importante para o desenvolvimento de vários jogos, e esse elemento agrada tanto aos desenvolvedores por gerarem maior aceitação e conseqüentemente vendas, como também satisfaz a comunidade de jogadores²⁰. Apesar de ainda existirem vários campos para melhorar e estabelecer de fato a representação como fator determinante, muito já foi feito e continua sendo feito. É possível perceber isso com o desenvolvimento de jogos protagonizados por fortes protagonistas femininas, homossexuais e transgênero.

²⁰Como cita a pesquisa *Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games across 31 Years*, realizada pela universidade de Indiana (EUA) em 2016.

Figura 30 - Cena do jogo em desenvolvimento *Horizon: zero dawn*, protagonizado por uma mulher guerreira.



Fonte: PSYCHO T, 2016.

É válido ressaltar que somente através do desenvolvimento gráfico e tecnológico é que viabilizou-se o desenvolvimento de personagens – de formas geométricas bidimensionais até representações humanas tridimensionais realistas – e somente por consequência desse avanço que surge a preocupação de como os gêneros são representados.

As primeiras gerações de videogame empregavam elementos visuais abstratos e simbólicos; já as últimas, uma linguagem icônico-realista. Percebe-se então que a representação de gênero está diretamente atrelada à linguagem icônica não abstrata, e, justamente por conta disso, a partir do uso da linguagem visual, o processo de design assume uma responsabilidade social.

3.4 Representação lúdica e estética nos jogos

Por meio de breve histórico e representação da evolução gráfica visual em harmonia com os avanços tecnológicos, Desidério e Rossi (2009) observam que da forma como os jogos eletrônicos se apresentam atualmente, a partir de elementos gráficos marcantes, há uma dimensão transcendente espiritual, na qual é possível perceber a ampliação do conceito de jogo, aproximando-se, desta maneira, das questões estéticas. Exemplifica-se essa característica ao notar que um simples labirinto construído por formas geométricas pode ser interpretado como confuso e desafiador, por mais simples e minimalista que esta linguagem gráfica seja.

Os autores caracterizam também que o próprio conceito norteador do processo de design dentro de jogos procura abranger uma noção mais ampla, transdisciplinar. Ou seja, o design relaciona-se ciclicamente com várias outras áreas

do conhecimento, como Arte, Filosofia, Ciência, Tecnologia e outros conhecimentos que ajudem a construir a transcendentalidade ou metafísica do projeto do jogo.

Entende-se que a relação estética que se percebe nos jogos hoje deriva também de um processo maior do que as representações visuais gráficas, que compreendido por multimídia, que Desidério e Rossi (2009, p.43) definem como:

Integração, controlada por computador, de textos, gráficos, desenhos, imagens paradas e em movimento (vídeo), animações, áudio e outras mídias, que possa representar, armazenar, transmitir e processar digitalmente todos os tipos de informações.

A multidisciplinaridade na produção de jogos e também de sua apresentação fazem com que o processo multimidiático atue como meio para a transmissão das informações impactando diretamente, por consequência, a percepção estética e semiótica daquilo que é jogado.

Após compreender que a interpretação estética dos jogos deriva de um grande processo em conjunto, que futuramente resultará em um produto no formato de um *game*, é interessante investigar como esse meio de informação multimidiático se popularizou. Alvares (2011) determina que a popularização do consumo de um artefato se origina na própria natureza humana, antes mesmo das grandes organizações de consumo, popularizadas pela revolução industrial. A autora cita que um exemplo claro desse processo é a política do pão e circo, que vai muito além do fornecimento de alimento e diversão aos romanos objetivando diminuir a insatisfação popular contra o império. A sociedade romana não conseguia mais viver sem a presença dos jogos, pois já eram imprescindíveis, como um direito sagrado, e sua função primordial não era propiciar celebração e prosperidade, mas a consolidação desses elementos no futuro da base social. Também podem-se citar os fatores lúdicos na cultura hispânica, na vida medieval, no Renascimento, no movimento Barroco e em toda história da humanidade.

Alvares (2011) disserta que o prazer das atividades lúdicas está presente em toda a vida do ser humano, desde as crianças que gostam de brincar, quanto os adultos que acabam por tornar o prazer uma necessidade facilmente deixada de lado, mas buscada imprescindivelmente quando se torna latente.

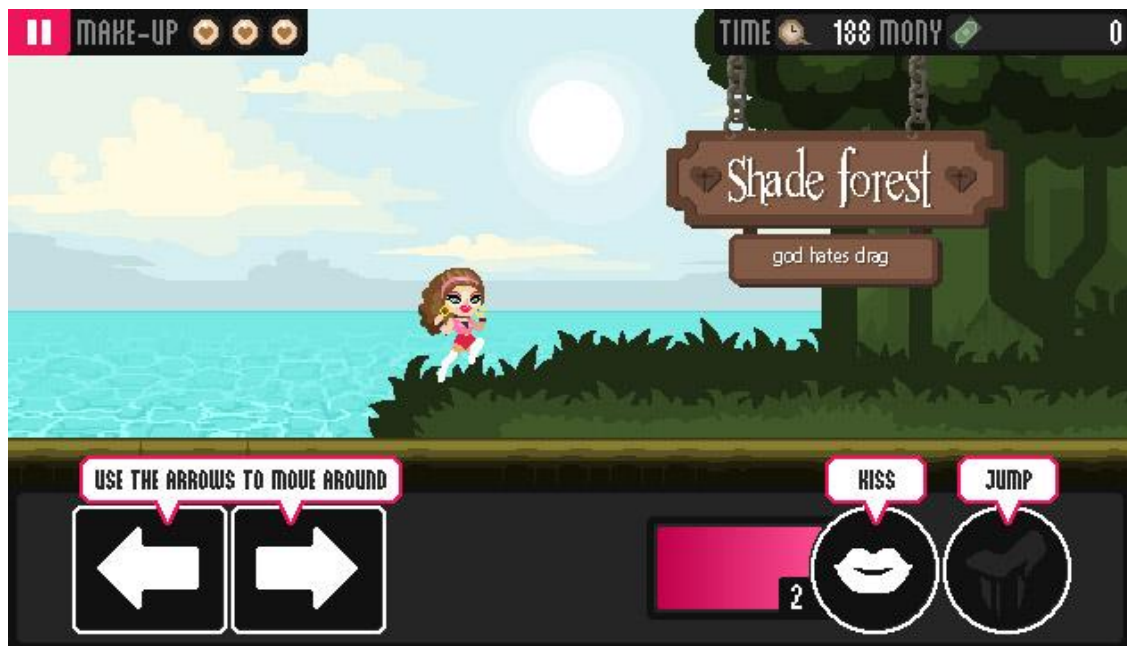
Por conta dessa humana por elementos lúdicos, seja adulto ou criança, o jogo se populariza de maneira grandiosa. Possui ainda elementos que o diferem da vida cotidiana: não são impostas necessidades físicas ou morais, acontece em um espaço material ou imaginário, de maneira temporária, como uma fuga fantástica.

Estes elementos tornam o jogo um produto de “tensão, equilíbrio, compensação, contraste, variação, solução, união e desunião” (HUIZINGA, 2005, p.10), conferindo um valor único e que tende ao belo, harmonioso e rítmico.

Blanco (2016) aponta que existe uma grande variedade de títulos e estilos de jogos disponíveis no mercado, isso é reflexo, indicando que o público que consome jogos digitais e eletrônicos é muito diverso. Entretanto, as grandes produções (AAA) ainda são extremamente limitadas nas representações de personagens que rompem o estereótipo do herói heterossexual. No entanto, com a distribuição digital, que flexibiliza a produção, venda e consumo de *games*, a cena de desenvolvedores de jogos independentes se fortaleceu, e, com isso, questões mais plurais e de diversidade estão sendo exploradas nos videogames.

A autora explica que esse movimento é chamado de “cena *queer* dos *games*”, com início por volta de 2010 em plataformas independentes de distribuição digital, por conta que quando alguns desenvolvedores começaram a divulgar jogos que retratam suas experiências enquanto *queer*²¹. Esses jogos usam elementos de jogabilidade e design para representar a sensação de ser uma pessoa LGBT na sociedade atual.

Figura 31 - Cena do jogo *The Shade Forest*: a protagonista deve desviar de ataques homofóbicos, recheados de referências da cultura *drag queen*.



Fonte: BLANCO, 2016.

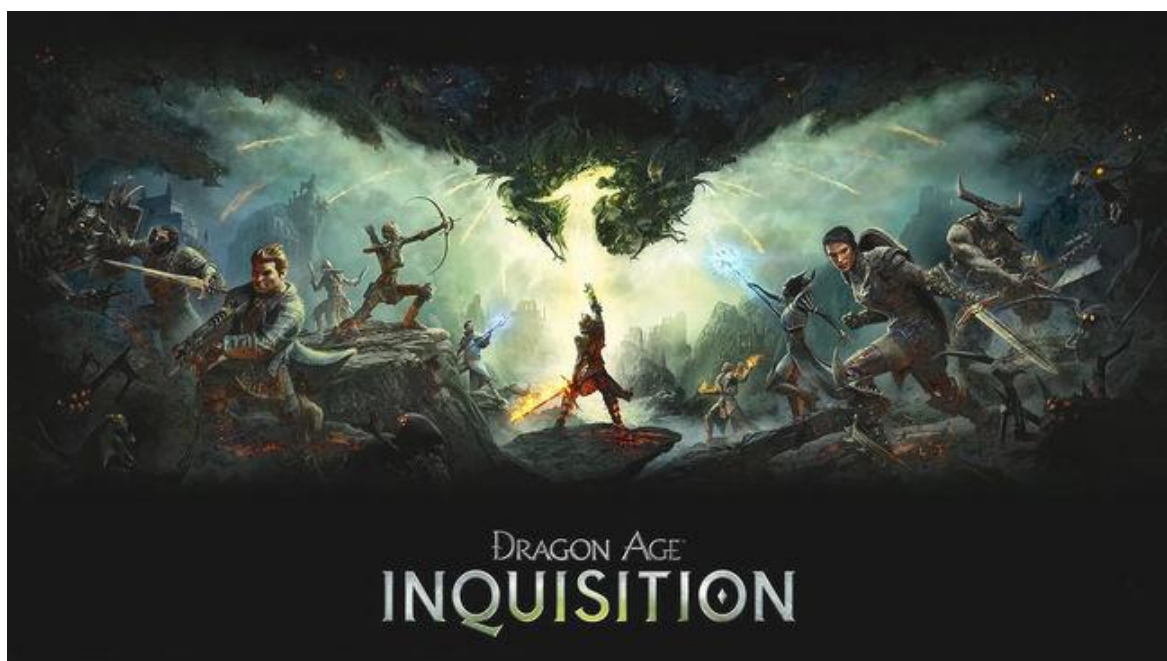
²¹Do inglês: estranho. Entretanto, o termo se popularizou para descrever pessoas que de alguma maneira não se encaixam nos padrões de gênero e orientação sexual, a exemplo dos transexuais, transgênero e homossexuais.

