



JOGOS ELETRÔNICOS COMO OBJETO DE ESTUDO DA HISTÓRIA CULTURAL: UMA ANÁLISE DAS REPRESENTAÇÕES FEMININAS PRESENTES NO JOGO RESIDENT EVIL 4

Vitor Alves Souza Alecrim¹

¹ Universidade Federal de Goiás, Regional Jataí / vitordealecrim1@gmail.com

Resumo:

A partir do momento em que os jogos eletrônicos se tornam constituintes da cultura, se torna possível analisar certas representações e construções presentes nos jogos, por meio da perspectiva da História Cultural. Objetiva-se neste artigo, evidenciar os jogos eletrônicos como objeto de estudo pela História Cultural, objeto este no qual busca-se identificar, discutir algumas das variedades representativas femininas presentes no jogo Resident Evil 4, do gênero survival horror². Partindo da análise de três personagens femininas, que serão categorizadas em três tipos de figuras representativas, além de estabelecer comparativos entre as representações identificadas, visando apontar construções que reforcem estereótipos de gênero, e o quanto essas ações leva a falta de representatividade feminina nos jogos eletrônicos. A análise partiu de um levantamento bibliográfico e uma fundamentação teórica de análise da caracterização das formas de representações existentes no jogo, tendo como fio condutor os estudos de Mungiolli³, sobre personagens, bidimensionais, tridimensionais falsas, tridimensionais e inexistentes, baseadas nos estudos de Forster⁴, sobre personagens “planas” e “redondas”, e a utilização de Nussbaum⁵ sobre a objetificação da mulher nos jogos.

Palavras-chave: Representações. Jogos Eletrônicos (Games). Estereótipos.

Introdução

Uma breve contextualização se faz necessária antes de se iniciar a análise que o artigo presente objetiva fazer. A corrente da História Cultural, surgiu “[...] de dentro da vertente neomarxista inglesa e da história francesa dos Annales[...]” (PESAVENTO, 2008, p.10), mais precisamente da crise de paradigmas que essas duas vertentes se encontravam durante o século XX. Corrente esta que adentra no campo historiográfico atravessado pela noção de cultura, que segundo Pesavento (2008), é uma reinvenção do passado, uma nova explicação. Para José D’Assunção Barros (2005), em seu artigo denominado “História cultural e História das idéias”, o campo da História Cultural “[...]estudaria dentro de um contexto social os "mecanismos de

¹ Graduando em Licenciatura em História.

² Survival horror (terror de sobrevivência) é um subgênero de jogo eletrônico do gênero ação/aventura, no qual o tema é o terror e a sobrevivência.

³ Artur Palma Mungiolli, graduado em Rádio e TV e Mestre em Comunicação Social. Em seu artigo: A Personagem Feminina nos games do século XXI: Uma análise dos 20 jogos mais vendidos de 2011, faz uma análise de alguns personagens femininos, por meio dos estudos feitos por Forster.

⁴ Edward Morgan Forster, estudou letras clássicas e história em Cambridge. Em seu livro intitulado Aspectos dos Romances, edição de 2005, faz uma análise dos personagens femininos nos romances, as categorizando em duas principais formas, as personagens “redondas” e “planas”.

⁵ Martha Craven Nussbaum, graduada em filosofia. Em seu artigo, Objectification de 1995, a filósofa identificou algumas facetas da objetificação não só nos games, mas na cultura em geral.

produção dos objetos culturais" (aqui entendidos como quaisquer objetos culturais, e não apenas as obras-primas oficialmente reconhecidas)." (BARROS, 2005, p.2). A História Cultural vai além dos produtores como os sujeitos e os agentes, ela adentra também o âmbito da recepção, os meios através dos quais se produz e se transmite. Barros (2005) apresenta que a:

História Cultural interessar-se-á simultaneamente pelos sujeitos produtores e receptores de cultura – o que abarca tanto a função social dos 'intelectuais' de todos os tipos (no sentido amplo, conforme veremos adiante), até o público receptor, o leitor comum, ou as massas capturadas modernamente pela chamada "indústria cultural" (esta que, aliás, também pode ser relacionada como uma agência produtora e difusora de cultura). Agências de produção e difusão cultural também se encontram no âmbito institucional: os Sistemas Educativos, a Imprensa, os meios de comunicação, as organizações socioculturais e religiosas. (BARROS, 2005, p.3)

José D'Assunção Barros (2005), apresenta em seu artigo um esquema das possibilidades oferecidas pela História Cultural, esta que segue quatro elementos fundamentais, sujeitos; objetos culturais; sistemas; processos. Estes que se dividem em quatro gestos culturais essenciais, segundo Barros, as práticas relacionam-se ao "fazer"; as representações relacionam-se ao "representar"; as visões de mundo relacionam-se ao "ver" ou "conceber", e as expressões relacionam-se ao impulso do ser humano de se "expressar".

