



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTE E CULTURA VISUAL

**MULHERES NA TAVERNA:
PROCESSO CRIATIVO E PRÁTICA ARTÍSTICA SOBRE A
REPRESENTAÇÃO FEMININA ATRAVÉS DE UM JOGO DE
VISUAL NOVEL**

GÉSSICA MARQUES DE PAULO

Goiânia

2025



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO (TECA) PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TESES

E DISSERTAÇÕES NA BIBLIOTECA DIGITAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD/UFG), regulamentada pela Resolução CEPEC nº 832/2007, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a [Lei 9.610/98](#), o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo das Teses e Dissertações disponibilizado na BDTD/UFG é de responsabilidade exclusiva do autor. Ao encaminhar o produto final, o autor(a) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do material bibliográfico

☒ Dissertação ☐ Tese ☐ Outro*: _____

*No caso de mestrado/doutorado profissional, indique o formato do Trabalho de Conclusão de Curso, permitido no documento de área, correspondente ao programa de pós-graduação, orientado pela legislação vigente da CAPES.

Exemplos: Estudo de caso ou Revisão sistemática ou outros formatos.

2. Nome completo do autor

Géssica Marques de Paulo

3. Título do trabalho

Mulheres na Taverna: processo criativo e prática artística sobre a representação feminina através de um jogo de visual novel

4. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador)

Concorda com a liberação total do documento ☒ SIM ☐ NÃO¹

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante:

a) consulta ao(à) autor(a) e ao(à) orientador(a);

b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo da tese ou dissertação. O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro;
- Publicação da dissertação/tese em livro.

Obs. Este termo deverá ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.



Documento assinado eletronicamente por **Géssica Marques De Paulo, Discente**, em 02/04/2025, às 09:52, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Edgar Silveira Franco, Professor do Magistério Superior**, em 02/04/2025, às 15:42, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **5282030** e o código CRC **AB3FB00D**.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTE E CULTURA VISUAL

MULHERES NA TAVERNA:
PROCESSO CRIATIVO E PRÁTICA ARTÍSTICA SOBRE A REPRESENTAÇÃO
FEMININA ATRAVÉS DE UM JOGO DE *VISUAL NOVEL*

GÉSSICA MARQUES DE PAULO

Dissertação de mestrado apresentado à Banca Examinadora do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual – Mestrado da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, como exigência para obtenção do título de MESTRA EM ARTE E CULTURA VISUAL, linha de pesquisa Poéticas Artísticas e Processos de Criação, sob orientação do Prof. Dr. Edgar Silveira Franco

Área de concentração: Artes, Cultura e Visualidades

Linha de pesquisa: Poéticas artísticas e processos de criação

Goiânia

2025

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do
Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Paulo, Géssica Marques de

Mulheres na taverna [manuscrito] : processo criativo e prática
artística sobre a representação feminina através de um jogo de visual
novel / Géssica Marques de Paulo. - 2025.

176 f.: il.

Orientador: Prof. Dr. Edgar Silveira Franco.

Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Goiás,
Faculdade de Artes Visuais (FAV), Programa de Pós-Graduação em Arte
e Cultura Visual, Goiânia, 2025.

Bibliografia.

Inclui gráfico, tabelas, lista de figuras.

1. Representação feminina. 2. Visual novel. 3. Gamearte. 4. Jogos.
5. Álvares de Azevedo. I. Franco, Edgar Silveira, orient. II. Título.

CDU 7



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS

FACULDADE DE ARTES VISUAIS

ATA DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO

Ata nº 11/2025 da sessão de Defesa de Dissertação de **Géssica Marques de Paulo**, que confere o título de Mestra em em Arte e Cultura Visual, na área de concentração em Artes, Cultura e Visualidades.

Ao primeiro dia do mês de abril de dois mil e vinte e cinco, a partir das nove horas, realizou-se por videoconferência, a sessão pública de Defesa de Dissertação intitulada "Mulheres na Taverna: processo criativo e prática artística sobre a representação feminina através de um jogo de visual novel". Os trabalhos foram instalados pelo Orientador, Professor Doutor Edgar Silveira Franco (FAV/UFG) com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: Professor Doutor José Antônio Loures Custódio (UFRB), membro titular externo; Professora Doutora Rosa Maria Berardo (FAV/UFG), membro titular interno. Durante a arguição os membros da banca **não fizeram** sugestão de alteração do título do trabalho. A Banca Examinadora reuniu-se em sessão secreta a fim de concluir o julgamento da Dissertação, tendo sido a candidata **aprovada** pelos seus membros, que pela qualidade da investigação, sugeriram a publicação da dissertação como livro e também a edição do game produto artístico da pesquisa. Proclamados os resultados pelo Professor Doutor Edgar Silveira Franco, Presidente da Banca Examinadora, foram encerrados os trabalhos e, para constar, lavrou-se a presente ata que é assinada pelos Membros da Banca Examinadora, ao primeiro dia do mês de abril de dois mil e vinte e cinco.

TÍTULO SUGERIDO PELA BANCA



Documento assinado eletronicamente por **Edgar Silveira Franco, Professor do Magistério Superior**, em 08/04/2025, às 11:26, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **JOSE ANTONIO LOURES CUSTODIO, Usuário Externo**, em 08/04/2025, às 13:08, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Rosa Maria Berardo, Professor do Magistério Superior**, em 09/04/2025, às 11:51, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **5292003** e o código CRC **2FB7C523**.

AGRADECIMENTOS

Quero agradecer primeiramente ao meu eterno companheiro, Kesley Albano, que acreditou em mim até quando eu tinha dúvidas. Obrigada por estar ao meu lado.

Agradeço profundamente o professor Dr. Edgar Franco, meu orientador, pelos vários incentivos e os frequentes elogios que me mantinham com o pé firme no chão e davam-me a confiança de que eu estava no caminho certo.

Agradeço à minha família, meu pai e minha mãe, e também à minha irmã que é minha fã número um!

Agradeço também ao grupo de pesquisa Cria_Ciber (FAV/UFG-CNPq) que me acolheu desde o primeiro momento que entrei. Vocês são feras!

E por último, quero agradecer também aos amigos que fiz durante essa jornada no mestrado e que de alguma forma acabou contribuindo para essa pesquisa, seja incentivando ou apenas estando ao meu lado.

RESUMO

Nesta dissertação de mestrado, apresento meu processo criativo e prática artística em relação à representação feminina nos jogos digitais e ao desenvolvimento do jogo *Mulheres na Taverna*. Os objetivos principais são analisar a representação feminina nos videogames e correlacioná-la com o conceito de "mito da beleza" proposto por Naomi Wolf (2022), utilizando uma abordagem prática e feminista. Para isso, também me apoio no referencial teórico de bell hooks (2023). O projeto de gamearte foi desenvolvido com base na narrativa do livro *Noite na Taverna*, de Álvares de Azevedo. Ao longo da dissertação, exploro conceitos como narrativa, narrativa interativa, jogos, gameare e *visual novels*. Para aprofundar a investigação sobre a representação feminina nos jogos, analiso quatorze jogos de temática de terror, que fazem parte do escopo desta pesquisa. Por fim, detalho todo o processo criativo e artístico por trás do desenvolvimento de *Mulheres na Taverna*.

Palavras-chave: representação feminina; visual novel; gamearte; feminismo; jogos; Álvares de Azevedo.