Blanco (2016) constata que iniciativas como essa são de expoentes em termos de representatividade sexual e de gênero, pois descentralizam a produção de jogos e se opõem a baixa representatividade pregada pela grande indústria de *games*.

3.5 Dragon Age: inquisition

O jogo escolhido para análise neste trabalho não foi selecionado ao acaso, mas como uma ponte estratégica entre um tema que ainda gera estranheza nos meios acadêmicos, a relação social entre design e jogos eletrônicos.

Figura 32 - Imagem promocional do jogo Dragon Age: Inquisition.



Fonte: Wikia, [201-].

Como cita Teixeira (2014), *Dragon Age: Inquisition* teve seu lançamento mundial no dia 18 de novembro de 2014, para as plataformas *Microsoft Windows*, *Sony Playstation 3*, *Sony Playstation 4*, *Microsoft Xbox 360* e *Microsoft Xbox One*. Exceto o sistema para computador, os outros meios fazem partes da sétima e oitava gerações de consoles. Desenvolvido pela empresa canadense *BioWare*, também responsável pelos jogos anteriores da franquia e por outra grande série de sucesso, *Mass Effect*.

Eleito jogo do ano na cerimônia mais importante da indústria de jogos eletrônicos, a *The Game Awards* (equivalente ao Oscar na indústria cinematográfica) de 2014 (IGN, 2015), *Dragon Age: Inquisition* se mostra um jogo de alta qualidade de produção e de relevância; cumpre seu papel comercial sendo um grande sucesso

de mercado e, ao mesmo tempo repercute mundialmente por apresentar relações sociais pouco comuns no meio dos videogames de maneira natural e ampla.

O *game* é da categoria *action role-playing game* ou *action RPG*²² e se passa no continente fantástico de *Thedas* que é habitado por guerreiros, magos, monstros, dragões e outros seres incomuns em uma época que se assemelha à medieval.

Figura 33 - Cenário do continente de Thedas, onde se passa o jogo.



Fonte: SILVA, 2014.

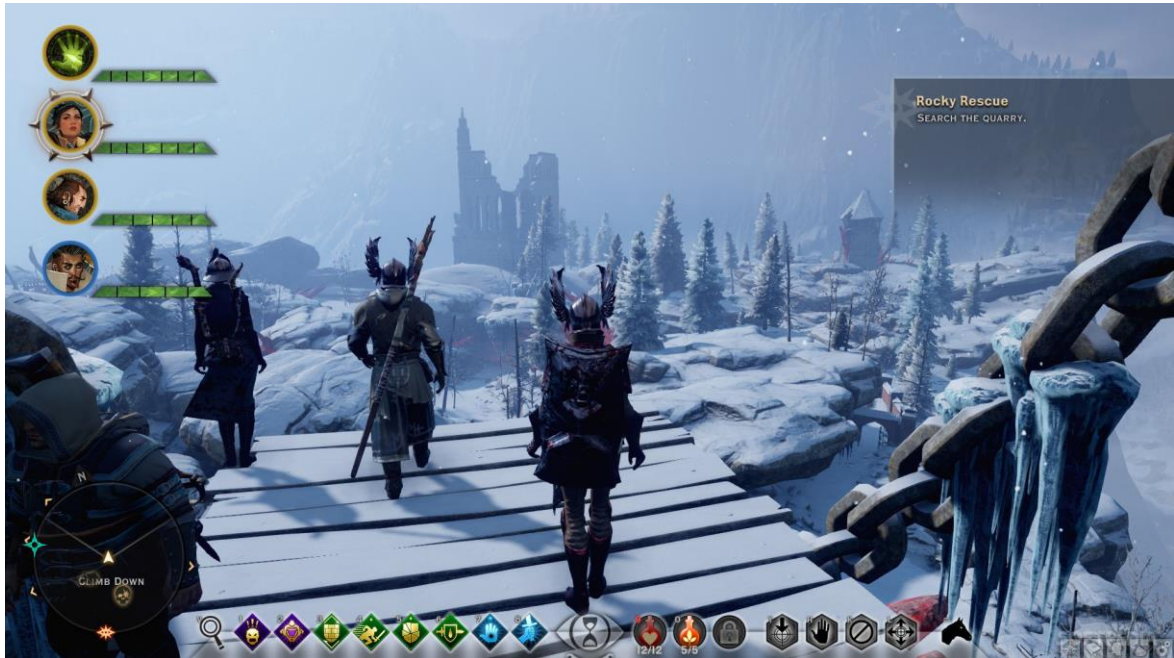
A trama do jogo se desenrola ao redor do personagem controlado pelo jogador, um inquisidor, que está em uma jornada em busca de resolver a desordem civil no continente e destruir a fenda dimensional que está trazendo perigosos demônios ao mundo. O protagonista é visto como “o escolhido”, já que é um dos poucos que possuem “a marca” que é a única maneira capaz de fechar a fenda entre os mundos e derrotar o monstro *Corypheus* que é a origem da abertura dimensional.

A jogabilidade do *game* é similar aos seus antecessores e se mantém no nicho de jogos da categoria de ação RPG em tempo real; o jogador controla o inquisidor e os companheiros que encontra durante a jornada; derrota inimigos com espadas e magia, pode completar missões secundárias (que não interferem diretamente na conclusão do jogo), interagir com personagens não jogáveis e

²²Subgênero do *RPG* que enfatiza ações de combate em tempo real em que o jogador tem controle direto sobre os personagens, diferente dos modelos tradicionais que são baseados em turnos ou menus. Jogos desta categoria geralmente usam sistema de combate a jogos *hack and slash* ou jogos de tiro.

progredir na história principal. O controle dos personagens é manual em visão de terceira pessoa, mas a visão de cima – tradicional em jogos de RPG – também pode ser escolhida.

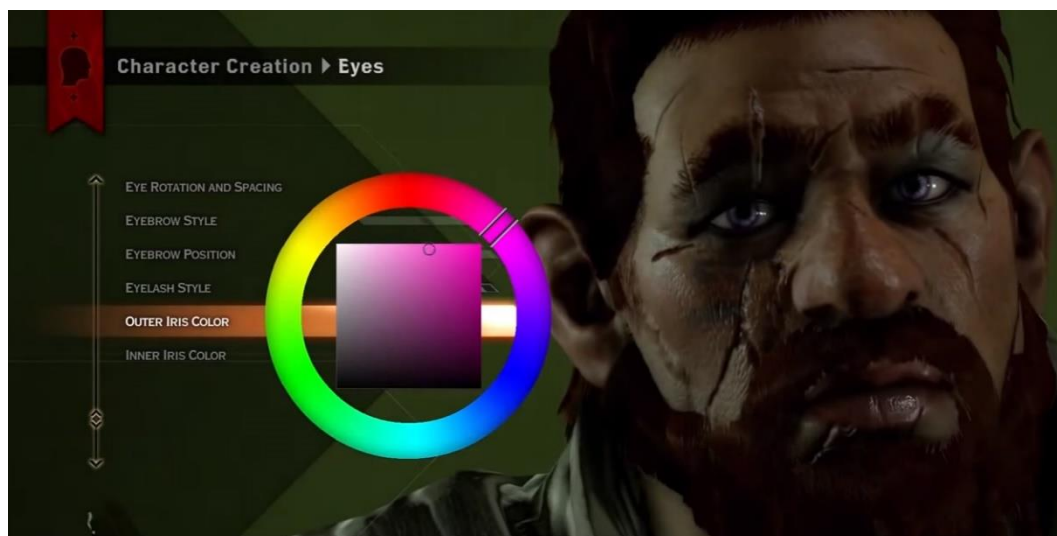
Figura 34 - Captura de tela de Dragon Age: Inquisition.



Fonte: i1-news.softpedia-static.com

Ao iniciar o jogo, é oferecida a opção de customizar o protagonista jogável da trama, desde detalhes e dimensões da face do personagem, cabelos, acessórios, raça, gênero, proporção e tipo de corpo podem ser customizados. Esse sistema foi desenvolvido para proporcionar a maior imersão e afeição possível ao jogador.

Figura 35 - Captura de tela, da criação e customização de Dragon Age: Inquisition.



Fonte: YOUTUBE, 2014a.

Visando atender pedidos da comunidade de jogadores e ampliar questões de representatividade, a desenvolvedora do jogo adicionou a ele um dos mais detalhados sistemas de customização da época, pelo qual o jogador poderia definir até as cores das partes externa e interna da íris do seu personagem, criar detalhes assimétricos no rosto, adicionar cicatrizes, tatuagens faciais e uma infinidade de maquiagens. É possível adicionar pomo de Adão e barba a personagens femininos, assim como é possível maquiar completamente o rosto de personagens masculinos.

A prática de customização se dá justamente em jogos em que a representatividade e interação social estão muito presentes, como é o caso de vários títulos de MMORPG²³ em que se cria uma grande comunidade virtual dentro dos servidores dos jogos. A título de comparação, *The Witcher 3: Wild Hunt*, lançado em 2015, que é da mesma categoria de RPG de ação e também faturou o prêmio de melhor jogo do ano *The Game Awards* de 2015 (THE GAME AWARDS, 2015) – não apresenta essa mecânica, fornecendo como única opção de jogabilidade o personagem masculino *Geralt*.

Figura 36 - Personagem principal jogável da série *The Witcher*, Geralt of Rivia.



Fonte: CD Projekt Red, 2015.

Um dos pontos mais marcantes do *game* é uma das características principais da *BioWare*: sistema de diálogos disponíveis para possibilitar a interação com os personagens não jogáveis, em que cada opção terá um resultado e resposta diferente, e a possibilidade de se relacionar afetivamente com os *NPC's*, sejam eles heterossexuais, homossexuais, transexuais ou transgênero.

²³Do inglês: *Massive Multiplayer Online Role Playing Game*, ou jogos de interpretação de personagens online em massa para múltiplos jogadores (tradução nossa). Categoria muito aclamada de jogos online com a sua grande popularização no início dos anos 2000.

Figura 37 - Opções de diálogo com NPC.



Fonte: YOUTUBE, 2014b.

Dragon Age: Inquisition, recebeu prêmios e citações por outra característica que é bem contrastante dos jogos desenvolvidos pela indústria até o momento, mas que vem ajudando a mudar o cenário global. O jogo apresenta por toda a sua trama, personagens pouco estereotipados, hetero, homo, bi, e pansexuais, além da inclusão de personagens transgênero e de possibilitar a livre escolha de como o personagem do jogador vai se relacionar entre eles.

Não é possível estimar precisamente quantas cópias do jogo foram vendidas, mas Savage (2015) expõe que o lançamento de *Dragon Age: Inquisition* foi o mais bem-sucedido da história da desenvolvedora *BioWare* com base em unidades vendidas.