Gestos que oferecem diversos desdobramentos possíveis, gerando uma grande abrangência de objetos de estudo por meio da História Cultural. Se nos atentarmos ao campo das práticas como um exemplo, podemos nos referir aos modos de vida, isto é, a vida em uma comunidade indígena ou a vida em uma comunidade quilombola. As práticas ainda possibilitam pensar os comportamentos da relação homem-homem ou homem-natureza. Pensar também os sistemas normativos, dos quais se observa os relacionamentos sociais e funcionais, como relações de parentesco ou imposições hierárquicas, entre outros campos possíveis a partir do gesto cultural denominado práticas. O presente artigo parte do gesto cultural denominado representações para dar início a análise de três representações de figuras femininas, retratadas no jogo Resident Evil 4. Pois as representações nos permitem pensar campos como o das imagens, que segundo Barros "[...]tanto às reproduções e reelaborações de imagens percebidas como às imagens imaginadas ou produzidas pela mente[...]" (BARROS, 2005, p.5). Dos símbolos, que é a possibilidade de associação de um conceito a uma imagem. E as representações sociais, sentidos atribuídos a indivíduos ou grupos, que podem ser motivados para atender a determinados interesses sociais ou coletivos.

Para se iniciar a análise, é preciso apresentar o que é o objeto de pesquisa em questão, os Jogos Eletrônicos ou Games, que tem como princípio básico oferecer interatividade, um

contato entre um sujeito real e um personagem digital. Para uma fácil compreensão, podemos comparar a um filme. Imagine-se escolhendo um filme qualquer, onde existe uma narrativa a ser apresentada a quem o assiste, neste caso, o indivíduo a assistir, e passivo a experiência, pois não pode alterar a narrativa do filme, apenas se colocar parcialmente no personagem.

É aqui que surge a principal diferença entre um jogo eletrônico e um filme, os jogos eletrônicos são representações digitais, onde o jogador, este que é o indivíduo que controla o personagem digital, escolhe as ações a serem feitas, tendo o contato com um mundo digital, pois a narrativa necessita da interação, é o jogador que faz o fluxo do jogo seguir, este é quem controla o personagem, quem projeta a ação a ser feita, sem este a narrativa não ocorre, muitas vezes há uma enorme diversidade de possibilidades nos modos interação entre o jogador e o mundo digital proporcionado pelo jogo.

Ao longo dos anos os jogos eletrônicos passaram a ser uma das formas mais rápidas e influentes de crescimento na cultura contemporânea, papel esse antes que se relacionava mais às produções cinematográficas. Duas pesquisas ajudam a compreender qual patamar os jogos eletrônicos conseguiram alcançar, em uma pesquisa realizada em 2017 pela empresa de games Ubisoft⁶, baseada em dados coletados pelas empresas NPD, GFK, App Annie, Mc Kinsey, PWC, Goldman Sachs, os jogos eletrônicos ultrapassaram o consumo de livros e de cinema, se tornando o maior segmento de entretenimento, como mostra a figura 1.

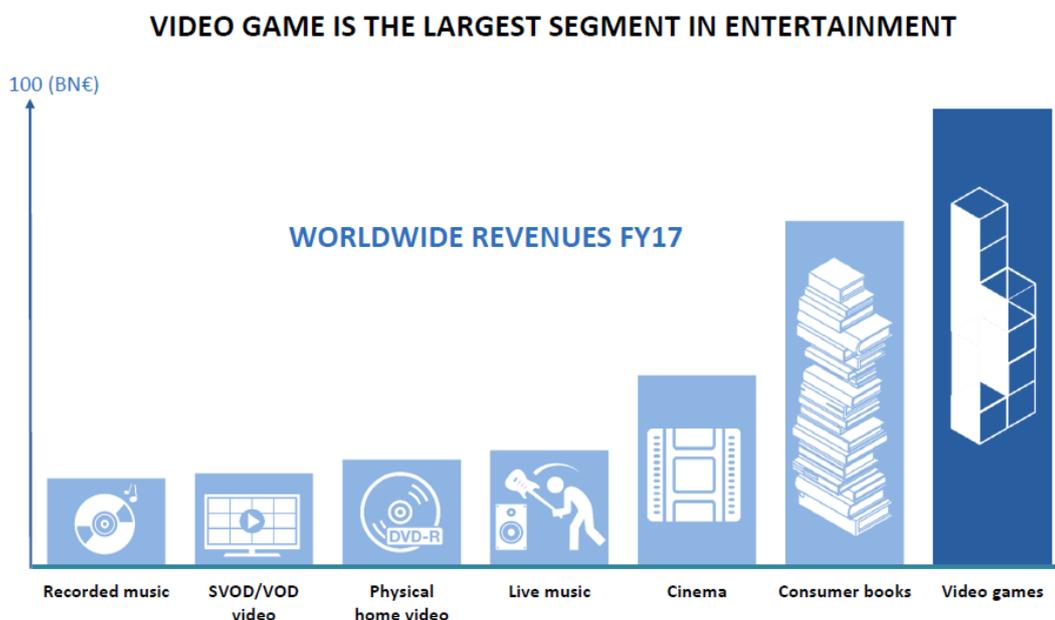


Figura 1: Vídeo game é o maior segmento de entretenimento

Fonte: Ubisoft Q3 FY18

⁶ Disponível em: <https://ubistatic19-a.akamaihd.net/comsite_common/en-US/images/41ubisoft%20q3fy18%201202_tcm99-318995_tcm99-196733-32.pdf>