ABSTRACT

In this master's thesis I bring my creative process and artistic practice on female representation in digital games and the development of the game *Mulheres na taverna*. The main objectives are to analyze female representation in video games and correlate it with the concept of “beauty myth” by author Naomi Wolf using a practical and feminist approach, for this purpose, the author bell hooks is also used as a bibliographic reference. The game art game was created based on the plot of the book *Noite na Taverna* by Álvares de Azevedo. During the dissertation, the concepts of narrative, interactive narrative, games, game art and visual novel are explored. To improve the exploration of female representation in games, we analyzed games in the horror/horror genre, which are the focus of this research. And finally, detail the entire creative and artistic process behind the development of the game *Mulheres na Taverna*.

Keywords: *visual novel*; female representation; gamearte; feminism; games and Álvares de Azevedo.

Lista de figuras

Figura 1 - Naruto, animação lançada em 2002. O mangá que originou a animação foi lançado em 1999. Da esquerda para a direita estão os personagens Sakura, Naruto e Sasuke.....	16
Figura 2: Da esquerda para a direita: Fate Stay Night, Sailor Moon, Sakura Card Captors, InuYasha, Mahou Shoujo Lyrical Nanoha e Avatar: A lenda de Aang.	17
Figura 3: Pôster do jogo <i>Shadow of the Tomb Raider</i> lançado em 2019. Este jogo pertencente à trilogia de reboot que fizeram na franquia de Tomb Raider. Na imagem está Lara Croft pronta para eliminar qualquer inimigo	18
Figura 4: Dados da Pesquisa Game Brasil do ano de 2024.	21
Figura 5: Tabela de planos e preços para que empresas possam comprar dados sobre comportamentos e hábitos de consumo dos gamers.....	22
Figura 6: Perfil Geral do Gamer Brasileiro.	23
Figura 7: Lista de filmes ou curtas interativos que estavam disponíveis na Netflix até dezembro de 2024.	26
Figura 8: Fluxograma de <i>Bandersnatch</i> sobre como conseguir os vários finais alternativos. Esquerda: fluxograma com parte das possibilidades de narrativa. Direita: detalhe em melhor resolução.	27
Figura 9: Fluxograma do jogo <i>Detroit: become human</i>	27
Figura 10: Momento de escolha no jogo <i>The Witcher 3</i> . Nesta tela é possível perceber o “tempo” de decisão. Saliento também que não são todas as escolhas que possuem um tempo de resposta.	28
Figura 11: Momento de escolha no jogo <i>Life is Strange</i> . Momentos importantes de escolha congelam a tela para que o jogador saiba que são decisões que afetam bastante a história.	29
Figura 12: O primeiro <i>print</i> foi tirado da música <i>Bad end Night</i> , primeiro clipe da série. O segundo <i>print</i> foi retirado da música <i>Crazy Night</i> , clipe número 2. Na primeira imagem está escrito “procure, procure pelo Final Feliz. Erre a ordem e estará tudo acabado”, já no segundo diz “é só fazer tudo de acordo com o script” dando a sensação de que estão em uma espécie de jogo ou teatro.....	32
Figura 13: Jogo <i>Amor Doce – University Life</i> . Nesta imagem podemos ver dois ícones rosa com pegadas dentro. Esses ícones indicam locais para onde ir. Neste caso a protagonista pode ir para o prédio de artes (esquerda) ou para o dormitório (direita).....	33
Figura 14: Imagem da HQtrônica <i>Nawlz</i> . Infelizmente a HQtrônica não está mais no ar devido à troca de tecnologias que teve durante à época do <i>flash</i> e agora o site está passando por uma reestruturação. Pode-se observar que a HQtrônica possui muitos elementos que vêm das Histórias em Quadrinhos.	34
Figura 15: Tela da <i>visual novel Steins;Gate</i> . As <i>visual novels</i> , não possuem tantos elementos da sintaxe trazidos das históricas em quadrinhos, pois são jogos pensados para consoles/PC e principalmente os <i>smartphones</i>	34
Figura 16: Recurso de tela infinita sendo utilizado no capítulo 4 da HQtrônica <i>O diário de Virginia</i> por Cátia Ana. Para ler, o interator deve utilizar as barras do navegador tanto para o lado quanto para baixo.	35

Figura 17: <i>Undertale</i> é um jogo de RPG, mas que também faz recursos de uma <i>visual novel</i> na hora dos diálogos e escolhas entre caminhos.	36
Figura 18: <i>Thears of Themis</i> é uma <i>visual novel</i> que traz recursos de investigação. A protagonista é uma jovem advogada que participa de debates utilizando um sistema de cartas ao estilo gacha.	36
Figura 19: Tela do site <i>Amor Doce</i> onde você pode escolher entre os quatro jogos disponíveis.	37
Figura 20: Imagem de um dos finais com o Castiel (uma das paqueras disponíveis em <i>Amor Doce</i>).	38
Figura 21: Site de pré-registro do jogo <i>Amor Doce New Gen</i> e as recompensas de pré-registro.	39
Figura 22: Os dois modos “nova geração” nas <i>visual novels</i> <i>Eldarya</i> e <i>O segredo de Henri</i>	39
Figura 23: Jogo <i>Fate/Stay Night</i> , na imagem está a personagem Saber.	40
Figura 24: Jogo <i>Danganronpa: Trigger Happy Havoc</i>	42
Figura 25: Distribuição de sócios e colaboradores por gênero.	45
Figura 26: Distribuição da diversidade entre sócios e colaboradores	46
Figura 27: No segundo jogo, Sebastian já não usa o sobretudo e possui barba. Já Juli mantém as calças jeans e a camisa branca, mas com uma jaqueta por cima.	48
Figura 28: Comparativo entre as duas entidades que aparecem nos dois jogos, na primeira imagem (à esquerda), o personagem é do sexo masculino e é o psicopata (Ruvik) que controla a unidade STEM. A segunda imagem (à direita) é uma figura do sexo feminino (Myra) que também está atrás de Lily.	48
Figura 29: Visual dos vilões em <i>The Evil Within 2</i> , na sequência, Stefano Valentini e Theodore Wallace.	49
Figura 30: Na sequência: Julian Sykes, Liam O'Neal, Yukiko Hoffman e Esmeralda Torres.	49
Figura 31: Na primeira imagem podemos ver o Ethan com seu rosto coberto. A próxima imagem é referente à sua esposa Mia Winters e a terceira imagem é Eveline – a principal vilã do jogo.	51
Figura 32: Família Baker.	51
Figura 33: Cena do jogo <i>Resident Evil Village</i> onde Ethan encontra todos os vilões que terá que derrotar.	53
Figura 34: Na sequência: Donna Beneviento, Salvatore Moreau e Lady Dimitrescu. Abaixo estão as três filhas: Bela, Cassandra e Daniela.	53
Figura 35: Na sequência: Heisenberg, Mãe Miranda e Chris Redfield.	54
Figura 36: Comerciante (Duque).	54
Figura 37: Todos os trajes disponíveis para Leon. Sendo eles, <i>Sherif</i> , <i>noir</i> , alternativo e padrão.	56
Figura 38: Todos os trajes disponíveis para Claire. Sendo eles, alternativo, padrão, Elza Walker, <i>military</i> e <i>noir</i> , alternativo e padrão.	56
Figura 39: Comparativo entre o visual alternativo (à esquerda) com o visual padrão do jogo (à direita).	57
Figura 40: Na sequência: visual da personagem secundária Ada Wong, Sherry Birkin e um dos vilões Mr. X.	57