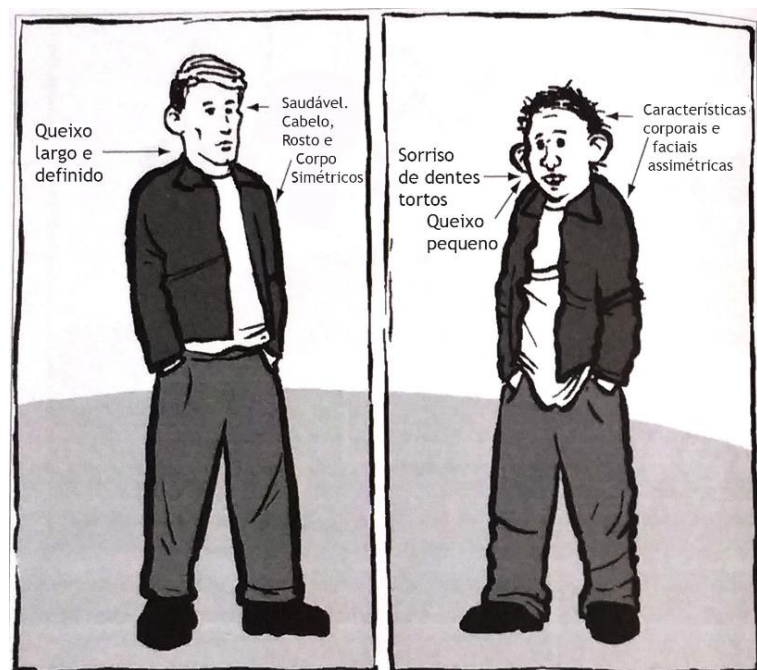
4 MÉTODO DE ANÁLISE

O método escolhido para direcionar a análise deste trabalho baseia-se nos estudos realizados pela pesquisadora americana Katherine Isbister que resultaram na publicação do livro “*Better game characters by design*”²⁴ (2006). O livro explora profundamente conceitos gráficos e psicológicos desde a organização da estrutura social contemporânea, personalidade, dominância, cultura, gênero, entre outros fatores, focados nos jogadores. Os fundamentos levados em consideração serão somente aqueles referentes a discussão de gênero.

Isbister (2006) define que a relação dos jogadores com os personagens dos jogos eletrônicos começa muito antes da primeira palavra ser dita, a partir do primeiro olhar o jogador constrói suas primeiras impressões. Tal fato ocorre pois seres humanos tendem a relacionar conceitos que lhes são familiares logo no primeiro contato com um artefato, seja físico ou virtual. O mesmo acontece com os personagens dos mais variados nichos culturais.

O critério norteador que a autora aponta como relevante é a atratividade dos personagens, referente a personagens atraentes, bonitos. Quanto mais harmonioso, simétrico e equilibrado em termos de formas, cores e proporções, maiores são as chances do personagem ser percebido como atraente.

Figura 38 - Comparação entre personagem atraente e não atraente.



Fonte: Better games characters by design, 2006.

²⁴Do inglês, pode ser traduzido como: Melhores personagens de jogos a partir do design.

Entretanto, Isbister (2006) ressalta que pessoas consideradas atraentes, assim como personagens, tendem a ter muitas características atribuídas a elas que não estão realmente presentes no indivíduo. Além disso, é importante lembrar que as noções de beleza podem variar drasticamente dependendo da cultura analisada e que os conceitos aqui estudados não são padrões absolutos, mas grandes referências no desenvolvimento de personagens em todo mundo.

Figura 39 - Percepções estéticas de beleza contrastantes.



Fonte: Better games characters by design, 2006.

A discussão sobre a estética do belo dentro da reflexão de gênero se mostra interessante para se perceber como os mais diversos gêneros e orientações sexuais tendem a ser representados nos jogos AAA de fantasia medieval do intervalo de 2014-2015. Considerando que, assim como o belo tende a ter características positivas relacionadas a ele, o feio tende a causar repugnância, por conta do seu desequilíbrio e de exageros, como exemplificado com o personagem da figura 40.

Figura 40 - Personagem *Sweet Tooth the Clown*, da série *Twisted Metal*: personagem considerado doentio, proporções visuais distorcidas.



Fonte: JOKERGEIST, 2013.

Outro fator estudado está fundamentado em um dos resultados dos estudos de Isbister (2006) que demonstra que as pessoas fazem uso da sua interpretação visual para determinar rapidamente, por meio de breves julgamentos quais são as habilidades e papéis determinados por aquele indivíduo, do qual não se sabe nada.

Os estereótipos são massivamente utilizados nos videogames e também no design para facilitar a associação dos usuários a um artefato específico, pois são ferramentas sociais poderosas que levam utilizador a decisões que podem resultar em um resultado adequado ou inadequado dentro da situação. Entretanto, personagens considerados memoráveis, segundo a descrição da autora, utilizam os estereótipos a seu favor e ao mesmo tempo mantém características que desconstroem o padrão geral proposto.

Figura 41 – Captura de Tela do gentil capitão pirata *Guybrush Threepwood*, do jogo *The curse of the Monkey Island 3*.²⁵



Fonte: YOUTUBE, 2012.

Este conceito é de suma importância para tornar possível uma boa análise de representação de gênero, considerando que por muito tempo o padrão se manteve com pouca ou nenhuma reflexão sobre a construção dos personagens nos jogos com relação a sua sexualidade e gênero. A desconstrução de padrões é um critério extremamente recorrente nos discursos de equidade sexual e de gênero.

Descrito previamente neste trabalho, o conceito de gênero é entendido como cambiante, tais características são exploradas de diferentes maneiras no desenvolvimento de um projeto de design, assim como no desenvolvimento de personagens para videogames.

²⁵O gentil capitão pirata Guybrush Threepwood (esquerda) desconstrói o estereótipo de pirata (que é mantido pelos seus companheiros) no jogo *The curse of the Monkey Island 3*.

Figura 42 - Mulheres e homens com a versão mais sexista de cada par.²⁶



Fonte: *Better games characters by design*, 2006.

Como exemplificado na figura 28, o conceito de gênero acaba por determinar uma versão preconcebida de homem e de mulher que pode até se encaixar nos parâmetros gerais de estereótipos culturais, mas empobrece a representatividade e a diversidade.

A conceituação de gênero será utilizada para perceber como elementos masculinos e femininos foram atribuídos para personagens de ambos os gêneros. Uma analogia simples do funcionamento desta análise pode ser feita trazendo a discussão ao projeto de produtos que levam em consideração o seu público como masculino ou feminino. Por exemplo, as lâminas utilizadas para o barbear e depilação geralmente são vendidas levando em consideração contrastes visuais²⁷ de gênero: os aparelhos masculinos geralmente são construídos de maneira mais robusta, com partes retas e tons metálicos para se assemelhar a uma ferramenta. Já as lâminas destinadas ao público feminino tendem a ter formas mais suaves e orgânicas, com várias opções de cores. Esta segregação acaba por determinar de maneira socialmente aceita o que seria “de homem” e “de mulher”, entretanto, tais características não se apresentam de maneira absoluta nos indivíduos, tanto que

²⁶Duas mulheres (esquerda) e dois homens (direita) com a versão mais sexista de cada par sendo o indivíduo da direita.

²⁷Desconsiderando a função e focando apenas na parte visual.

existem homens que preferem modelos coloridos e mulheres que preferem o produto mais robusto, como explica Isbister.

Apesar de no universo dos videogames ainda existirem muitos parâmetros e variáveis, estes conceitos foram escolhidos por estarem presentes nos mais diversos segmentos de jogos e por se alinharem de maneira relevante à construção gráfica dos personagens dos *games* e também à discussão de gênero:

- **Cores:** de acordo com que são utilizadas agregam signos específicos, por exemplo, tons harmoniosos e com pouco contraste geralmente são associados a estabilidade, já cores complementares e com alto contraste são interpretadas como caóticas;
- **Formas:** são fatores de extrema importância em análises visuais, pois o seu uso também remete certos significados distintos, por exemplo, formas geometrizadas e robustas geralmente são associadas a força, enquanto elementos orgânicos e pequenos são percebidos como sutis;
- **Simetria:** principal elemento do belo em personagens, de acordo com Isbister (2006), artefatos simétricos são interpretados de maneira rápida, harmoniosa e carismática, enquanto a assimetria provoca repulsa, afastamento e caos;
- **Postura:** ou pose evidenciam vários conceitos sobre artefatos antes mesmo de vê-los em movimento. Ao ser relacionada ao desenvolvimento de personagens, a postura geralmente está alinhada com conceitos que estão sendo intencionalmente explicitados;
- **Moda:** assim como a pose, agrega valores e conceitos ao personagem logo no primeiro vislumbre;
- **Corpo:** as diferentes formas com que o corpo e a exposição dele são representadas apresentam grandes impactos nas percepções de um determinado personagem. Os parâmetros usados serão atlético (corpo musculoso e idealizado, que representa força), mediano (corpo não idealizado sem músculos aparente) e magro (corpo não idealizado com membros muito finos e ossos aparentes). Vale ressaltar que o porte físico também pode ser utilizado para objetificar e sensualizar a imagem do personagem, quando isso acontecer o corpo também terá a característica de sensual;

- **Estereótipo:** seu uso possibilita uma rápida interpretação do usuário sobre um determinado artefato, mas se não houver responsabilidade e quebras que gerem interesse o produto ou personagem se tornam genéricos e superficiais. São estereótipos comuns em personagens de fantasia medieval: espadachim, mago, princesa, camponês, rei, camponês, caçador, vilão, monstro, cavaleiro negro, herói, entre outros;

A análise se dará de maneira descritiva e qualitativa ao sondar de maneira crítica como se apresentam os elementos gráficos dos personagens e qual o impacto dessas escolhas na representação de gênero. Para se ter uma noção mais ampla, serão analisados 2 protagonistas jogáveis e 2 personagens não jogáveis, sendo de diferentes gêneros e relevantes para a premissa deste trabalho. Os personagens de *Dragon Age: Inquisition* serão analisados em conjunto com outros personagens de jogos relevantes do mesmo gênero de fantasia medieval de qualidade AAA e premiados: *Middle-earth: Shadow of Mordor*²⁸ e *The Witcher 3: Wild Hunt*²⁹.

4.1 A análise

Para Hunicke et al. (2004) a narrativa pode contribuir diretamente para uma boa experiência de um jogo, tanto nas mecânicas quanto na estética. É dentro da narrativa que se pode encontrar o processo de *character design* ou de desenvolvimento (ou projeto) de personagens. Um personagem bem desenvolvido pode ser catalisador para proporcionar uma experiência de jogo próxima à concebida pelo *designer*.

Assim como qualquer tipo de projeto dentro do campo do *design*, o desenvolvimento de personagens não é feito ao acaso, existem diretrizes de projeto e linhagens metodológicas que são seguidas para que o resultado mantenha bom nível técnico e também seja completo o suficiente para ser entendido por outros profissionais, considerando que o *character design* de jogos não é feito somente por projetistas, mas também por roteiristas, ilustradores, escultores e outros (SCHELL, 2008).