Outra pesquisa feita em 2018, intitulada Pesquisa Game Brasil (PGB)⁷, em sua 5ª edição, organizada pelas empresas Sioux Group, Blend New Research, ESPM e Go Gamers trouxeram o cenário atual do mercado de games com diversas abordagens dos hábitos de consumo nas principais plataformas de jogos e com diversos cruzamentos e análises comparativas, que indicam que 75,5% dos brasileiros jogam jogos eletrônicos, ao longo dos anos as pesquisas mostram o aumento da presença das mulheres neste segmento, nesta 5ª edição da pesquisa, as mulheres permanecem como a maioria entre os jogadores, representando 58,9% da comunidade.

Uma das principais barreiras quebradas pelos jogos eletrônicos ao longo dos anos, foi demonstrar que não eram feitos somente para crianças, e que podiam sim, trazer narrativas densas assim como os filmes, tal objetivo foi alcançado, e na pesquisa da PGB, a maioria dos jogadores no Brasil tem entre 25 a 34 anos de idade (35,2%), seguido por quem tem entre 35 a 54 anos (32,7%). Tais pesquisas enfatizam a presença massiva dos jogos eletrônicos em nossa cultura, assim como o contato do grande número de indivíduos para com os jogos eletrônicos, se tornando um dispositivo de grande presença na cultura.

Objetivo

O presente artigo tem como objetivo evidenciar brevemente os jogos eletrônicos como objeto de estudo pela História Cultural, objeto este no qual busca-se identificar e discutir algumas das variedades representativas femininas presentes no jogo Resident Evil 4, do gênero survival horror, qual dará início a uma pesquisa mais ampla referente há outros jogos eletrônicos da franquia Resident Evil, buscando identificar a permanência ou a mudança em relação as variedades representativas femininas presentes na franquia e em outros jogos eletrônicos.

Metodologia

As análises objetivadas pelo presente artigo, partiram da metodologia de pesquisa bibliográfica qualitativa. Em um primeiro momento houve um levantamento bibliográfico dos estudos de Mungioni, sobre personagens, bidimensionais, tridimensionais, falsas, tridimensionais e inexistentes, baseadas nos estudos de Forster, sobre personagens “planas” e “redondas”, e de Nussbaum sobre a objetificação da mulher nos jogos.

Em um segundo momento, a seleção do jogo para análise, sendo utilizado um dos jogos

⁷ Disponível em: <<https://materiais.pesquisagamebrasil.com.br/insights-2018>>

da franquia Resident Evil para o presente artigo, denominado Resident Evil 4, desenvolvido pela CAPCOM, no ano de 2005. A narrativa gira em torno do agente especial Leon S. Kennedy que é enviado em uma missão para resgatar, Ashley Graham, filha do presidente dos Estados Unidos, que foi raptada por uma seita desconhecida. A única pista é que ela teria sido vista em uma remota ilha do continente europeu.

Em um terceiro momento, a análise das personagens femininas presentes no jogo, iniciando uma discussão a partir do levantamento bibliográfico dos autores.

Fundamentação Teórica

A representação da figura da mulher é um dos temas relacionados a jogos eletrônicos pouco explorados, aparecendo em algumas monografias como a de Mariana Izukawa⁸ e artigos como o de Ivelise Fortim e Louise F. Monteiro⁹ presentes em simpósios, leituras estas utilizadas para o presente artigo.

Seja como desenvolvedoras, jogadoras ou personagens, muitas vezes suas representações acabam propagando alguns estereótipos, mantendo padrões para suas aparições, hierarquizando, sexualizando, reproduzindo uma objetificação das personagens femininas. Ao falarmos de objetificação, nos referimos à banalização da imagem da mulher, onde a aparência se torna mais relevante do que os aspectos que a definem como indivíduo, ou seja, a mulher não é tratada como um sujeito, e sim como um objeto.

Os jogos eletrônicos, se tornaram mais um meio a propagar a objetificação da mulher, através dos estudos de Nussbaum (1995), é possível definir algumas características da objetificação da mulher nos jogos eletrônicos, sendo elas a Instrumentalidade, onde a personagem é um instrumento de outros personagens agindo somente na presença destes. A Mercantilização, onde a personagem é um objeto e serve como uma moeda de troca ou uma mercadoria a ser vendida. A Permutabilidade, onde a personagem pode ser trocada por outra personagem ou objeto sem que altere ou gere alguma mudança na narrativa. A Violabilidade onde o jogo permite que a personagem seja violada e abusada sexualmente, e a Descartabilidade, situação que reúne todas as anteriores, onde as personagens podem ser descartadas sem mudar a narrativa.