Figura 41: Visual de Annette e William Birkin. Na terceira imagem está o visual de William transformado.	58
Figura 42: Visual de Jill: padrão, clássico e S.T.A.R.S.	59
Figura 43: Visual de Carlos padrão e clássico.	59
Figura 44: Vilão principal Nemesis.	60
Figura 45: Trajes padrões do jogo para o Leon e Ashley.	61
Figura 46: Trajes alternativos disponíveis para o Leon.	62
Figura 47: Trajes alternativos disponíveis para a Ashley.	62
Figura 48: Trajes alternativos disponíveis para Ada na DLC Caminhos Separados, sendo que o terceiro visual é o padrão do jogo. Por último, o personagem Luis Serra.	63
Figura 49: Principais vilões do jogo. Na sequência: Bitores Mendes, Salazar e Krauser.	63
Figura 50: Principal vilão do jogo, Saddler.	63
Figura 51: Comerciante de jogo.	64
Figura 52: Ellis (à esquerda) e Carver (à direita).	65
Figura 53: Isaac Clarke sem o capacete à esquerda e a imagem dele durante quase todo o jogo e combate à direita.	67
Figura 54: Na sequência: Zach Hammond, Kendra Daniels, Dr. Terrence Kyne e Dr. Mercer..	67
Figura 55: Nicole.	67
Figura 56: Na sequência: Miles, Dr. Rudolf Wernicke e Richard Trager.	69
Figura 57: Na sequência: Chris Waler e Billy Hope.	69
Figura 58: Na sequência: Padre Martin Archimbaud e Waylon Park.	69
Figura 59: Na sequência: Blake (sem rosto), sua esposa Lynn e o principal vilão Sullivan Knoth.	71
Figura 60: Na sequência: Ehtan e Jessica Gray.	71
Figura 61: Na sequência: Amanda (protagonista), Samuels e Taylor (personagens secundários).	72
Figura 62: À esquerda está o personagem B. Hansome e à direita o grande vilão Alien.	72
Figura 63: Na sequência: Simon (corpo robótico), Catherine e Carl Semken.	74
Figura 64: À esquerda está Sam com o seu BB Lou; a direita está Amelie, sua irmã adotiva. Amelie aparece sempre com um vestido vermelho dando a impressão de que algo está “errado”.	75
Figura 65: Os vilões Higgs e Cliff Unger.	76
Figura 66: Na sequência: Fragile, Die-hardman e Heartman.	76
Figura 67: À esquerda está a personagem Mama e a direita está o Deadman.	76
Gráfico 1: Total de personagens por sexo e etnia nos 14 jogos analisados. Autoria própria.	77
Gráfico 2: Total de protagonistas por sexo e etnia nos jogos analisados. Autoria própria.	78
Gráfico 3: Total de personagens tipo suporte e vilão por sexo e etnia. Autoria própria.	79

Figura 68: A primeira figura é da Mãe Miranda, em sua incrível beleza. Na segunda imagem é referente ao personagem Heisenberg de <i>Resident Evil Village</i> , já na terceira imagem está a figura do Lorde Saddler em <i>Resident Evil 4 remake</i> .	80
Figura 69: À esquerda está a atriz Demi Moore interpretando Elizabeth Sparkle e à direita está a atriz Margaret Qualley interpretando Sue.	82
Figura 70: Raça selvagem do jogo <i>Perfect World</i> . É possível ver claramente a discrepância entre o personagem masculino e o feminino que pertencem a mesma raça.	83
Figura 71: A primeira imagem é referente à rota da Saber (a de cabelos loiros), a segunda imagem é referente à rota da Rin (cabelos castanhos) e a terceira imagem é referente à rota da Sakura (cabelos roxos).	85
Figura 72: Site de downloads de <i>visual novels</i> eróticas.	87
Figura 73: Na imagem acima é possível ver claramente o corpo nu da mulher, o homem está até de roupa e sua cabeça é cortada da imagem, pois o que interesse aqui é a imagem do corpo da personagem feminina.	87
Figura 74: Imagem promocional do jogo <i>Fresh Woman</i> . Novamente utiliza-se o plano <i>plongê</i> para a imagem.	87
Figura 75: Cena de sexo do jogo <i>Love and Romance – A Study of Intimacy</i> .	89
Figura 76: Cena de sexo do jogo <i>Fashioning Little Miss Lonesome</i> .	89
Figura 77: Resultado da pesquisa da palavra “ <i>otome</i> ”. Nestes jogos, é possível observar que não há mulheres com peitões ou quase nuas.	90
Figura 78: Capa do jogo CITY no.109.	90
Figura 79: Alice percorrendo o “labirinto mortal”, buscando machos tecnogenéticos.	95
Figura 80: Oitavo Dia no catálogo do 22º Salão Anapolino de Arte. Fonte: https://www.joseloures.com/oitavo-dia	97
Figura 81: Início do jogo Gris. Fonte: Nomada Studio	98
Figura 82: Início do jogo Gris. Fonte: Nomada Studio	98
Figura 83: Gris tingindo o cenário de vermelho. Fonte: Nomada Studios	99
Figura 84: No cenário pode-se perceber a dor que a personagem está sofrendo. Fonte: Nomada Studios	99
Figura 85: Novamente, os cenários, as cores e a música transmitindo as emoções da personagem. Fonte: Nomada Studios	100
Figura 86: Gris alcançando suas cores conforme avança. Fonte: Nomada Studios	100
Figura 87: Página inicial do jogo.	101
Figura 88: Roteiro do jogo <i>respire</i> . Fonte: Revista Desvio 17º edição	102
Figura 89: Imagem de um dos finais ruins do jogo. Fonte: Revista Desvio	103
Figura 90: Foto da antologia <i>Arrependa-se</i> organizada por Géssica Marques e Letícia Godoy	105
Figura 91: Imagem dos <i>Vocaloids</i> como os sete pecados capitais.	106
Figura 92: Menu de escolha dos personagens dentro do jogo.	107
Figura 93: Painel de escolhas do capítulo 1 referente à personagem Sofia.	108

Figura 94: Painel de escolhas do capítulo 2 referente à personagem Beatriz. Inicialmente a personagem se chamava Bianca.	109
Figura 95: Painel de escolhas do capítulo 3 referente ao personagem Gennaro.	110
Figura 96: Painel de escolhas do capítulo 4 referente à personagem Cláudia.....	111
Figura 97: Cena que aparece à(ao) jogadora(or) quando ela(e) tenta inutilmente fazer Cláudia parar.....	112
Figura 98: Painel de escolhas do capítulo 5 referente ao personagem Johan.....	113
Figura 99: Final do jogo escrito dentro do aplicativo de programação <i>Visual Studio Code</i>	114
Figura 100: À esquerda está a atriz Anna Diop interpretando a personagem Estelar na série <i>Titãs</i> , à direita está a personagem nos quadrinhos. Fonte: Terra e Time Line Comics.....	116
Tabela 1: Comparativo entre os sexos dos personagens no livro e os que tiveram o sexo trocado no jogo. Fonte: Autoria própria.	117
Figura 101: Paleta de cor roxa (Gakupo - luxúria). À direita estão as imagens de referência para Sofia, e a esquerda estão as imagens de referência para a mulher de luto.	118
Figura 102: A esquerda estão as primeiras tentativas de concepção da personagem Sofia, e a direita está o resultado final.	118
Figura 103: Expressões faciais de Sofia. Fonte: autoria própria.	119
Figura 104: A dama de luto e suas variações.....	120
Figura 105: Nesta versão, a dama morreu e está com sua mortalha.....	120
Figura 106: Versão alternativa da Donzela e uma expressão facial.	121
Figura 107: Sofia em seus momentos de tédio.....	121
Figura 108: Sofia com a donzela em seus braços.....	122
Figura 109: Donzela ensandecida.	122
Figura 110: Paleta de cor vermelha (Meiko - gula). Painel semântico do capítulo 2, aqui são três personagens. A personagem principal Beatriz tem duas variações de roupa. Fonte: Pinterest .	123
Figura 111: Visual final da personagem Beatriz. A esquerda ela está de vestido e a direita ela está com roupas para a marinha.	123
Figura 112: Personagem Beatriz e suas feições	124
Figura 113: Personagem capitão	124
Figura 114: Personagem Yanli.....	125
Figura 115: Frame retirado da cena da fita no filme <i>O Chamado (2003)</i>	126
Figura 116: Cena do capítulo dois fazendo referência ao filme <i>O Chamado (2003)</i>	126
Figura 117: Cena de beijo entre Yanli e Beatriz.....	127
Figura 118: Imagem do beijo gerada pela inteligência artificial do <i>Photoshop</i>	127
Figura 119: Um dos caminhos possíveis para a narrativa do capítulo 2	128
Figura 120: Um dos caminhos possíveis para o capítulo dois	128
Figura 121: Essa é uma das imagens que aparece caso escolha se alimentar	128