²⁸Desenvolvido pela empresa Monolith Productions e lançado em 2014.

²⁹Desenvolvido pela empresa CD PROJECT RED e lançado em 2015.

Considerando esses fatores, percebe-se que as características atribuídas aos personagens que serão analisados neste trabalho foram intencionais e resultado de uma metodologia de projeto.

4.2 Protagonista masculino

Considerados os personagens mais importantes dos jogos, os protagonistas são geralmente os personagens “jogáveis” ou aqueles que podem ser controlados pelo jogador. Isbister (2006) define a importância desses personagens, pois são aqueles que aparecem por mais tempo para o jogador e também pelo fato que o jogador os interpreta, ou seja, o usuário assume as atitudes e consequências do protagonista ao controlar suas ações. Por conta deste fato, os protagonistas jogáveis geralmente são alvos de admiração e assimilação pelo jogador. Consequentemente são esses personagens que podem interferir diretamente nas questões de representação de gênero.

Figura 43 – Protagonistas: *Geralt of Rivia* de *The Witcher 3 - Wild Hunt*, *Inquisidor* de *Dragon Age: Inquisition* e *Talion* de *Middle-earth- Shadow of Mordor*



Fonte: Gamespot.com

Cada personagem será analisado individualmente através de um quadro de informações para melhor expressar o conteúdo estudado e também apresentar uma imagem que represente os conceitos ali presentes. As considerações envolvendo as comparações entre os três “*designs*” serão feitas de maneira conjunta após a apresentação dos quadros. As análises serão baseadas nos estudos de Isbister (2006).

Figura 44 - Protagonista Geralt.



Geralt of Rivia

The Witcher 3: Wild Hunt

Cores: ■■■■

Majoritariamente tons escuros, harmonia predominante com tons terrosos e contrastes com o branco. Conceitos relacionados: poder, elegância, morte, purificação, frieza, esterilidade, formalidade.

Formas: □

Robustas, angulares, geométricas e pontiagudas. Formas utilizadas para representar força e violência.

Simetria: -----

Preponderantemente simétrico, equilibrado, proporcional: belo.

Postura:

De combate, agressiva e violenta.



Moda:

Roupas pesadas intercaladas com armaduras, malhas de ferro e utensílios de couro.

Corpo:

Atlético e quase sempre envolto por roupas, geralmente somente sua cabeça fica exposta.



Estereótipo:

O personagem mantém o estereótipo de espadachim medieval ao portar espadas, utilizar roupas de combate e possuir corpo atlético. O destaque para a quebra do estereótipo é representado pelos elementos que não são comuns a protagonistas heróicos: fazer uso de expressões enfurecidas, possuir elementos que maculem a perfeição (como cicatrizes aparentes).

Fonte: HUNTER's...,2014 e quadro de informações desenvolvido pelo autor a partir da pesquisa bibliográfica, 2016.

Figura 45 - Protagonista Inquisidor.



Inquisidor*

Dragon Age: Inquisition

Cores: ■■■■■

Tons terrosos escuros em harmonia com vermelho e leve contraste com tons metálicos. Conceitos relacionados: sobriedade, seriedade, impacto, liderança, equilíbrio, energia.

Formas: □

Robustas, angulares, geométricas com detalhes orgânicos. Formas utilizadas para representar força e poder.

Simetria: -----

Preponderantemente simétrico, equilibrado, proporcional: belo.

Postura:

De combate, rígida e estéril.



Moda:

Roupas pesadas intercaladas com armaduras, malhas de ferro e utensílios de couro.



Corpo:

Atlético e quase sempre envolto por roupas, somente seu rosto fica exposto.

Estereótipo:

O personagem mantém o estereótipo de espadachim medieval ao portar espadas, utilizar roupas de combate e possuir corpo atlético. O destaque para a quebra do estereótipo é representado pelos elementos que podem ser definidos pelo jogador, como gênero, sexualidade, comportamento, etc.

***Esse personagem pode ter todos os critérios aqui analisados personalizados pelo jogador, por conta disso, a análise foi feita a partir da imagem promocional do inquisidor.**

Fonte: www.tumblr.com e quadro de informações desenvolvido pelo autor a partir da pesquisa bibliográfica, 2016.

Figura 46 - Protagonista Talion.



Talion

Middle-earth: Shadow of Mordor

Cores: ■■■■■■

Predominância do cinza em harmonia com tons escuros de azul e verde, quase nenhum contraste. Conceitos relacionados: austeridade, monotonia, serenidade, esperança, respeito.

Formas: □

Robustas e orgânicas com detalhes geométricos. Formas utilizadas para representar força e serenidade.

Simetria: -----

Preponderantemente simétrico, equilibrado, proporcional: belo.

Postura:

Neutra, rígida e desconfiada.



Moda:

Roupas pesadas intercaladas com utensílios de couro e trapos rasgados.



Corpo:

Atlético e envolto por roupas, somente sua cabeça, mãos e braço.

Estereótipo:

O único detalhe que contrasta o estereótipo predominante de herói salvador de Talion são as roupas desgastadas, rasgadas e com marca de combate. Exceto isso, o personagem está totalmente envolto no arquétipo de herói medieval: sóbrio, corajoso e sereno.

Fonte: www.creativeuncut.com e quadro de informações desenvolvido pelo autor a partir da pesquisa bibliográfica, 2016.

Percebe-se que personagens masculinos de destaque são essencialmente parecidos: belos, fortes, agressivos, poderosos, dominantes e corajosos. Com pouquíssimas partes de pele aparente, cores dessaturadas, visual simétrico, belos e com posturas imponentes, usam roupas pesadas no mesmo estilo e poucos elementos de contraste de estereótipos.

Por mais que seja possível personalizar totalmente seu personagem no jogo *Dragon Age: Inquisition*, entende-se que a sua representação promocional do

protagonista masculina ainda está muito inserida nos padrões gerais da indústria. Muito ainda precisa mudar para que o *design* de personagens seja mais humano e inclusivo quando o assunto são questões de gênero. A avaliação dos conceitos de gênero aponta a predominância dicotômica dos elementos relacionados aos gêneros: o personagem protagonista masculino, geralmente apresenta todas ou a grande maioria das características relacionadas somente ao gênero masculino, diferente do que seria o comportamento humano real, vide Isbister (2006).

Entretanto, a liberdade de personalização de *Dragon Age: Inquisition* ainda está muito à frente dos seus concorrentes. Não só por aproximar a imersão e relação do jogador com o seu personagem, mas também de ampliar a possibilidade do usuário, enquanto ser humano, se perceber representado naquele ambiente que nem sempre tão amigável.

4.3 Protagonista Feminino

Figura 47 - Protagonistas femininos dos jogos analisados.



Fonte: www.wikia.com

Assim como o protagonista masculino, o feminino é de extrema importância na trama e para a imersão do jogador. O detalhe dessa categoria é que muitos dos protagonistas e também personagens femininos dos jogos desta categoria não são “jogáveis”. Nesta sessão, serão analisados os protagonistas femininos jogáveis.

Figura 48 - Personagem Ciri.



Ciri

The Witcher 3: Wild Hunt

Cores: ■■■■■■

Bege e branco em harmonia com tons terrosos e detalhes saturados contrastantes de laranja e ciano. Conceitos relacionados: Pureza, perfeição, alegria, ludismo, aconchegante, suavidade.

Formas: □

Finas, suaves e orgânicas. Representando: amabilidade, fragilidade e acolhimento.

Simetria: -----

Preponderantemente simétrica, equilibrada, proporcional: bela.

Postura:

Descontraída, gentil e passiva.



Moda:

Roupas de couro com partes leves de tecido e extremamente justas.

Corpo:

Atlético e sensual, mas não musculoso, quase sempre envolto por roupas, geralmente sua cabeça, pescoço e parte dos ombros ficam expostas.



Estereótipo:

Estereótipo utilizado de maneira padrão, por mais que Ciri seja uma espadachim (o que teoricamente quebraria o padrão), se encaixa perfeitamente no arquétipo de donzela, frágil, inocente e ingênua.

Fonte: www.creativeuncut.com e quadro de informações desenvolvido pelo autor a partir da pesquisa bibliográfica, 2016.

Figura 49 - Protagonista Inquisidora.



Inquisidora*

Dragon Age: Inquisition

Cores: ■■■■

Tons terrosos escuros em harmonia com vermelho e leve contraste com tons metálicos. Conceitos relacionados: sobriedade, seriedade, impacto, liderança, equilíbrio, energia.

Formas: □

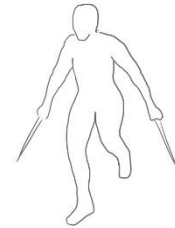
Finas, angulares, orgânicas com detalhes geométricos e pontiagudos. Representam força e rapidez.

Simetria: -----

Preponderantemente simétrica, equilibrada, proporcional: bela.

Postura:

De combate, ágil e dinâmica.



Moda:

Roupas pesadas intercaladas com armaduras, malhas de ferro e utensílios de couro.



Corpo:

Atlético e quase sempre envolto por roupas, somente seu rosto fica exposto.

Estereótipo:

O personagem mantém o estereótipo de espadachim medieval ao portar espadas, utilizar roupas de combate e possuir corpo atlético. O destaque para a quebra do estereótipo é representado justamente por uma mulher ser visualmente equivalente ao homem na mesma função.

***Essa personagem pode ter todos os critérios aqui analisados personalizados pelo jogador, por conta disso, a análise foi feita a partir da imagem promocional da inquisidora.**

Fonte: www.tumblr.com e quadro de informações desenvolvido pelo autor a partir da pesquisa bibliográfica, 2016.

Figura 50 - Personagem jogável Lithariel



Lithariel

Middle-earth: Shadow of Mordor

Cores: ■■■■■■

Predominância de tons terrosos escuros com harmonia com tons cinzas e azuis e pequeno contraste com amarelo e vermelho claros. Conceitos relacionados: impacto, força, disciplina, sutileza, amabilidade.

Formas: □

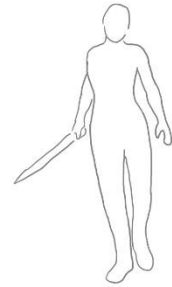
Finas, suaves e orgânicas com detalhes retos. Representando: Fluidez, agilidade, graciosidade.

Simetria: -----

Preponderantemente simétrica, equilibrada, proporcional: bela.

Postura:

De batalha, confidente.



Moda:

Roupas de couro com utensílios de metal e trapos rasgados.

Corpo:

Atlético e sedutor, envolto por roupas, mas sua cabeça, pescoço, parte superior do tronco, mãos e braços aparecem despidos.



Estereótipo:

Lithariel une dois estereótipos que geralmente são diferentes: o de princesa e o de espadachim medieval. Apresenta elementos amáveis e frágeis, mas outros agressivos e intimidadores. Esse contraste adiciona interesse ao visual da personagem.