Muito dessas representações estereotipadas se dá pelo fato de desde o princípio, os

⁸ Monografia intitulada, Mulher Entre Espelhos: Personagens femininas customizáveis nos videogames. Disponível em: <http://www.fau.usp.br/fauforma/2015/assets/mariana_izukawa.pdf>

⁹ Representações da figura feminina nos Videogames: A visão das jogadoras. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/cultura/Culture-2_Short.pdf>

jogos eletrônicos serem vinculados e feitos para o gênero masculino, assim como são produzidos em sua maioria pelos mesmos, se levarmos em conta somente o Brasil como base para essa análise da presença feminina na produção de jogos, uma pesquisa de acordo com o 2º Censo de Games¹⁰, estudo realizado pela empresa Homo Ludens e apresentado pelo Ministério da Cultura, aponta que o número de mulheres na indústria de games brasileira triplicou desde 2013, porém os estúdios de games brasileiros ainda são ambientes ocupados em sua maioria por homens, sendo as mulheres 20,7% dos funcionários de todas as desenvolvedoras nacionais.

O baixo número de mulheres nas produções de jogos, gera um baixo índice de representatividade na indústria dos jogos eletrônicos, acarretando um grande percentual de representação de personagens femininas como simples suporte em relação a personagens masculinos.

Essa função se apresenta estruturalmente na construção e desenvolvimento das personagens de cada gênero de jogo¹¹, sendo que as femininas são marcadas pelos estereótipos da mulher frágil, indefesa, ou como simples aparições descartáveis nas narrativas, servindo como suporte a outros personagens em sua maioria masculinos. Em um artigo publicado na SBGames¹² de 2013, intitulado “Cultura Visual: ideologias e estereótipos na constituição de personagens do gênero feminino”¹³, os autores ressaltam que é, “[...]atribuindo, geralmente às personagens do gênero feminino um lugar de fragilidade. Enquanto os homens aparecem retratados por sua virilidade e força física com grandes armas em punho, as mulheres aparecem retratadas como indefesas.” (CORREA; CARVALHO; SPOHR; BIAZUS, 2013, p.191)

Estereótipos estes comumente encontrados em narrativas cinematográficas, como os filmes de princesas da Disney. É necessário frisar que no desenvolvimento de jogos encontra-se diversas ideologias e estereótipos que produzem identidades, relações de poder, raça, gênero, entre outros aspectos. Pois a criação de um jogo parte de um grupo qual tem sua visão ideológica, levamos em conta aqui o conceito de ideologia apresentado por Thompson¹⁴ em um de seus livros¹⁵, segundo este autor ideologia é a produção de circulação e recepção de formas

¹⁰ 2º Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais. Disponível em: <<http://cultura.gov.br/105476-revision-v1/>>

¹¹ Os jogos eletrônicos possuem diversas variações e subespécies, é sua categorização pode variar de acordo com os aspectos que o compõem, podendo serem classificados em jogos de ação, aventura, terror, RPG, FPS, etc.

¹² O SBGames é o maior evento acadêmico da América Latina na área de Jogos e Entretenimento Digital. Realizado pela Sociedade Brasileira de Computação, o evento reúne pesquisadores, estudantes e empresários que tem os jogos eletrônicos como objeto de investigação e produto de desenvolvimento, é composta de quatro trilhas (Computação, Artes e Design, Indústria, Cultura, Educação).

¹³ Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/cultura/Culture-24_full.pdf>

¹⁴ John Brookshire Thompson é um sociólogo e professor da Universidade de Cambridge. Seu objeto de estudo é a influência da mídia e da ideologia na formação das sociedades modernas.

¹⁵ THOMPSON, J. B. **Ideologia e cultura moderna**: teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa. RJ: Vozes, 1995.

simbólicas que sustentam e reproduzem relações de dominação e de poder.

Os jogos são uma produção subjetiva que atende os ideais daqueles que o produzem, o que se procura evidenciar com essa explicação, é que os jogos são construídos por indivíduos que elaboram aspectos como: personagens, cenários, narrativas, sonoridades, jogabilidades, isto é, o jogo representa as empresas produtoras, os designers, jogadores e todos os sujeitos envolvidos na construção. Essa prerrogativa social e ideológica se apresenta por meio das representações de personagens, que levam consigo em sua construção, ideais, valores culturais, sociais e históricos, e que pretendem atingir um segmento definido de mercado, um público alvo.

Partindo dos estudos de Forster (2005), sobre personagens “planas” e “redondas” em narrativas românticas e literárias, onde é retratado sobre as representações, campo este presente na História Cultural. Segundo Forster (2005), as personagens planas “[...]podem ser expressas por uma só frase, porque são construídas ao redor de uma única idéia ou qualidade. (FORSTER, 2005, p. 11). Ou seja, tais personagens em um jogo eletrônico são superficiais, tendo pouco impacto sobre a narrativa, para se exemplificar tal personagem, podemos pensar em um jogo qual a narrativa gira em torno de um personagem masculino, qual deve como objetivo do jogo, salvar uma princesa, tal narrativa constrói uma personagem feminina como um objeto de conquista e vitória, sendo sua única função na narrativa, ser salva pelo herói.