Figura 122: Paleta de cor rosa (Luka - inveja). Painel semântico do capítulo 3 com quatro personagens sendo eles: Gennaro, Esmeralda, Olga e Laura. Fonte: Pinterest.....	129
Figura 123: Expressões faciais de Gennaro.	129
Figura 124: Gennaro (esquerda) e Esmeralda (direita).	130
Figura 125: Esmeralda e suas versões.....	130
Figura 126: As duas versões de Laura, filha de Esmeralda.	131
Figura 127: Versão corrompida de Laura.....	132
Figura 128: Versão corrompida de Laura e suas expressões faciais.....	132
Figura 129: Olga e sua expressão facial.....	133
Figura 130: Visual da personagem Olga, esposa de Esmeralda.	133
Figura 131: Beijo entre Gennaro e Olga	134
Figura 132: Beijo entre Gennaro e Laura.....	134
Figura 133: Um dos finais disponíveis para o capítulo caso recuse Laura.....	135
Figura 134: Um dos finais disponíveis para o capítulo caso beije Laura.	135
Figura 135: Paleta de cores amarela (Rin - orgulho). Painel semântico do capítulo 4, neste capítulo são três personagens: Cláudia, Eleonor e Lúdia. Fonte: Pinterest.....	136
Figura 136: Personagem principal Cláudia.	137
Figura 137: Cláudia e suas expressões.....	137
Figura 138: Personagens Eleonor (esquerda) e sua esposa Lúdia (direita).	138
Figura 139: Performance de Eleonor no teatro	139
Figura 140: Eleonor sem braços e pernas após ser capturado por Cláudia.	139
Figura 141: Cena de Cláudia com jaleco.....	140
Figura 142: Expressões Eleonor.....	140
Figura 143: Paleta de cores azul escuro (Kaito - ganância). Painel semântico do capítulo 5. Aqui também terá a representação da ira na paleta de cores verde (Gumi). Neste capítulo são três personagens: Johann, Arthur e uma donzela. Fonte: Pinterest	141
Figura 144: Johann (esquerda) e Arthur (direita)	142
Figura 145: Silhueta da donzela.	142
Figura 146: Personagem "você" que é utilizada para representar a(o) jogadora(or).....	143
Figura 147: Cena quando Johan mata Arthur.	144
Figura 148: Johan e donzela juntos.	144
Figura 149: Momento em que é revelado a identidade da donzela.	145
Figura 150: Pacto de Amália com Azazel.	145
Figura 151: Asmodeus: à esquerda o traçado feito pelo professor Edgar Franco e à direita o resultado após coloração.	146
Figura 152: Belzebu: à esquerda o traçado feito pelo professor Edgar Franco e à direita o resultado após coloração	147

Figura 153: Leviatã: à esquerda o traçado feito pelo professor Edgar Franco e à direita o resultado após coloração	147
Figura 154: Lucifer: à esquerda o traçado feito pelo professor Edgar Franco e à direita o resultado após coloração	148
Figura 155: Mammon: à esquerda o traçado feito pelo professor Edgar Franco e à direita o resultado após coloração	148
Figura 156: Azazel: à esquerda o traçado feito pelo professor Edgar Franco e à direita o resultado após coloração	149
Figura 157: Belphegor: à esquerda o traçado feito pelo professor Edgar Franco e à direita o resultado após coloração	149
Figura 158: Foto à esquerda de um quarto no Palácio do Conde dos Arcos e ilustrações ao redor.	151
Figura 159: Foto à esquerda de uma sala no Palácio Conde dos Arcos e ilustrações ao redor.	151
Figura 160: Foto à esquerda do cemitério da cidade e ilustrações à direita.	152
Figura 161: Foto à esquerda de uma rua ao lado chafariz e ilustrações à direita.	152
Figura 162: Foto do interior da Igreja da Boa morte à esquerda e à direita as ilustrações.	153
Figura 163: Fotos de uma viela e uma casa na cidade de Goiás à esquerda e ilustrações à direita.	154
Figura 164: Foto da ponte em frente a casa da Cora Coralina à esquerda e ilustrações à direita.	154
Figura 165: À esquerda (acima) está a imagem retirada do Pinterest que foi utilizada para as ilustrações ao redor.	155
Figura 166: À esquerda: imagem utilizada como base. À direita: resultado das ilustrações nas versões “normal” (acima) e “corrompido” (abaixo).....	156
Figura 167: Foto iluminação da cidade de Goiás na parte histórica. Fonte: autoria minha.	157
Figura 168: Exemplo de interação de cenários.	158
Figura 169: Menu de escolha dos personagens.	158
Figura 170: Menu de escolha dos personagens após finalizar a história de Sofia.	159
Figura 171: Menu conquistas do jogo.	159
Figura 172: Print tirado no início do jogo.	163
Figura 173: Print tirado no capítulo de Beatriz. Momento de escolha.	164
Figura 174: Print tirado no capítulo de Beatriz.	164
Figura 175: Print tirado no capítulo de Sofia.	165
Figura 176: Print tirado no capítulo de Cláudia.	165
Figura 177: Print tirado no capítulo de Cláudia.	166
Figura 178: Print tirado no capítulo final onde os demônios aparecem caso a personagem tenha sido corrompida.	166

Sumário

Introdução – eu e os jogos.....	15
1. Novo jogo – <i>start!</i>.....	20
1.1. Narrativas e jogos interativos.....	25
1.2. Visual Novel.....	30
1.2.1.Características de uma <i>visual novel</i>	32
1.2.2. <i>Visual Novels</i> populares.....	37
1.3. Representação feminina nos jogos.....	42
1.3.1. O mito da beleza e as mulheres nos jogos.....	44
1.3.2. O lado sombrio das visual novels.....	84
1.4. Os jogos e a Cultura Visual.....	91
2. Carregando... Gamearte.....	94
2.1. Exemplos de gamearte.....	95
3. Seja bem-vinda(o) ao Mulheres na Taverna.....	101
3.1. Exercício de criação da <i>visual novel</i> <i>Respire</i>	102
3.2. Enredo e narrativa interativa.....	104
3.2.1.A troca de gênero das personagens.....	115
3.3. Criação das personagens e cenas.....	117
3.3.1. Os sete pecados capitais.....	146
3.4. Cenários.....	150
3.5. Mecânicas de jogo.....	157
3.6. Músicas e efeitos sonoros.....	162
3.7. Programação em Python no Ren'Py.....	162

3.8. Resultado final.....	162
4. Considerações finais.....	167
Referências.....	169

Introdução – eu e os jogos

Antes de começar, quero informar que sou escritora de literatura do gênero terror/horror e até mesmo literatura erótica, e além de escritora também sou pesquisadora. Busco na escrita da dissertação mesclar esses diferentes “eu’s”, assim, trago aqui uma pesquisa que lança mão de uma linguagem direta e menos prolixa, e assim, prefiro, pois desejo alcançar também leitores e entusiastas de fora da academia. Então, cara leitora,¹ não se assuste com a forma como conduzo minha escrita, que apesar de ter tons literários, também é claramente embasada como qualquer outra dissertação de mestrado.