Fonte: www.wikia.com, quadro de informações desenvolvido pelo autor a partir da pesquisa bibliográfica, 2016.

Este recorte de personagens femininos demonstra como a representação da mulher dentro dos jogos eletrônicos se transformou em parte – se comparado com as gerações anteriores de videogames. Por mais que ainda exista pouca variação nos elementos estéticos de beleza, atração e carisma, é possível notar que o caminho trilhado é de cada vez menos personagens objetificadas e decorativas

(apesar de ser possível perceber elementos sedutores desnecessários em seus corpos), e mais diversificado e complexo.

Ainda existem muitos personagens como *Ciri (The Witcher 3: Wild Hunt)*, em que os conceitos de gênero aparecem de maneira extremamente estereotipada, mas vale lembrar que mesmo que sua roupa não seja ainda o ideal para o modelo de um personagem espadachim, houve alguma preocupação com a exposição do corpo e da pele da personagem, quando comparada com os exemplos da figura 21. Apesar de frágil e vestir roupas justas, a personagem se identifica como homossexual na trama.

Entretanto, mesmo que existam avanços referentes aos elementos visuais, o impacto das personagens femininas ainda não é o mesmo das suas contrapartes masculinas. Esclarece-se esse fato ao se observar que por mais que *Ciri* seja uma personagem de peso na série, ela só pode ser controlada pelo jogador por um pequeno intervalo de tempo e não existe a opção de adotá-la como foco de fato da trama. Em *Middle-earth: Shadow of Mordor*, a personagem *Lithariel*, existe como a personagem feminina mais importante e visualmente interessante da trama e pode ter sua aparência definida como personagem jogável em tempo integral no *game*, mas essa representação nada mais é do que uma mudança visual, pois o personagem continua sendo o protagonista masculino original: *Talion* (a história continua a mesma, todos se referem ao personagem como *Talion* e a voz e ações nas cenas não controladas pelo jogador são exatamente as mesmas das do personagem masculino).

A exceção se dá em *Dragon Age: Inquisition* em que a Inquisidora é, de fato, personagem principal da trama e também um personagem totalmente distinto e independente do personagem Inquisidor. Conseqüentemente, para que a representatividade se perpetue de maneira equivalente, é preciso uma maior participação de outros gêneros que não o masculino enquanto personagem principal jogável.

4.4 Personagem secundário homossexual

Após a análise dos personagens jogáveis, é importante entender como se dá a representatividade dos personagens secundários, pois de nada adianta protagonistas desenvolvidos com elementos relevantes na representação sexual e de gênero, e os *NPC's* tiverem seus designs livres dessa preocupação.

Figura 51 - Personagens secundários que se identificam como homossexuais ou equivalentes na trama dos jogos.



Fonte: www.wikia.com

Jogos de grande porte geralmente contam com um grande número de personagens secundários controlados pelo sistema, a escolha desses foi feita de maneira relevante para a discussão de gênero. Logo, é extremamente válido entender como personagens com diferentes orientações sexuais são representados visualmente.

Figura 52 - Personagem não-jogável Mislav



Mislav

The Witcher 3: Wild Hunt

Cores: ■■■■■■

Verde em harmonia com cinza e detalhes de baixo contraste amarronzados e médio contraste dourados e brancos. Conceitos relacionados: natureza, respeito, frieza, esterilidade e emoção.

Formas: □

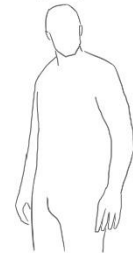
Robustas, angulares e geométricas. Representando: força, poder e agressividade.

Simetria: -----

Assimétrico, desequilibrado, partes desproporcionais: feio.

Postura:

Rígida, arisco e desconfiado.



Moda:

Roupas folgadas de tecido com detalhes de utensílios em couro.

Corpo:

Mediano, quase todo envolto por roupas, mas sua cabeça, pescoço e parte dos braços ficam expostas.

Estereótipo:

O estereótipo mantido pelo personagem é de um caçador de vilarejo, mas com pontos de contraste interessantes: suas tatuagens parecem se referir ao fato de ter sido marinheiro, o semblante desgastado o diferencia de personagens que seguem o seu mesmo estereótipo de forma generalizada.



Fonte: www.wikia.com e quadro de informações desenvolvido pelo autor a partir da pesquisa bibliográfica, 2016.

Figura 53 - Personagem não-jogável Dorian



Dorian

Dragon Age: Inquisition

Cores: ■■■■■■

Pouca variação, preto, marrom em contraste com cinza. Representando: elegância, solidez, poder, reverência, pureza e clareza.

Formas: □

Orgânicas com detalhes retos. Representam versatilidade, amabilidade e dinamismo.

Simetria: -----

Roupas assimétricas, mas rosto simétrico. Equilibrado e proporcional: belo.

Postura:

Neutra e investigativa.



Moda:

Roupas justas e pesadas de couro com proteções de couro e detalhes em tecido.



Corpo:

Atlético e quase sempre envolto por roupas, somente seu rosto, pescoço e dedos ficam expostos.

Estereótipo:

Por mais que o personagem atue como um feiticeiro e faça uso de artes mágicas, suas roupas se assemelham a de um aventureiro ou combatente fantástico, bem diferente das grandes túnicas que os magos são comumente retratados. Essa desconstrução de estereótipo e atribuição de novas características tornam o personagem mais interessante.

Fonte: www.creativeuncut.com e quadro de informações desenvolvido pelo autor a partir da pesquisa bibliográfica, 2016.

Figura 54 - Personagem não-jogável Torvin



Torvin

Middle-earth: Shadow of Mordor

Cores: ■■■■■■

Predominância do cinza em harmonia com tons de marrom, quase nenhum contraste. Conceitos relacionados: austeridade, monotonia, serenidade, respeito.

Formas: □

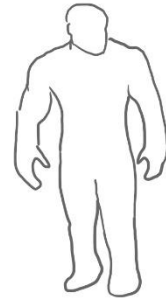
Robustas, em maioria geométricas e retas, com detalhes orgânicos. Representam: força, equilíbrio e serenidade.

Simetria: -----

Preponderantemente simétrico, desequilibrado, desproporcional: feio.

Postura:

Neutra, desconfiado e arisco.



Moda:

Roupas pesadas intercaladas com utensílios de couro desgastados.



Corpo:

Atlético e sensual, não totalmente envolto por roupas, torço, cabeça e braços despidos.

Estereótipo:

Percebe-se como o uso do estereótipo foi usado em Torvin e Mislav (ambos caçadores). O anão possui elementos visuais que são frequentemente encontrados em guerreiros, como armadura e roupa pesada, mas também torço atlético a mostra como sinal de força. A desconstrução e atribuição de novas características tornam o personagem diferenciado.

Fonte: www.thegameengineer.com e quadro de informações desenvolvido pelo autor a partir da pesquisa bibliográfica, 2016.

É interessante notar que nos jogos atuais já se incluem personagens homossexuais de maneira menos pejorativa e mais próxima da complexidade de um ser humano real. Entretanto, muitos dos personagens são como *Torvin*, apesar de muitos indícios implícitos sobre sua sexualidade percebidos e discutidos pela comunidade, o personagem não faz menção direta no jogo sobre o tema.

Outro fator que ainda prejudica as questões de representatividade está relacionado a como se apresentam os conceitos de gênero. Por mais que o personagem seja assumidamente homossexual, como *Mislav*, o visual preponderantemente masculinizado acaba por sobrepor todas as suas características enquanto humano plural, tornando o personagem superficial.

O exemplo mais próximo de um personagem ideal a partir dos conceitos de representação é o *Dorian (Dragon Age: Inquisition)*, por explorar elementos plurais tanto nos aspectos visuais quanto de linha de comportamento dentro do jogo.

É interessante notar que esses personagens possuem um cuidado maior no que diz respeito à exposição de seus corpos e à estética de suas roupas, de maneira nitidamente diferente dos protagonistas que se vestem apenas por proteção. Essa divergência pode ser atribuída a preconceitos relacionados a essa sexualidade específica.

4.5 Personagem secundário transgênero

A análise dos personagens transgênero é o ponto mais delicado por se tratar de um assunto pouco explorado, e que, portanto, não possui uma base de informações que minimizem os erros no processo de desenvolvimento.

Figura 55 Personagens secundários que se identificam como transgênero ou equivalente na trama dos jogos



Fonte: www.wikia.com

Assim como os personagens secundários identificados como homossexuais, estes foram escolhidos por serem relevante na discussão sobre os gêneros são representados visualmente.

Figura 56 - Personagem não-jogável Elihal



Elihal

The Witcher 3: Wild Hunt

Cores: ■■■■■■

De intenso contraste, chocantes e caóticas: magenta, com amarelo, ciano, verde e vermelho. Podem representar: Luxúria, paixão, frescor, fertilidade, energia.

Formas: □

Finas, suaves e angulares com detalhes retos. Representando: fragilidade, amabilidade e contraste.

Simetria: -----

Simétrico, desequilibrado, desproporcional: feio.

Postura:

Rígida, indagadora e confiante.



Moda:

Roupas justas de tecido com detalhes de couro e metal.



Corpo:

Extremamente magro, parcialmente envolto por roupas, com sua cabeça, pescoço parte do torço e braços despidos.

Estereótipo:

O personagem acaba por seguir de maneira próxima um estereótipo pejorativo muitas vezes relacionado a pessoas trans: maquiagem pesadas e exageradas associadas a vestimentas que enaltecem o fato de serem diferentes ao seu gênero de nascimento. O uso desse estereótipo no contexto de personagens transgênero naturaliza o choque social de maneira que prejudica a imagem daqueles que se identificam com diferentes gêneros.

Fonte: YOUTUBE (2015a) e quadro de informações desenvolvido pelo autor a partir da pesquisa bibliográfica, 2016.

Figura 57 - Personagem não-jogável Krem



Krem

Dragon Age: Inquisition

Cores: ■■■■■■

Tons terrosos em harmonia com bege e detalhes em vermelho que contrastam com o metálico da armadura. Podem representar: poder, reverência, paixão, pureza e força.

Formas: □

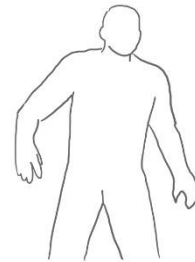
Robustas, angulares e geométrica com detalhes pontiagudos. Representam força, poder e violência.

Simetria: -----

Simétrico, equilibrado e proporcional: belo.

Postura:

Em movimento, responsável e proativa.



Moda:

Roupas pesadas de couro coberta de uma armadura metálica pesada, cota de malha e utensílios de couro.

Corpo:

Atlético e quase sempre envolto por roupas, somente seu rosto e pescoço ficam expostos.