Já as personagens redondas são,” [...]construídas ao redor de mais de um fator[...].” (FORSTER, 2005, p. 11). Para exemplificarmos tal personagem, podemos pensar um jogo qual a narrativa muda conforme as ações de um personagem, onde sua criação é mais profunda e complexa, onde a narrativa necessita da personagem para que ela aconteça, estas fogem da configuração de personagens objetos de cenário ou melhor dizendo, figurantes.

A partir dos estudos de Forster (2005), Mungiolli (2014) identifica quatro tipos de representação de personagens femininas em jogos eletrônicos.

As bidimensionais que “[...]não possui grandes traços de personalidade ou motivações profundas. Elas vivem apenas como objetos de cena, ou cenários interativos para o jogador, ou protagonista.” (MUNGIOLI, 2014, p. 4).

Tridimensionais Falsas são personagens “[...]que suas motivações jamais são bem construídas e assim como as personagens inteiramente bidimensionais, elas passam pela narrativa sem sofrer qualquer alteração ou evolução como pessoa.” (MUNGIOLI, 2014, p. 5). Tridimensionais são personagens “[...]cuja principal característica é a complexidade. São chamadas "tridimensionais" pois, ao contrário dos outros tipos, possuem "profundidade" além

de sua simples "missão" na narrativa. Vivem uma jornada e se desenvolvem através desse percurso [...]” (MUNGIOLI, 2014, p. 6).

As personagens inexistentes, se apresentam comumente como auxiliares, onde apenas sua voz se faz necessária, uso recorrente em jogos de guerra, no qual a voz feminina é utilizada para o repasse de informações, ou sua figura é apenas citada na narrativa, mas nunca aparece em tela.

Tais fatores serão aprofundados e vinculados por meio da análise de três personagens presentes no jogo Resident Evil 4, denominadas, Ashley Graham, Ada Wong e Ingrid Hunnigan, buscando evidenciar como são construídas, sua função na trama, se há evolução da personagem e sua jogabilidade¹⁶ e por meio dos estudos de Forster (2005), Munglioli (2014) e Nussbaum (1995), onde estas personagens se encaixam segundo as conceituações apresentadas por esses autores.

Análise dos resultados

Ashley Graham

Iniciemos pela personagem Ashley Graham, figura 2, apresentada segundo a narrativa do jogo como filha do presidente dos Estados Unidos, que foi raptada por uma seita desconhecida. O plot¹⁷ do jogo Resident Evil 4, se baseia no princípio de “salvar a princesa”, comum em jogos conhecidos como Super Mario Bros¹⁸ e The Legend of Zelda¹⁹, onde o protagonista masculino Leon Scott Kennedy tem como missão salvar Ashley das mãos da seita. Ashley quando é resgatada em certa parte da narrativa, se apresenta como indefesa, e frágil qual deve ser protegida o tempo todo pelo protagonista.

Em grande parte da narrativa Ashley se apresenta como uma personagem de cunho auxiliar, sendo sua jogabilidade reduzida a abrir portas, passar por espaços estreitos, se limitando a ações que remetem ao suporte ao protagonista. Em certo momento do jogo, em que Ashley se separa de Leon, o jogador a controla por certo trecho, pelo fato de Ashley não possuir

¹⁶ Funções executadas pelo personagem no jogo.

¹⁷ Enredo ou objetivo da narrativa do jogo, qual deve ser alcançado para sua finalização.

¹⁸ Jogo eletrônico lançado pela Nintendo em 1985, o enredo do jogo se passa após os acontecimentos de The Super Mario Bros. Super Show!, onde a Princesa Cogumelo, conhecida como Peach, finalmente recuperou seu reino das mãos do Bowser. Como vingança para tentar novamente dominar o Reino dos Cogumelos, Bowser sequestra a Princesa Cogumelo e transforma os Toads em tijolos, pois cabe ao Mario e Luigi salvar a Princesa Cogumelo para que o Reino dos Cogumelos não caia novamente nas mãos de Bowser.

¹⁹ É uma série de jogos eletrônicos da Nintendo criada em 1986, a série gira em torno de Link, o herói. Link geralmente recebe a tarefa de resgatar a Princesa Zelda e o cenário mais comum da série, Hyrule, de Ganondorf, o qual é o vilão primário da série.

armas, o jogador deve usar estratégias para fugir, enquanto espera pela ajuda do protagonista. Em momentos em que a narrativa coloca a frente do jogador um obstáculo com inimigos a serem eliminados, o jogo fornece ao jogador a opção de fazer com que Ashley se esconda, a tirando da narrativa.



Figura 2: Ashley Graham

Fonte: Resident Evil Wiki ²⁰

Ao longo da narrativa Ashley não evidencia nenhum tipo de evolução de personagem, se mantendo como uma personagem frágil, indefesa e auxiliar. A partir desta breve apresentação da função da personagem na narrativa é possível adentrarmos as análises por meio dos autores.