Tenho interesse em jogos digitais desde criança, não lembro exatamente como começou, mas me recordo de estar sempre ao lado do meu pai jogando, afinal, ele também adora. Nós ficávamos horas na frente do computador, só nós dois rindo das trapalhadas um do outro, afinal, morrer dentro do jogo significava perder a sua vez. Posteriormente, quando minha irmã nasceu e ela atingiu certa idade, eu passei a jogar com ela.

Desde então, nunca parei de jogar. Apesar de gostar muito de jogos sempre houve algo que me incomodou: a ausência de personagens femininas como protagonistas. Afinal, eu sou mulher e sempre indaguei: *“porque não há nenhuma mulher lutando na guerra ou sobrevivendo no espaço?”*.

A sensação piorava quando ia para a televisão: animes,² filmes e seriados, frequentemente com protagonistas masculinos, às vezes, ainda havia uma mulher no trio de heróis. No entanto, a mulher era/e é constantemente colocada como suporte, sendo a inteligente do grupo e não apta a lutar e vencer os vilões com sua própria força. De acordo com Naomi Wolf (2022, p. 94), “a cultura estereotipa as mulheres para que se adequem ao mito [da beleza], nivelando o que é feminino em beleza-sem-inteligência ou inteligência-sem-beleza. É permitido às mulheres uma mente ou um corpo, mas não os dois ao mesmo tempo”.

¹ Informo que em minha dissertação decidi manter os gêneros no feminino como uma forma de protesto às escritas que utilizam o gênero masculino e deixam o artigo feminino entre parênteses.

² Nome referente às animações japonesas.



Figura 1 - Naruto, animação lançada em 2002. O mangá que originou a animação foi lançado em 1999. Da esquerda para a direita estão os personagens Sakura, Naruto e Sasuke.

Fonte: https://www.imdb.com/title/tt0409591/mediaviewer/rm1526271744?ref=ttmi_mi_typ_pos_7

Esse tipo de representação pode-se perceber claramente em animes como *Dragon Ball* (1989), *Cavaleiros do Zodíaco* (1994) e *Naruto* (2002) - apesar que digam que a Sakura (personagem de cabelo rosa na figura 1) quebra os vilões na pancada (coisa que só foi acontecer inúmeros episódios depois), ela ainda não tem o mesmo destaque que os outros dois protagonistas (Sasuke e Naruto). O mesmo acontece no filme *Os Vingadores* (2012) - Natasha Romanoff (Viúva Negra) que por muitos anos foi a única mulher na equipe de seis integrantes; assim segue com a Mulher-Maravilha na *Liga da Justiça* - apesar de que a princesa Diana carrega muito mais protagonismo nas telas já que teve uma série de TV em 1975 e dois filmes, sendo um lançado em 2017 e outro em 2020; já Natasha Romanoff foi ganhar um filme somente no ano de 2021 e sua personagem nas telonas morreu.

Nas mídias, sejam elas digitais ou não, frequentemente heroínas têm medo de seus poderes enquanto homens rapidamente aprendem a lidar com o poder que tem. Um claro exemplo são as personagens Jean Grey e Vampira de *X-Men*; e a Feiticeira Escarlata de *Os Vingadores*. E quando essas mulheres conseguem ter o domínio de sua real força elas são transformadas em vilãs, ora, veja Jean Grey como a fênix e a Feiticeira Escarlata no filme *Doutor Estranho no multiverso da loucura* (2022). Ou pior ainda, eles introduzem uma mulher incrivelmente forte no universo cinematográfico como a Capitã Marvel no filme *Os Vingadores - Ultimato* (2019) dando esperança para todas as mulheres acreditarem que uma mulher vai salvar o mundo, quando na verdade, ela não faz nada de realmente útil no filme e quem é o herói de todos é novamente a figura masculina. Sim,

eu entendo que os produtores queriam encerrar a glória dos heróis originais,³ mas ainda assim fico com aquela sensação amarga na boca.

No entanto, apesar de a maioria das representações serem estereotipadas, ainda há grandes obras que me faziam sentir bem e representada (figura 2), obras como: *Fate Stay Night* (2014), *Sailor Moon* (1992), *Sakura Card Captors* (1999), *InuYasha* (2009), *Mahou Shoujo Lyrical Nanoha* (2004) e *Avatar: a lenda de Aang* (2005).



Figura 2: Da esquerda para a direita: Fate Stay Night, Sailor Moon, Sakura Card Captors, InuYasha, Mahou Shoujo Lyrical Nanoha e Avatar: A lenda de Aang.

Fonte: <https://amzn.to/3A8FjfU>; <https://www.crunchyroll.com/pt-br/series/GYX019NPR/sailor-moon-crystal>; https://dublagem.fandom.com/wiki/Cardcaptor_Sakura; https://myanimelist.net/anime/76/Mahou_Shoujo_Lyrical_Nanoha; <https://www.adorocinema.com/series/serie-3864/>; https://dublagem.fandom.com/wiki/Avatar:_A_Lenda_de_Aang;

Com o tempo, começaram a surgir jogos onde a jogadora podia escolher uma protagonista feminina, um exemplo é o jogo *Mass Effect 2* (2010). Desde então, sempre que posso escolher, a minha personagem é uma mulher. Nesta época, conheci a famosa Lara Croft (figura 3) do jogo *Tomb Raider Underworld* (2008). Digo famosa, pois os jogos se tornaram tão populares que tiveram uma trilogia de filmes, sendo que os dois primeiros foram feitos com a atriz Angelina Jolie (2001 e 2003), e o terceiro foi lançado em 2018 com um *rework*⁴ que dessexualizava a personagem Lara nos jogos com o filme de 2018.

³ São considerados os vingadores originais: Hulk, Homem de Ferro, Capitão América, Gavião Arqueiro, Thor e Viúva Negra.

⁴ Este termo é utilizando quando os desenvolvedores de jogos decidem refazer ou recriar determinado personagem modificando sua aparência, costumes, entre outros.

Lara foi e é uma das minhas personagens favoritas no mundo dos *games*, afinal, ela é uma mulher sem poderes que faz tudo o que quer: escala montanhas, saqueia tumbas e ainda acaba com os seus inimigos.

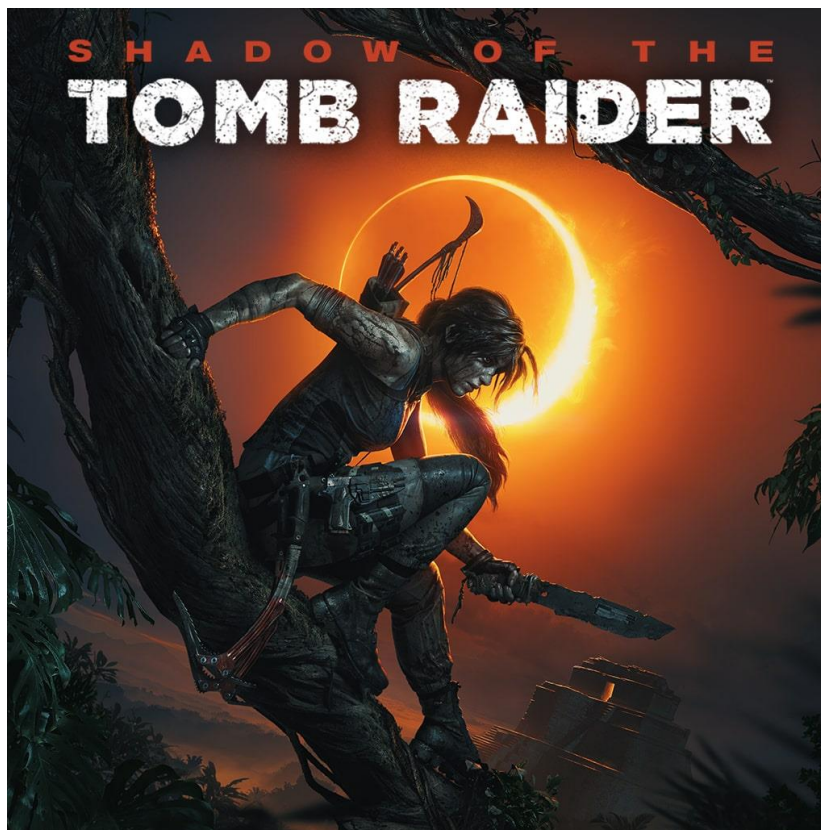


Figura 3: Pôster do jogo *Shadow of the Tomb Raider* lançado em 2019. Este jogo pertencente à trilogia de reboot que fizeram na franquia de Tomb Raider. Na imagem está Lara Croft pronta para eliminar qualquer inimigo