Estereótipo:

Se distancia do estereótipo de personagens LGBT nos jogos e assume papel de cavaleiro medieval com arquétipo próximo ao do protagonista masculino. Essa grande ruptura reflete a representação social evidente que o personagem carrega.



Fonte: YOUTUBE (2015b) e quadro de informações desenvolvido pelo autor a partir da pesquisa bibliográfica, 2016.

Figura 58 - Personagem não-jogável Black Hand of Sauron



Black Hand

Middle-earth: Shadow of Mordor

Cores: ■■■■■■

Predominância tons terrosos escuros em harmonia com o preto e contraste das partes cinzas. Representando: elegância, poder, agressividade, violência.

Formas: □

Robustas, geométricas e pontiagudas vom detalhes orgânicos. Formas utilizadas para representar força e agressividade.

Simetria: _____

Preponderantemente simétrico, desequilibrado, mas proporcional: belo.

Postura:

De combate, violenta e agressiva.



Moda:

Roupas pesadas de couro coberta com uma armadura de metal.



Corpo:

Atlético, andrógeno e totalmente envolto por roupas. Somente o rosto despido.

Estereótipo:

O estereótipo visual mais próximo para o que o personagem possui é belo e simétrico, diferente do feio, repugnante e caótico que é geralmente utilizado em vilões. Esse contrataste faz com que Black Hand seja um vilão carismático e atraia o jogador em vez de se distanciar, caso fosse visualmente grotesco.

Fonte: Wikia.com e quadro de informações desenvolvido pelo autor a partir da pesquisa bibliográfica, 2016.

Assim como a análise feita no tópico anterior, essa comparação entre os personagens transgêneros mostra a fragilidade da representação, que ainda é muito baseada em conceitos teatralizados, exagerados que refletem os preconceitos mais agressivos para esse gênero. *Krem*, da série *Dragon Age: Inquisition*, é a representação mais próxima da complexidade de um indivíduo trans que possui elementos visuais positivos que objetivam uma tradução dos dilemas plurais que

pessoas como ele passam, tornando-se um dos pioneiros na representação de gênero de maneira amigável no universo dos games.

4.6 Análise dos Resultados

Após identificar as características que são utilizadas no desenvolvimento dos tipos de personagem estudados, alguns elementos podem parecer confusos por conta do grande número de variáveis. Será utilizada, então, a técnica *persona* que é frequentemente utilizada em design, geralmente nas áreas de projeto de produto e desenvolvimento de identidades visuais. Facca (2012) explica que esta técnica consiste no desenvolvimento de personagens fictícios (ou arquétipos) para representar os diferentes tipos de público de um projeto que precise analisar como as pessoas se comportariam com o artefato a ser projetado. Ou seja, criam-se perfis imaginários de acordo com o comportamento e características de cada usuário. A autora continua por afirmar que essa técnica projetual oferece esclarecimentos importantes para que o designer perceba necessidades e preocupações dos usuários reais. A partir das *personas* o projeto pode ser mais efetivo e eficiente.

A técnica será utilizada nesse trabalho de maneira um pouco diferente: os perfis serão criados de acordo com as características mais frequentes nos quadros de dados de cada tipo de personagem. Dessa maneira será possível compreender melhor como a indústria vem representando cada um dos tipos e torna-se mais fácil a comparação entre arquétipos.

Figura 59 - Persona representando as características mais recorrentes do protagonista masculino



Protagonista Masculino



Cores:

Harmonia de tons escuros e terrosos, pouco contraste e pouca saturação.

Formas:

Robustas, geométricas e angulares. Geralmente representando força, poder e agressividade.

Simetria:

Preponderantemente simétricos, equilibrados e proporcionais. A união dessas características os tornam belos.

Postura:

De combate, imponente. Geralmente segurando sua espada.

Moda:

Roupas pesadas (cotas de malhas ou couro grosso) cobertas por armaduras metálicas e com utensílios (bolsas ou cintos) por cima.

Corpo:

Atlético e muito musculoso totalmente coberto por roupas. Somente a cabeça ou rosto a mostra.

Estereótipo:

Guerreiro heróico, salvador.

Fonte: Quadro desenvolvido pelo autor, 2016.

O protagonista masculino é predominantemente retratado de maneira que seja a representação da força e poder, as formas são robustas e geométricas; o corpo geralmente muito musculoso é coberto quase totalmente com roupas que facilitam a sua batalha; as cores são sóbrias e harmonias de tons terrosos; é harmonioso e simétrico, portanto, belo. Seu estereótipo recorrente é de herói grandioso e salvador, que, entretanto, é um arquétipo muito desgastado pelo seu uso constante. O protagonista masculino está próximo da perfeição e acima de erros.

Figura 60 - Persona representando as características mais recorrentes do protagonista feminino.



Protagonista Feminino



Cores:

Harmonia de tons terrosos, detalhes com maior contraste e saturação.

Formas:

Suaves e orgânicas com detalhes retos ou geométricos. Geralmente representando graciosidade e agilidade.

Simetria:

Preponderantemente simétricas, equilibradas e proporcionais. A união dessas características as tornam belas.

Postura:

De combate, mas de maneira passiva. Pode ou não vir acompanhada de uma arma.

Moda:

Roupas de tecido com detalhes de couro grosso ou ferro. Suas roupas são usualmente justas e mais curtas, mas sem grandes decotes. Não possuem muitos bolsos ou bolsas.

Corpo:

Atlético e definido, mas sem muitos músculos aparentes. Consideravelmente menor e mais esguio que o corpo masculino. Suas roupas oferecem algum tipo de proteção, mas não cobrem o corpo inteiro, possuem parte dos braços, ombros ou pernas expostos.

Estereótipo:

Donzela guerreira. Frágil, mas combatente.

Fonte: Quadro desenvolvido pelo autor, 2016.

Por mais que hoje já não seja tão sexualizada e objetificada, a protagonista feminina ainda é retratada de forma mais frágil e dócil – fato percebido por suas formas, postura, vestuário e como seu corpo (ver figura 60) – do que o personagem masculino. Ela já participa das batalhas e participa mais das narrativas dos jogos, mas ainda é, usualmente, inserida nas histórias para servir como par ou protegida do protagonista masculino.

Figura 61 - Persona representando as características mais recorrentes do personagem secundário homossexual.



Personagem Secundário Homossexual

Cores:

Harmonia de um tom predominante com escala de cinza, pouco contraste, maior saturação (se comparado ao protagonista masculino).

Formas:

Robustas, geométricas com detalhes orgânicos. Geralmente representando força e equilíbrio.

Simetria:

Roupas assimétricas, mas rostos simétricos. Desequilibrados e desproporcionais. Feios.

Postura:

Rígida e desconfiada. Arma embainhada ou guardada.

Moda:

Roupas com detalhes ornamentados, de tecido grosso ou couro e podem ter partes de ferro. Suas vestes são usualmente justas e mais curtas que as dos protagonistas masculinos. Não possuem muitos bolsos ou bolsas.

Corpo:

Atlético e musculoso, mas desproporcional. Suas roupas oferecem algum tipo de proteção, mas geralmente não cobrem o corpo inteiro, possuem parte dos braços, ombros ou pernas expostos.

Estereótipo:

Representação não usual (ex: mago com aparência de aventureiro, caçador com aparência de soldado).

Fonte: Quadro desenvolvido pelo autor, 2016.

A presença desse personagem nas tramas mostra outro avanço de representação na indústria de videogames, mas, como é percebido na maneira como é retratado (ver figura 61), suas características caricatas e algumas são originadas em visões pejorativas – é o único personagem dos 4 tipos analisados que é comumente retratado como feio. O personagem vem incluso, de maneira geral, como alívio cômico ou para seguir as normas de “politicamente correto”³⁰, mas não de maneira participativa e influente.

³⁰Conceito que cobra a inclusão social de minorias, mas que vem sendo utilizado sem a preocupação necessária.

Figura 62 - Persona representando as características mais recorrentes do personagem secundário homossexual.



Personagem Secundário Transgênero



Cores:

Harmonia de tons terrosos. Grande contraste, saturação média em conjunto com baixa saturação. Geralmente representando força e poder.

Formas:

Robustas, geométricas com detalhes retos. Geralmente representando força e poder.

Simetria:

Simétricos, equilibrados e proporcionais, portanto: belos.

Postura:

Ativa e variável. Pode ou não ter armas.

Moda:

Armaduras ornamentadas em conjunto com tecido grossos ou couro. Possuem bolsos ou bolsas.

Corpo:

Atlético, musculoso e andrógeno. Sua vestimenta geralmente só deixa a cabeça o rosto visível..

Estereótipo:

Contrastante, chocante e desconstruído.

Fonte: Quadro desenvolvido pelo autor, 2016.

A *persona* do personagem transgênero é a que mais se aproxima de uma maneira responsável na construção de personagens (ver figura 62). Infelizmente, a presença desse tipo de personagem não é recorrente, por conta disso existem poucos para serem analisados, fato que limita a análise. Vale lembrar que existem exemplos que chegam a ser muito pejorativos, como o de *Witcher 3* e que o personagem secundário transgênero ainda está longe de protagonizar um jogo desenvolvido pela grande indústria.

5 Considerações Finais

No presente estudo é investigado como a representação de gênero se dá em jogos *triple A* de fantasia medieval do intervalo de 2014 a 2015, com foco no jogo *Dragon Age: Inquisition*, jogo que teve destaque internacional por incluir diversas possibilidades de gênero e de sexualidade de maneira complexa e próxima da realidade em sua trama. Objetivou-se compreender como se dá a representação de gênero e de que maneira esse conceito está relacionado com elementos visuais de design nos personagens.

O desenvolvimento desta monografia foi realizado a partir de uma pesquisa analítico-descritiva que relaciona a fundamentação bibliográfica com elementos sociais e de design, sem o uso de metodologias padrões de análise por ser um recorte bibliográfico do cenário. A análise se deu a partir dos fundamentos de design de Isbister (2006) utilizados em personagens que têm papéis semelhantes em jogos do mesmo gênero que o escolhido.

Dentre os elementos escolhidos para analisar os personagens são eleitos características teóricas fundamentais no desenvolvimento de personagens pelos autores trabalhados e são aplicados e discutidos de maneira individual e qualitativa para posteriormente serem discutidos de maneira ampla que apresente o contraste encontrado em cada um dos personagens. A partir dessa comparação é possível perceber as diferentes abordagens visuais que foram definidas pelos desenvolvedores de acordo com o gênero e o papel de cada um.