Forster (2005) em sua conceituação de personagens femininas presentes em narrativas românticas, nos fornece a primeira análise no qual Ashley, se enquadra como uma personagem plana. Por ser construída ao redor de uma única ideia ou qualidade, ideia está apresentada como uma personagem que na narrativa se apresenta somente como um prêmio, uma princesa a ser salva. Junto a essa análise por meio de Forster (2005), a conceituação de personagens oferecida por Mungiolli (2014), enquadra Ashley em uma personagem bidimensional, que não possui grandes traços de personalidade, apenas a fragilidade e a alta dependência com o protagonista.

Sendo Ashley uma personagem objeto que interage com os cenários e com o jogador, ou protagonista por meio de uma jogabilidade auxiliar, é aqui que um dos conceitos de

²⁰ Disponível em: <https://residentevil.fandom.com/pt-br/wiki/Ashley_Graham>

objetificação proposto por Nussbaum (1995) se anuncia, pois Ashley se apresenta como um personagem de instrumentalidade, onde é um instrumento de outros personagens agindo somente na presença destes e quando não necessária sendo descartada, esse descarte é apresentado no jogo como uma forma de proteção a personagem, no qual ela se esconde em grandes caixas de lixo, por meio de um comando dado pelo jogador.

Ingrid Hunnigan

Outra personagem feminina presente no jogo, é Ingrid Hunnigan, figura 3, esta personagem contacta o protagonista diversas vezes durante a narrativa para saber como ele está indo ou para dar informações a ele. Analisando pelo estudos de Forster (2005), Ingrid se assemelha a Ashley, pois se apresenta como uma personagem de cunho auxiliar, por sua função na narrativa se dar apenas na ideia de repasse de informação, o que acaba enquadrando Ingrid como uma personagem plana, sendo construída ao redor de uma única ideia, “assistente de missão”.

Na perspectiva de Munglioli (2014), Ingrid se diferencia de Ashley, por ser um personagem inexistente, que se apresentam comumente como auxiliares, onde apenas sua voz se faz necessária, uso recorrente em jogos de guerra, no qual a voz feminina é utilizada para o repasse de informações. Tal utilização traz à tona um estereótipo de que mulheres não estão presentes em missões militares de campo²¹, as reduzindo apenas a questões fora do campo de batalha.

Por uma análise a partir de Nussbaum (1995), Ingrid é construída por duas vertentes da objetificação, a instrumentalidade, onde a personagem é um instrumento de outros personagens agindo somente na presença do protagonista, qual durante toda a narrativa do jogo, Ingrid só se faz presente quando Leon está em cena. Ingrid se encaixa também na permutabilidade, onde a personagem pode ser trocada por outra personagem ou objeto sem que altere ou gere alguma mudança na narrativa, se houvesse a troca de Ingrid por um personagem masculino, ou até mesmo uma voz computadorizada, tal troca não ofereceria mudança alguma na narrativa.

²¹ Tal estereótipo é presente em quase todos os jogos de FPS (Tiro em primeira pessoa), jogos conhecidos como, Call of Duty, Battlefield, Halo, Doom, que retiram as personagens femininas da composição de personagens presentes a serem utilizados, muitas vezes a personagens femininas aparecem como informantes, na qual sua voz se faz útil ao jogo, ou nomes de figuras femininas são citados em diálogos, sem dar importância as personagens, servindo apenas como um auxílio a narrativa. Ao longo dos anos, a indústria dos games, acabou que por meio de muitas críticas, a falta destas personagens, incorporando figuras femininas jogáveis.



Figura 3: Ingrid Hunnigan

Fonte: Resident Evil Wiki

Ada Wong

Ada Wong, a personagem feminina presente no jogo que se comparada as outras tem grande importância para a narrativa. Antes de uma análise sobre como é representada se faz necessário acentuar sua importância na narrativa. Ada surge na narrativa com uma história paralela a do protagonista Leon, qual o jogador controla. Nesta história paralela Ada está em busca de um frasco com um vírus, mas a história paralela acaba se relacionando a narrativa principal do jogo, pois é Leon quem se encontra sobre posse do frasco.

Em certa parte da narrativa particular de Ada, a personagem recebe ordens para matar Leon, porém ela recusa a ordem e busca impedir que Leon seja assassinado. Ao impedir que Leon seja morto, Ada o ameaça com uma arma, e ordena que ele entregue o frasco, então a espiã foge em um helicóptero e ativa um dispositivo para explodir a ilha na qual a narrativa do jogo se passa, além de dar uma chave de jet-ski para que Leon e Ashley fujam da ilha, dando fim a narrativa do jogo. Ada é apresentada como uma espiã de treinamento especial, que conduz seus planos até o final de forma fria e calculista até mesmo nas situações mais extremas, sendo seus sentimentos o único obstáculo que podem desviá-la de seus caminhos e objetivos.