Fonte: https://store.playstation.com/pt-br/product/UP0082-CUSA10938_00-DEFINITIVE00SIEA?scope=sceapp%26state&psappver=4.20.9

Com o passar dos anos, essa indignação e sentimento de injustiça que me acompanhava desde a infância foi se esfriando e apagando. Afinal, a gente se acostuma, não é mesmo? Infelizmente essa é a triste realidade do sexismo. Ele é projetado para ser enraizado em nossas mentes para que possamos acreditar que está tudo bem, que as coisas são assim mesmo e que nunca vão mudar (hooks, 2023). Mesmo que me sentisse incomodada quando via algo, eu não mais verbalizava, não via necessidade. Afinal, é assim mesmo, não é? Não! Não é!

Sabíamos, por experiência própria, que, como mulheres, fomos socializadas pelo pensamento patriarcal para enxergar a nós mesmas como pessoas inferiores aos homens, para nos ver, sempre e somente, competindo umas com as outras pela aprovação patriarcal, para olhar umas às outras com inveja, medo e ódio. O pensamento sexista nos fez julgar sem compaixão e punir duramente umas às outras. O pensamento feminista nos ajudou a desaprender o auto-ódio feminino. Ele nos permitiu que nos libertássemos do controle do pensamento patriarcal sobre nossa consciência (hooks, 2023, p. 35).

Essa indignação, esse sentimento de injustiça com as mulheres ficaram em meu interior como um vulcão adormecido, mas depois de ler o livro *Noite na Taverna* indicado pelo meu orientador Edgar Franco, esse vulcão acordou e entrou em erupção. Eu não podia mais fazer um projeto de *games* sem falar de representação feminina, sem finalmente trazer algo do meu íntimo para este projeto, era simplesmente ir contra mim mesma, assim, esta dissertação traz uma abordagem feminista como parte metodológica, além da pesquisa em arte e a abordagem do processo criativo.

Essa pesquisa tem como objetivo criar um jogo de *visual novel* do gênero terror/horror, trazendo representatividade feminina para a história utilizando-se do recurso de narrativas interativas.

No primeiro capítulo, abordo de modo geral sobre os jogos digitais explicando sobre as narrativas interativas e jogos interativos, logo após, explico sobre o que é *visual novel* e suas características, apresentando também algumas *visual novels* populares. Na sequência, adentro sobre a representação feminina nos jogos abordando o feminismo através das autoras bell hooks (2023) e Naomi Wolf (2022). Posteriormente, faço uma análise de 14 jogos de terror – gênero principal do meu jogo – nesta análise destaco quantos personagens são homens e mulheres e destes quantos são pardos e/ou negros. Também faço observações quanto ao objetivo do protagonista e quem são os vilões. Por último, falo sobre o lado obscuro das *visual novels* e também sobre os jogos e a cultura visual. Aviso que este trabalho contém algumas imagens com conteúdo sexual explícito, assim, não recomendo a leitura do subcapítulo “o lado obscuro das *visual novels*” em público.

No capítulo dois, abordo o conceito de *gamearte*, apresentando alguns exemplos de jogos que se enquadram neste conceito. Por fim, no capítulo três, enfoco o meu processo criativo na criação da *visual novel* intitulada *Mulheres na Taverna*. Neste capítulo, também relatarei o exercício de criação da *visual novel Respire* durante a disciplina de Arte e Tecnologia ministrada pelo professor Dr. Edgar Franco no Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da FAV/UFG, e posteriormente, discorro sobre o enredo, a criação de personagens, os cenários, as mecânicas de jogos, as músicas e os efeitos sonoros.

1. Novo jogo – *start!*

Acredito que é importante iniciar este capítulo respondendo à seguinte questão: o que é um jogo? “Entende-se por jogo uma atividade lúdica definida por regras que delimitam as formas de estar/agir dentro da realidade apresentada” (Mendonça, 2014, p. 19). Onde o jogador,

aceita remover-se da própria realidade e inserir-se na realidade dada pelas regras do jogo, sendo que o primeiro possui controles e limitações de ordens cronológicas e espaciais sobre o segundo, que lhe permitem voltar à própria realidade de acordo com sua vontade (Mendonça, 2014, p. 19).

Os jogos podem ser eletrônicos, de tabuleiro (damas, xadrez etc) e cartaz (Uno, truco etc.), no entanto, para esta dissertação refiro-me exclusivamente aos jogos eletrônicos, também conhecidos como jogos de videogame ou jogos digitais. Define-se videogame como a “união entre o software (jogo digital) e o hardware (console, celular e computador) em uma interação entre a máquina e usuário/jogador com o objetivo de envolver por texto, aspectos visuais/sonoros e jogabilidade” (Loures et al, 2022, p. 13).

Conforme mencionado na introdução, meu contato com os jogos se iniciou muito cedo, porém, nunca foi com os famosos *consoles* como *Playstation*, *Xbox* ou *Nintendo*. Sempre joguei no computador, meus pais nunca tiveram condição de comprar um videogame para mim, assim, quando queria jogar algo que era destinado aos *consoles* como *Mega Drive*, *Neo Geo* ou *Nintendo64*, meu pai fazia o *download* de um emulador⁵ no computador para que esses jogos feitos exclusivamente para *consoles* pudessem ser jogados no PC⁶. Foi assim que mesmo não tendo condições de ter um videogame eu pude jogar vários jogos famosos como *Sonic* (1991), *Super Mario* (1996) e *The King of Fighters* (2002).

Em minha dissertação de mestrado não pretendo me aprofundar em outros gêneros de jogos além do terror/horror ou adentar sobre sua história. Caso tenha interesse neste assunto, recomendo que leia a dissertação de mestrado do Bruno de Abreu Mendonça (2014) - *Do game à arte: Processo criativo em gamearte* desenvolvida também no PPG Arte e Cultura Visual da UFG. Desta forma, apenas para dar uma breve introduzida sobre o assunto, acredito que o trecho abaixo suscita muito bem o início dos jogos (Mendonça, 2014, p. 7-8):

⁵ Um emulador é um *software* capaz de executar outros sistemas.

⁶ Abreviação de *personal computer*: computador pessoal.

Como afirma Ralph Baer (apud WOLF, 2008, p.5) – que é citado por Mark Wolf como “pai dos video games” por ser o primeiro a criar jogos eletrônicos que faziam uso da televisão e, assim, desenvolver o primeiro console caseiro, o Odyssey – a história dos games não possui um ponto inicial definitivo e torna-se nebuloso afirmar tal detalhe (BAER, 2005, p.17), mas é possível interpretar que seu início se deu na década de 1940, a partir de estudos preliminares sobre a interação homem-computador. Naquele dado momento da história, a interação entre homem e computador era extremamente dificultada dada à limitação tecnológica da época. A programação ainda era considerada simplória e permitia a manipulação apenas de dados brutos. Os computadores não eram aparatos “amigáveis” e de fácil manipulação como atualmente e grande parte deles estavam em poder de universidades e do governo (DEMARIA & WILSON, 2004, p. 52).