Apresentam-se os seguintes resultados:

- A indústria de videogames tem uma predileção por representações belas em seus protagonistas. Entretanto, essa representação é eurocêntrica e muito fechada, não se adequando aos mais diversos sentidos estéticos de diferentes culturas e nichos sociais;
- Protagonistas masculinos tendem a ser representados de maneira totalmente masculina, dominante, robusta, poderosa e agressiva, característica que foge da realidade, de acordo com os estudos de Isbister (2006) e que prejudicam a maior aproximação do jogador com os personagens da trama;
- Protagonistas femininos tendem a ser representados – por mais que de forma menos explícita se comparados a jogos de gerações passadas – de

maneira sensual, frágil, passivas e ingênuas, com menor impacto nas tramas;

- Ainda existe uma teatralização de personagens que quebram os padrões sexuais ou de gênero, com muitos preconceitos em evidência nos elementos visuais.
- O modelo de criação de personagens utilizado por *Dragon Age: Inquisition* funciona muito bem quando o jogo objetiva uma aproximação e identificação pessoal do jogador, pois permite que ele adeque as características do personagem à sua realidade e senso estético;
- Já é possível identificar a presença de personagens com diferentes sexualidades e gêneros nos jogos, por mais que ainda longe da representação ideal, pois muitos ainda têm a sexualidade escondida e/ou são representados a partir de estereótipos pejorativos;
- De todos os jogos comparados, *Dragon Age: Inquisition* foi o único a manter o uso de elementos interessantes, positivos e plurais além dos utilizados no protagonista masculino;

Os resultados comprovam que o cenário de representação de gênero nos videogames a partir dos elementos visuais está se transformando e também coincide com pesquisas que apontam que os próprios consumidores estão buscando jogos mais plurais, menos objetificados e que a sexualização de personagens nos videogames tem caído consideravelmente, se comparados com dados da última década (LYNCH et al, 2016).

Após a análise dos dados obtidos é possível perceber possíveis trabalhos a serem executados na área que possam aprofundar pesquisas práticas sobre como os usuários se relacionam com os aspectos visuais propostos nos jogos; quais seriam os elementos estéticos preferidos em diversas regiões e como são representados nos gêneros em jogos eletrônicos; a diferenciação de maneira mais profunda entre belo e feio e a discussão dos elementos que tornam algo belo ou feio, entre outras alternativas que não puderam ser avaliadas com profundidade nesse trabalho.

Compreende-se que os objetivos estabelecidos de maneira prévia na delimitação da pesquisa foram cumpridos e que possíveis reproduções desta pesquisa podem contribuir com produções acadêmicas futuras em áreas como

design, design de jogos, personagens, estética, reiterando a pertinência deste trabalho.

REFERÊNCIAS

- ALVARES, A. S. **Por um design mais divertido: o lugar do lúdico no desenvolvimento e no consumo dos objetos.** Florianópolis: [S.n.], 2011.
- AMBROSE, G., HARRIS, P. **Design Thinking.** Porto Alegre: Bookman, 2011.
- ANIMAL Crossing Gamecube. Happy with game. 3 jan. 2015. Disponível em: <<http://happywithgame.com/animal-crossing-gamecube.html>>. Acesso em: 26 jul. 2016.
- BATTAIOLA, A. L. Jogos por computador: Histórico, relevância tecnológica e mercadológica, tendências e técnicas de implementação. In: Jornada de Atualização em Informática, 19. 2000, Curitiba. **Anais...** Curitiba: PUCPR, p. 83–122, 2000.
- BAXTER, M. **Guia prático para o design de novos produtos.** São Paulo: Blucher, 2008.
- BERGER, L. LUCKMANN, T. A sociedade como realidade objetiva. In: _____. **A construção social da realidade tratado de sociologia do conhecimento.** Petrópolis, Editora Vozes, 1973.
- BILTON, N. Video Game Industry Continues Major Growth, Gartner Says. **Bits**, 5 jul. 2011. The New York Times. Disponível em: <http://bits.blogs.nytimes.com/2011/07/05/video-game-industry-continues-major-growth-gartner-says/?_r=1>. Acesso em: 18 fev. 2016.
- BLANCO, B. Conheça o movimento queer nos games. **IQ**. 12 jul. 2016. Disponível em: <<http://iq.intel.com.br/conheca-o-movimento-queer-nos-games/>>. Acesso em: 20 nov. 2016.
- BRASIL. Presidência da República. Secretaria Especial de Direitos Humanos. Direitos Humanos e políticas públicas: o caminho para garantir a cidadania de GLBT. In: CONFERÊNCIA NACIONAL DE GAYS, LÉSBICAS, BISSEXUAIS, TRAVESTIS E TRANSEXUAIS – GLBT, 1., 2008, Brasília. **Anais...**, Brasília: SEDH-Presidência da República, 2008b.
- BROUGÈRE, G. **Jeu et Education.** Le Jeu dans la Pedagogia Prescolaire depuis le Romantisme. Thèse pour le Doctorat d'Etat ès Lettres á: Sciences Humaines. Paris: Université Paris V, vs I e II, 1993.
- BONSIEPE, G. **Design, cultura e sociedade.** [S.l.]: Blucher, 2011.
- BULLEY, A. L. **Female Exclusion from Videogames.** Ithaca College, 2005. Disponível em: <www.ithaca.edu/faculty/kgregson/bulley_lit_review_sample.doc+FEMALE+EXCLUSION+FROM+VIDEOGAMES>. Acesso em: 16 fev. 2016.

CAPARICA, M. Dragon age: inquisition apresenta homem trans entre seus personagens. **Lado Bi**. 27 nov. 2014. Disponível em: <<http://ladobi.uol.com.br/2014/11/dragon-age-inquisition/>>. Acesso em: 16 jun. 2016.

CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do design**. São Paulo: Edgard Blúcher, 2000.

CENTRAL ÚNICA DOS TRABALHADORES. **Mulheres representam 60% do mercado de trabalho, revela Dieese**. 24 nov. 2009. Disponível em: <<http://cut.org.br/noticias/mulheres-representam-60-do-mercado-de-trabalho-revela-dieese-7f6a/>>. Acesso em: 17 jun. 2016.

CRAWFORD, C. **The Art of Digital Game Design**. Vancouver: Washington State University, 1982.

CYRINO, R. A categorização do masculino e do feminino e a ideia de determinismo cultural: uma crítica epistemológica aos usos normativos do gênero. In: SEMINÁRIO INTERNACIONAL FAZENDO GÊNERO, 10., 2013, Florianópolis. **Anais...**, Florianópolis, 2013.

DEPOIS da Zara, C&A abraça quebra de barreiras de gênero na moda. **HuffPost Brasil**. 16 mar. 2016. Disponível em: : <http://www.brasilpost.com.br/2016/03/16/ca-roupas-sem-genero_n_9478102.html?>. . Acesso em: 12 jun. 2016.

DESIDÉRIO, D. L. e ROSSI, D. C. **Design de jogo multimídia: projeto fundamentado em relações filosóficas**. 2009. Disponível em: <<https://www.infodesign.org.br/infodesign/article/view/69>>. Acesso em: 24 de ago. 2016.

DUARTE, M. **Metodologia de projetos**: introdução ao design. Marília, 2012. Disponível em <<http://pt.slideshare.net/mduart/aula-07-metodologia-munari>>. Acesso em: 18 fev. 2016.

FACCA, C. Criando personas no design de produto. **Choco la Design**. 13 abril 2012. Disponível em: <<http://chocoladesign.com/criando-personas-no-design-de-produto>>. Acesso em: 20 dez. 2016.

FACCHINI, R. Entre compassos e descompassos: um olhar para o "campo" e para a "arena" do movimento LGBT brasileiro. **Bagoas**. Goiânia, n. 3, set. 2008. cap. 7. Disponível em: <<http://periodicos.ufrn.br/bagoas/article/view/2300/1733>>. Acesso em: 27 fev. 2016.

FACCIO, M. Confira a lista de vencedores do The Game Awards 2014. **Jovem Nerd**. 8 nov. 2014. Disponível em: <<https://jovemnerd.com.br/nerdnews/games/confira-a-lista-de-vencedores-do-the-game-awards-2014/>>. Acesso em: 16 jun. 2014.

FLIPPERS. [20-?]. Disponível em: < <https://www.flippers.com/NuttingParts.html> >. Acesso em: 23 jul. 2016.

FORTIM, I. Mulheres e Games: uma revisão do tema. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 8., 2008, Belo Horizonte. **Anais...**, Belo Horizonte: PUC - SP, 2008. p. 31-38.

FUENTES, R. **A prática do design gráfico: uma metodologia criativa.** [S. l.]: Rosari, 2006. p. 55-58.

GOLDMAN, Gene. Retro Gaming: a growing trend. **Pinball News**. 3 out.2016. Disponível em : <<http://www.pinballnews.com/comment/retro.html>>. Acesso em: 15 jun. 2016

HALL, Stuart. **Identidade Cultural na pós-modernidade.** Rio de Janeiro: Vozes, 1999.

HICKMANN, A. L. Rebatendo 7 argumentos comuns anti-feminismo. **Festival Marginal**. 11 mar. 2015. Disponível em: <<http://www.festivalmarginal.com.br/inspiracao/rebatendo-7-argumentos-comuns-anti-feminismo/>>. Acesso em: 17 jun. 2016.

HOME ownership is a huge responsibility. **Pinterest**. [20--]. Disponível em: : <<https://br.pinterest.com/pin/408279522444786786/>>. . Acesso em: 12 jun. 2016.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O Jogo Como Elemento Da Cultura.** 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2005. 256 p.

HUNICKE, R., LEBLANC, M. AND ZUBEK, R. 2004. **MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research.** 2004. Disponível em: <<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.79.4561> >. Acesso em: 31 ago. 2015.

HUNTER's Reward. **The Video Game Gallery**. 3 nov. 2014. Altura: 8000 pixels. Largura: 8000 pixels. 12.38 mb. Formato JPEG. Disponível em: <<http://www.thevideogamegallery.com/gallery/image:16150/the-witcher-3-wild-hunt:hunters-reward>>. Acesso em: 2 out. 2016.

IGN. **IGN'S 2014 GAME OF THE YEAR IS...** 13 jan. 2015. Disponível em: <<http://www.ign.com/videos/2015/01/13/dragon-age-inquisition-is-igns-game-of-the-year-2014>>. Acesso em: 31 ago. 2015.

JACOBS, J. Mulheres compõem mais de 50% do público brasileiro nos games. **Jovem Nerd**, 16 mar. 2016. Disponível em: <<https://jovemnerd.com.br/nerdnews/mulheres-compoem-mais-de-50-do-publico-brasileiro-nos-games/>>. Acesso em: 13 mai. 2016.

JOKERGEIST. **Respect Sweet Tooth the Clown!** 24 nov. 2013. Disponível em: <<http://comicvine.gamespot.com/profile/jokergeist/blog/respect-sweet-tooth-the-clown/94916/>>. Acesso em: 8 set. 2013.

JUUL, J. **Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds.** CAMBRIDGE MA: The MIT Press, 2005. ISBN: 0262101106.

KATINSKY, J. R. . As cinco raízes formais do desenho industrial. **Revista Arcos**, Rio de Janeiro, v. 2, p. 16 – 43, 1999.

KISHIMOTO, M. T. **O jogo e a educação infantil**. Florianópolis: Perspectivas, 1994. Disponível em: < <https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/10745/10260>>. Acesso em: 4 jul. 2016.