Ada se faz presente como uma personagem redonda, a partir da análise de Forster (2005), pois é construída para além de um único fator, por estar presente na narrativa com uma história paralela própria, agindo na narrativa como uma personagem sem dependência com o protagonista ou de cunho auxiliar ao mesmo, sua construção parte de um objetivo, caminho e ações próprias da personagem, dando uma profundidade a mesma, diferindo de Ashley e Ingrid,

que se apresentam como auxiliares ao protagonista sem uma construção profunda de seus personagens, sendo Ingrid até mesmo substituível por outros modelos de personagens, sendo mantida da forma que está na narrativa apenas contribui para o estereótipo de mulher fora do campo de batalha, por ser frágil.

Ao se analisar a representação de Ada por Mungiolli (2014), sua construção representativa se apresenta como uma personagem tridimensional, pois sua principal característica é a complexidade na sua construção, ao contrário dos outros tipos presentes no jogo, Ada possui profundidade tanto na narrativa, quanto em si mesma como personagem, ela vai além de sua simples "missão" na narrativa, como Ashley que se apresenta como a donzela a ser salva, o objeto de conclusão da missão, e Ingrid a personagem construída para auxílio de informação, sendo essas duas personagens estáticas, sem mudanças ao longo do jogo, ponto esse que não está presente na construção de Ada, pois ela vive uma jornada própria e se desenvolve através desse percurso, tendo mudanças. A grande crítica a se fazer à representação feminina de Ada, se faz no âmbito da sexualização atribuída a figura da personagem, por meio das suas vestimentas e movimentos dentro do jogo. Em um artigo publicado na SBGames de 2017, intitulado “A Representatividade das Mulheres nos Games”²², as autoras ressaltam que:

Alguns games tentam explorar ao máximo a sensualidade das personagens, mesmo que ela não seja explorada em primeiro plano, algumas técnicas tentam evidenciar a sensualidade ou deixá-la transparecer de alguma forma. A animação dos movimentos é uma dessas formas. A forma de andar das personagens com rebolados exagerados, movimento dos seios e outros movimentos que não condizem com a situação, demonstram como a sensualidade pode sobressair e se tornar apelativa ao ponto de hipersexualizar a personagem. (BRISTOT; POZZEBON; FRIGO, 2017, p. 867).

A sexualização de Ada se dá em seus movimentos acrobáticos em cutscenes²³ de ação e em suas vestimentas, pois as roupas fazem parte da construção da personagem, refletindo um pouco da personalidade e postura da mesma. O maior problema a ser apontado em relação a roupa de Ada é a inadequação para as situações as quais a personagem está exposta, no caso situações de ação. Na figura 4, podemos ver a construção visual presente no jogo, no qual Ada faz uso de um vestido que realça a região da perna, além de utilizar salto alto, vestimentas e acessórios incompatíveis com a dinâmica de jogabilidade da personagem e com a região na qual a narrativa se passa, tal construção por não prezar por uma compatibilidade com a situação na

²² Disponível em: <<https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/CulturaFull/175394.pdf>>

²³ São cenas cinematográficas, pequenos vídeos animados sobre a qual o jogador tem nenhum ou pouco controle, interrompendo a jogabilidade e sendo usada para avançar o enredo, reforçar o desenvolvimento do personagem principal, introduzir personagens inimigos, e providenciar informações de fundo, atmosfera, diálogo ou pistas.

qual a personagem se encontra na narrativa, se apresenta como uma forma de sexualização da personagem, a partir da visão de seus criadores e designers, para o agrado do público alvo de consumo da obra.



Figura 4: Ada Wong
Fonte: Resident Evil Wiki

Considerações finais

O desenvolvimento do presente artigo, possibilitou alcançar o objetivo de evidenciar os jogos eletrônicos como objeto de estudo pela História Cultural, o colocando como objeto de um dos gestos culturais, denominado representações, possibilitando trazer um estudo inicial para o debate dos jogos eletrônicos no campo da História, se utilizando da análise das representações presentes nestas narrativas imersivas.

A análise do jogo Resident Evil 4 de 2005 proporcionou um vislumbre sobre o antigo e atual cenário dos jogos eletrônicos, qual era visto até cerca de sete anos atrás como culturalmente uma atividade masculina, com pouca presença feminina, e como essa falta de presença influenciou na forma como a mulher é representada nesse meio, sendo retratada de modo estereotipado, auxiliar e sexualizado, por meio de clichês narrativos, além de como essa construção é também parte dos reflexos culturais de como a mulher é vista na sociedade e representada nestes meios, qual o meio de produção é de grande maioria composto por homens e rodeados de ideologias e visões sobre a figura da mulher que visavam atingir um público alvo que até então eram visto apenas composto por homens, e que atualmente foi suplantado pelas

mulheres como apontam as pesquisas demonstradas no presente artigo.