Os jogos digitais são uma mídia de entretenimento bem consistente no Brasil. No ano de 2022, a porcentagem de brasileiros que afirmaram consumir algum tipo de jogo chegou a 74,5%, em 2023 essa porcentagem caiu para 70,1%, mas voltou a crescer em 2024, chegando a 73,9% conforme demonstra os dados na figura 4 da *Pesquisa Game Brasil*:

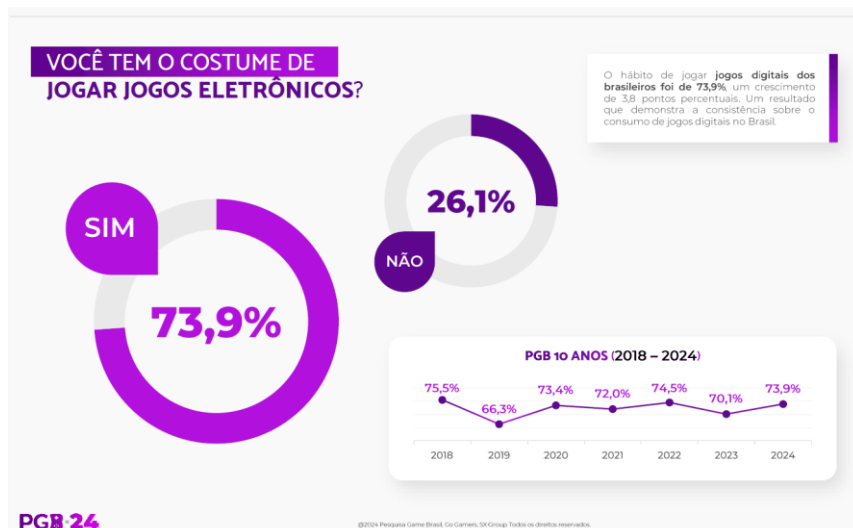


Figura 4: Dados da Pesquisa Game Brasil do ano de 2024.

Fonte: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/edicao-gratuita/>

Na busca pelas informações, fiquei surpresa ao entrar no site da *Pesquisa Game Brasil* e me deparar com pacotes de venda de dados sobre consumidores *gamers*⁷ (figura 5). Esses dados variam desde o tipo de jogo que mais consomem à quanto gastam em jogos e que tipo de investimento fazem (poupança, renda fixa etc.). Valores esses que podem chegar aos R\$ 15.000,00 (quinze mil reais) para ter um acesso completo à pesquisa. É importante ressaltar que esses “pacotes” de dados são apenas para o mercado e inacessível para a academia, e os dados que consegui obter são da versão “grátis” que o site disponibiliza.

⁷ Nome dado aos jogadores de videogames.

Planos e Preços			
PGB Latam (2024)	PGB BR Master (2024)	PGB BR Premium (2024)	PGB BR Standard (2024)
<div><div>PGB 24</div><div>EDIÇÃO LATAM</div></div> <p>A edição Latam traz o detalhamento completo sobre o comportamento e hábitos de consumo dos gamers na América Latina. A edição contempla um relatório exclusivo que inclui Argentina, Chile, Colômbia, México e Peru.</p>	<div><div>PGB 24</div><div>EDIÇÃO MASTER</div></div> <p>Na versão Master além do relatório completo e o acesso ao PGB Data Insights, você também receberá 7 relatórios adicionais ao longo do ano, com estudos e análises exclusivas sobre Marcas, eSports, Influenciadores, Publicadoras e outros.</p>	<div><div>PGB 24</div><div>EDIÇÃO PREMIUM</div></div> <p>Na versão Premium além do relatório com dados e análises, vocês também têm acesso a plataforma PGB Data Insights, que permite o cruzamento de dados e Insights adicionais sobre os perfis.</p>	<div><div>PGB 24</div><div>EDIÇÃO STANDARD</div></div> <p>Na versão Standard você tem acesso a um relatório completo com dados e análises sobre o perfil, plataformas, comportamento e consumo de jogos dos gamers brasileiros.</p>
R\$ 10.990,00	R\$ 14.990,00	R\$ 12.990,00	R\$ 11.990,00
QUERO SABER MAIS	QUERO SABER MAIS	QUERO SABER MAIS	QUERO SABER MAIS

Figura 5: Tabela de planos e preços para que empresas possam comprar dados sobre comportamentos e hábitos de consumo dos gamers.

Fonte: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br>

É importante se atentar também que a *Pesquisa Game Brasil* não faz diferenciação entre gênero e sexo durante as coletas de dados, assim, pessoas *trans* ou que se identificam com outros gêneros não possuem visibilidade tanto para a pesquisa quanto para o mercado que compra esses dados. A sexualidade se associa apenas ao sexo biológico e reprodução, e sua definição não é inclusiva para os dias atuais. O correto é utilizarmos a identidade de gênero que é

[...] uma categoria da identidade social e refere-se à identificação do indivíduo como homem ou mulher, ou com alguma categoria diferente de homem ou de mulher. Essa identidade deve ser construída pelo próprio ser humano. Mesmo com todas as influências que receberemos, caberá a cada um sentir se está em concordância com sua orientação, seus desejos e suas práticas sexuais, entendendo que eles podem ser modificados (Camargo; Sampaio Neto, 2018, p. 165).

Na pesquisa, é revelado que as mulheres⁸ predominam no mercado *gamer* brasileiro. Atualmente, 50,9% das jogadoras(es) são mulheres e 49,1% são homens. Isso é importante para desmistificar o boato de que “só homens jogam” e que jogos devem ser feitos somente para “homens jovens brancos” – dito isso, de acordo com a pesquisa, a faixa etária que predomina não é a que inicialmente pensava (12-24 anos), mas sim, entre

⁸ Neste caso, estou me referindo às mulheres do sexo feminino, já que a pesquisa, infelizmente, não contém dados de gênero.

os 20 a 39 anos. E, 42,1% dos jogadores já são mães ou pais sendo que apenas 27,4% pertencem ao grupo de jovens que moram com os pais.

Complementando, 41,2% dos jogadores se identificam como pardos, enquanto 44,6% se identificam como brancos. Outra estatística interessante de compartilhar é que 40,2% dos jogadores possuem ensino superior completo e 31,1% possuem ensino médio completo.

O *smartphone* foi um objeto imprescindível para o aumento da popularidade dos jogos entre as mulheres (figura 6). Comparando entre *smartphone*, *console* e computador, as mulheres são as principais consumidoras de jogos nos *smartphones* enquanto os homens são os principais consumidores nos *consoles* e computadores.