KOBAYASHI, E. O que é cultura pop? **Nova Escola**. jul. 2009. Disponível em: <<http://acervo.novaescola.org.br/formacao/cultura-pop-michael-jackson-481091.shtml>>. Acesso em: 2 nov. 2016.

KRIPPENDORFF, Klaus. Design centrado no ser humano: uma necessidade cultural. *Estudos em Design*, Rio de Janeiro, v. 8, n. 3, p. 87-98, set. 2000.

KROTOSKI, A. **Chicks and Joystics**: an exploration of women and gaming. London: ELSPA, 2004. Disponível em: <<http://cs.lamar.edu/faculty/osborne/COSC1172/elspawhitepaper3.pdf>>. Acesso em: 18 fev. 2016.

LASAR ,Matthew. UNIVAC: the troubled life of America's first computer. **Ars Technica**. 18 set. 2011. Disponível em : < <https://arstechnica.com/tech-policy/2011/09/univac-the-troubled-life-of-americas-first-computer/>>. Acesso em: 23 jul. 2016

LAURETIS, Teresa. A tecnologia do Gênero. In: Buarque de Hollanda (org), **Tendências e Impasses**: o feminismo como crítica da cultura. Rio de Janeiro: Rocco, p. 206-242, 1994.

LEITE, I. T.; WEACHTER, H. da N.; CAMPOS, F. F. da C. A representação do gênero no design. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN, 9., 13-16, out. 2010, São Paulo. **Anais...** São Paulo: [S.n.], 2010.

LISBOA, A. B. Videogames fazem frente à poderosa indústria cinematográfica. **Correio Braziliense**, [S.l.:], 30 jul. 2015. Disponível em: <http://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/diversao-e-arte/2015/07/30/interna_diversao_arte,492553/videogames-fazem-frente-a-poderosa-industria-cinematografica.shtml> Acesso em: 18 fev. 2016.

LITTLEJOHN, Jay. **Tomb Raider 20th Anniversary**: The Evolution of Lara Croft. 14 nov. 2016. Disponível em: < http://fandom.wikia.com/articles/tomb-raider-20th-anniversary-evolution-lara-croft-20-year-celebration?li_source=LI&li_medium=wikia-rail>. Acesso em: 26 jul. 2016.

LOURO, G. L. **Gênero, sexualidade e educação**: uma perspectiva pós-estruturalista. Vozes: Rio de Janeiro, 1997.

LUCCHESI, F. RIBEIRO, B. **Conceituação de jogos digitais**. 16 f. Trabalho Acadêmico (Engenharia da Computação) – Universidade Estadual de Campinas, 2005. Disponível em:

<<http://www.dca.fee.unicamp.br/~martino/disciplinas/ia369/trabalhos/t1g3.pdf>>. Acesso em: 7 jul. 2016.

LUZ, A. R. da. **Linguagens gráficas em videogame**: nascimento, desenvolvimento, consolidação do videogame como expressão gráfica. São Paulo: Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, p. 31-89 2009. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/index.php?option=com_jumi&fileid=11&Itemid=76&lang=pt-br&filtro=Lingu%C3%A1gens%20Gr%C3%A1ficas>. Acesso em 8 jul. 2016.

LYNCH, T. et al. Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games across 31 Years. 30 jun. **Journal of Communication**. Washington DC, 18 jul. 2016. Disponível em: <<http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/jcom.12237/abstract>>. Acesso em: 10 nov. 2016.

MENDONÇA, B. de A. **Do game à arte**: processo criativo em gamearte. Goiânia: [S.,n.], 2014. Disponível em: <http://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UFG_58cb47bbc4901fe562724d498b64fc06>. Acesso em: 18 fev. 2016.

MICHEL, A. **O feminismo**: uma abordagem histórica. Tradução de Ângela Loureiro de Souza. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1979.

MISUKO, M. O. Design, Cultura e Identidade, no contexto da globalização. **Revista Design em Foco**, Bahia. v.1, n.1, p. 53-66, jul/dez, 2004. Disponível em: <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=66110107>>. Acesso em: 22 jun. 2016.

NOVAK, J. **Desenvolvimento de games**. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

OLIVEIRA, J. A identidade feminina e a inclusão social das mulheres. **(Re) Pensando Direito**. [S.l.]; CNECEDigraf, ano 5, n. 10, p. 9-24, jul./dez. 2015. ISSN versão eletrônica: 2447-3464. Disponível em: <<http://local.cneccsan.edu.br/revista/index.php/direito/article/view/253/180>>. Acesso em: 28 fev. 2016.

ONO, Maristela. **Design e cultura**: uma sintonia essencial. Curitiba: Edição Aurora, 2006.

PEDRO, J. M. Traduzindo o debate: o uso da categoria gênero na pesquisa histórica. **HISTÓRIA**, v.24, n.1, São Paulo, 2005.

PSYCHO T. Horizon: Zero Dawn – Video einer weiteren Gameplay-Demo zeigt 20 Minuten. **Play3.de**. 27 set. 2016. Disponível em: <<http://www.play3.de/2016/09/27/horizon-zero-dawn-video-einer-weiteren-gameplay-demo-zeigt-20-minuten/>>. Acesso em: 26 jul. 2016.

REGINO, F. A. e MACEDO FILHO, R. O empoderamento das mulheres do sertão: uma experiência de associativismo e desenvolvimento rural. In: CONGRESSO LATINOAMERICANO DE SOCIOLOGIA RURAL, 7., p.20-24 nov. 2006, Quito, Equador. **Anais...** Quito: [S.n.], 2006.

SAFFIOTI, H. I. B. **A mulher na sociedade de classes**: mito e realidade. 3 ed. São Paulo: Expressão Popular, 2013.

SAFFIOTI, H. I. B. **Gênero, patriarcado, violência**. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2004.

_____, H. I. B. **O poder do macho**. São Paulo: Moderna, 1987.

SANTOS, D. R. **Autonomia financeira das mulheres-mãe e a política pública de creche**: um estudo no bairro da Vila Embratel em São Luís – MA. São Luís: [S.n.], 2015.

SAVAGE, P. Dragon Age: Inquisition had most successful launch in Bioware history. **PC Gamer**. 28 jan. 2015. Disponível em: <<http://www.pcgamer.com/dragon-age-inquisition-had-most-successful-launch-in-bioware-history/>>. Acesso em: 27 nov. 2016.

SCHELL, J. **The art of game design**: a book of lenses. Morgan Kaufmann. Morgan Kaufmann, Burlington: Elsevier, 2008.

Schuytema, P. **Design de games**: uma abordagem prática. São Paulo: Cengage Learning, 2008. 447 p.

SILVA, Paulo. Análise Dragon Age: Inquisition (Playstation 3). **Pplware**. 13 dez. 2014. Disponível em: <<https://pplware.sapo.pt/jogos/analise-dragon-age-inquisition-playstation-3/>>. Acesso em: 5 ago. 2016.

SCOTT, J. W. Gênero: uma categoria útil de análise histórica. **Educação & Realidade**. Porto Alegre, v.20, n. 2, jul./dez. 1995, p. 71-99. Disponível em: <https://archive.org/details/scott_gender>. Acesso: 29 jun. 2016.

SOUZA, M. Mulheres avançam dentro e fora dos games, mas ainda sofrem preconceito. **Folha de São Paulo**. 13 out. 2015. Disponível em: <<http://m.folha.uol.com.br/tec/2015/10/1693228-mulheres-avancam-dentro-e-fora-dos-games-mas-ainda-sofrem-preconceito.shtml#>>. Acesso em: 15 set. 2016.

TEIXEIRA, L. Sem gênero: C&A traz homem de vestido em sua campanha. **M de Mulher**. 15 mar. 2016. Disponível em: <<http://mdemulher.abril.com.br/moda/m-trends/ca-traz-homem-de-vestido-em-sua-campanha-para-quebrar-ideia-de-genero-assista>>. Acesso em: 4 jun. 2016.

TEIXEIRA, V. A. Review dragon age: inquisition. **Techtudo**. 25 nov. 2014. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/review/dragon-age-inquisition.html>>. Acesso em: 31 ago. 2015.

TERRA. **A trajetória contra o preconceito**. Disponível em: <<http://noticias.terra.com.br/brasil/direitos-homossexuais/>>. Acesso em: 17 jun. 2016.

THE GAME AWARDS. **The game awards 2015**. 3 dez. 2015. Disponível em: <<http://thegameawards.com/>>. Acesso em: 31 ago. 2015.

THEY RESPOND to Sound. - Silent Hill saga Screenshot. **StuffPoints**. [201-] Disponível em : <<http://stuffpoint.com/silent-hill-saga/image/418725/they-respond-to-sound-screenshot/#h3twgczYsloRIL.99>>. Acesso em: 15 jun. 2016

TONETTO, L. e da COSTA, F. Design emocional: conceitos, abordagens e perspectivas de pesquisa. **Strategic Design Research Journal**, [S. l.]; v. 4, n. 3, p. 132-140, set.-dez. 2011. DOI: 10.4013/sdrj.2011.43.04.

VENTURA, M. M. O estudo de caso como modalidade de pesquisa. In: **Revista SOCERJ**, v.20, n.5, p.383-386, set./out. 2007. Disponível em: http://unisc.br/portal/upload/com_arquivo/o_estudo_de_caso_como_modalidade_de_pesquisa.pdf. Acesso em 29.fev.2016.

VILLAS-BOAS, André. O Design Gráfico como Objeto dos Estudos Culturais. In: **Estudos em Design**. v.7, n.1. Abril, 1999.

WIKIA. **Dragon Age: Inquisition**. [201-].Altura: 366 pixels. Largura: 650 pixels. 45kb. Formato JPEG. Disponível em: < http://es.dragon-age-inquisition.wikia.com/wiki/Arquivo:Dragon_Age_Inquisition_wallpaper.jpg>. Acesso em: 5 ago. 2016.

YOUTUBE. Dragon Age : **Inquisition : Krem (All Scenes) - Part 1**. 21 maio 2015b. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=kTC750ZFGOA>>. Acesso em: 3 jul. 2016.

YOUTUBE. **Dragon Age Inquisition - Dorian Romance #14b - Spend Some Time** . 3 dez. 2014b. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=Kka4hFMC80c>>. Acesso em: 3 jul. 2016.

YOUTUBE. **Dragon Age™: INQUISITION** Gameplay Feature – Character Creation. 29 set. 2014a. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=nZilJMncZ6g>>. Acesso em: 3 jul. 2016.

YOUTUBE. **The Curse of Monkey Island (1997) Song: "A Pirate I Was Meant To Be"**. 13 set. 2012. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ibWeB9bdC2E>>. Acesso em: 3 jul. 2016.

YOUTUBE. **Witcher 3 - Elihal the Crossdresser**. 21 maio 2015a. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=kTC750ZFGOA>>. Acesso em: 3 jul. 2016.