Este artigo possibilita trazer um olhar mais crítico quanto construção e a representação das personagens femininas no jogo Resident, com o objetivo maior de contribuir para trabalhos futuros de análises mais aprofundadas de diversas personagens da franquia e de outros jogos, buscando traçar um perfil da mudança nestas representações ao longo dos anos da indústria de jogos eletrônicos, buscando mostrar a que ponto as atuais representações femininas se encontram, com modelos mais diversos e mais representativos, para as mulheres que agora são a grande maioria do público desse tipo de entretenimento.

Cenário este que atualmente apresenta personagens femininas mais complexas, em jogos conhecidos como The Last Of Us e The Walking Dead e jogos protagonizados por mulheres como Hellblade: Senua's Sacrifice e Horizon Zero Dawn, apresentando personagens redondas pela perspectiva de Forster e tridimensionais pela perspectiva de Mungioli e retirando de si a objetificação das personagens apresentado por Nussbaum.

Referências

2º Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais. Disponível em:
<<http://cultura.gov.br/105476-revision-v1/>> Acesso em: 17 de julho de 2019.

Ada Wong. Resident Evil Wiki. Disponível em: <https://residentevil.fandom.com/pt-br/wiki/Ada_Wong> Acesso em: 17 de julho de 2019.

Ashley Graham. Resident Evil Wiki. Disponível em: <https://residentevil.fandom.com/pt-br/wiki/Ashley_Graham> Acesso em: 17 de julho de 2019.

BARROS, J. D. **História cultural e história das idéias:** diálogos historiográficos. Cultura: Revista de História e Teoria das Ideias, Rio de Janeiro, v. 21, p.1-23, 24 mar. 2018.

BRISTOT, P. C; POZZEBON, E; FRIGO, L. B. **A Representatividade das Mulheres nos Games.** In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital - SBGames, 16. Curitiba - PR, 2017. Disponível em:
<<https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/CulturaFull/175394.pdf>>. Acesso em: Acesso em 17 de julho de 2019

CORREA, Y; CARVALHO, L. F. B. S; SPOHR, F; BIAZUS, M. C. **Cultura Visual: ideologias e estereótipos na constituição de personagens do gênero feminino.** In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital - SBGames, 12. São Paulo – SP, 2013. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/cultura/Culture-24_full.pdf>. Acesso em: Acesso em 17 de julho de 2019

FORSTER, E. M. **Aspectos do Romance**. São Paulo: Globo, 2005.

FORTIM, I; MONTEIRO, L. F. **Representações da figura feminina nos Videogames: A visão das jogadoras**. In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital - SBGames, 12. São Paulo – SP, 2013. Disponível em:
<http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/cultura/Culture-2_Short.pdf>. Acesso em: Acesso em 17 de julho de 2019

Ingrid Hunnigan. Resident Evil Wiki. Disponível em: <https://residentevil.fandom.com/pt-br/wiki/Ingrid_Hunnigan> Acesso em: 17 de julho de 2019.

IZUKAWA, M. **Mulher Entre Espelhos Personagens Femininas Customizáveis nos Videogames**. 2015. 124p. TCC (Graduação) – Curso de graduação em Design, Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo 2015. Disponível em:
<http://www.fau.usp.br/fauforma/2015/assets/mariana_izukawa.pdf>. Acesso em: Acesso em 17 de julho de 2019

MUNGIOLI, A. P. **A personagem feminina nos games do século XXI**: Uma análise dos 20 jogos mais vendidos de 2011. Comtempo, São Paulo, v. 6, p.1-12, 2014. Quadrimestral.

NUSSBAUM, M, C. **Objetification**. 1995. Disponível em:
<<http://www.mit.edu/~shaslang/mprg/nussbaumO.pdf>> Acesso em: 17 de julho de 2019.

PASAVENTO, S. J. **História & História Cultural**. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2008.

Pesquisa Game Brasil 2018 5ª edição. Disponível em:
<<https://materiais.pesquisagamebrasil.com.br/insights-2018>> Acesso em: 17 de julho de 2019.

RESIDENT EVIL 4. Direção: Shinji Mikami. Produção: Hiroyuki Kobayashi. Roteiro: Shinji Mikami, Haruo Murata. Plataformas: Microsoft Windows (PC), Nintendo GameCube, PlayStation 2, PlayStation 3, PlayStation 4, Wii, Xbox 360, Xbox One, Zeebo. Japão: CAPCOM, 2005.

THOMPSON, J. B. **Ideologia e cultura moderna**: teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa. RJ: Vozes, 1995.

Ubisoft Q3 FY18. Disponível em: <https://ubistatic19-a.akamaihd.net/comsite_common/en-US/images/41ubisoft%20q3fy18%201202_tcm99-318995_tcm99-196733-32.pdf> Acesso em: 17 de julho de 2019.

Video Game Is The Largest Segment In Entertainment. Ubisoft Q3 FY18, 2017. Disponível em: <https://ubistatic19-a.akamaihd.net/comsite_common/en-

US/images/41ubisoft%20q3fy18%201202_tcm99-318995_tcm99-196733-32.pdf > Acesso em: 17 de julho de 2019.