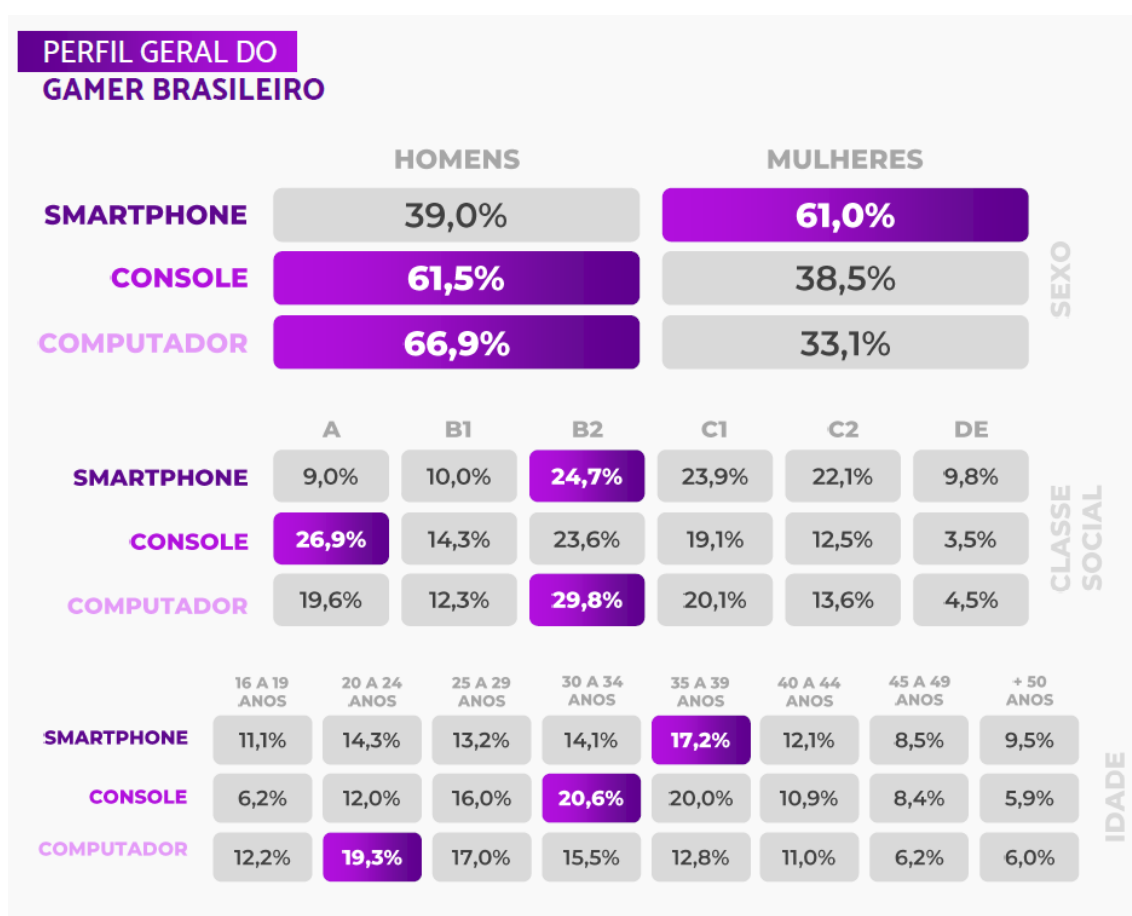


Figura 6: Perfil Geral do Gamer Brasileiro.

Fonte: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br>

No entanto, isso não é uma estatística ruim, pois na verdade, a maioria dos *gamers* estão preferindo jogar pelo *smartphone*, até pelo fácil acesso, pois para se ter um computador que consiga rodar bem os jogos atuais é necessário um alto investimento, isso sem falar

também no preço dos *consoles* como *PlayStation* (R\$ 3.828,00)⁹ e *Xbox Series X* (R\$ 3.899,90)¹⁰. Os computadores (14,8%) e os *consoles* (21,7%), que um dia foram as principais plataformas dos *gamers*, estão perdendo espaço para os *smartphones* (48,8%).

A indústria dos jogos está em alta e só tende a crescer nos próximos anos, e mesmo assim, com todas essas estatísticas ainda caímos no grande dilema de que **as mulheres, em uma maioria esmagadora, não são protagonistas nos jogos ou têm pouca relevância em seus papéis**. E quando afunilamos ainda mais nos gêneros dos jogos para terror/horror, aí que as mulheres quase nunca aparecem.

Os jogos, assim como a literatura, possui gêneros sendo eles: ação, aventura, ação-aventura, estratégia e simulação. Sendo que estes ainda possuem subgêneros como: arcade, esportivo, festa, musical, programável, *puzzle*, tabuleiro, cartas e trívia (Mendonça, 2014).

Além dos gêneros, ainda há os modos de jogo, “também chamados de “estilos”, os modos definem a forma com que os jogadores se relacionam diretamente com o mundo apresentado dentro dos jogos, envolvendo todo o espectro explorável ali apresentado virtualmente” (Mendonça, 2014, p. 32). Esses modos podem ser: *Ball & Paddle* (ação), *Beat ‘em Up ou Hack n’ Slash* (ação, ação-aventura), Construção (simulação, estratégia), Espionagem (ação-aventura, *role-playing*, estratégia), Labirinto (ação, ação-aventura, *role-playing*), Luta (ação), *Pinball* (ação, arcade), Plataforma (ação, aventura, ação-aventura), **Sobrevivência** (ação-aventura, *role-playing*), Tiro (ação, ação-aventura, simulação, estratégia, *role-playing*). **Textual** (aventura, *role-playing*), Veículo (simulação, ação), Vida (simulação) (Mendonça, 2014).

No parágrafo acima, destaquei os modos *sobrevivência* e *textual*, pois serão os principais modos/estilos que irei explorar nesta dissertação através dos jogos com narrativa interativa e as *visual novels*. Nos jogos de sobrevivência, como o nome já diz, a jogadora tem que sobreviver na realidade da qual ela foi colocada, seja em um mundo infestado por zumbis ou contra alguma seita religiosa. Comumente, em jogos de sobrevivência os recursos são escassos e alguns como *Outlast* (2013) e *Blair Witch* (2019) a jogadora nem consegue revidar contra seus agressores, basicamente tem que fugir e se esconder. Outros

⁹ Preço retirado do site da Amazon no dia 08/04/2024 - <https://amzn.to/3UaaLkD>

¹⁰ Preço retirado do site da Amazon no dia 08/04/2024 - <https://amzn.to/3xsfAOp>

jogos famosos no estilo sobrevivência, mas que envolvem tiro, são os da famosa franquia *Resident Evil* e *The Evil Within*. Já o modo textual, é um modo

característico do começo da indústria dos games, quando as interfaces gráficas ainda não haviam sido implementadas com funcionalidade considerável. Muitos desses jogos se assemelhavam a livros e romances, sendo que o jogador realiza ações – também através de escrita – que modificam os rumos da história. Os enredos normalmente possuem uma intrincada rede de condições, reviravoltas e finais. [...] As *visual novels* se assemelham aos jogos textuais em todos os sentidos, com a diferença de apresentar imagens – normalmente estáticas – que ajudavam na interpretação e interação com o ambiente descrito textualmente (Mendonça, 2014, p. 37).

Assim, antes de aprofundar sobre representação feminina nos jogos, irei explicar um pouco sobre os jogos interativos e as narrativas interativas e, posteriormente, sobre as *visual novels*.

1.1 Narrativas e jogos interativos

Para uma melhor compressão de como uma *visual novel* funciona, é necessário adentrar no conceito de *narrativa* e *narrativa interativa*. De acordo com Muniz Sodré¹¹ a narrativa é um “discurso capaz de evocar, através da sucessão temporal e encadeada de fatos, um mundo dado como real ou imaginário, situado num tempo e num espaço determinados. (...) Como uma imagem, a narrativa põe diante de nossos olhos, nos apresenta, um mundo” (Sodré, 1988, p. 75 *apud* Bettocchi, *s.d.*, p. 4).

Apesar de Sodré afirmar que uma narrativa é uma sucessão temporal, nem sempre, esses fatos são apresentados à leitora de forma sequencial, por muitas vezes, utilizando-se de recursos para enganá-la de forma intencional. Já a narrativa interativa é um recurso bastante utilizado até mesmo por grandes empresas de *streaming* como a *Netflix*.

Narrativa interativa é uma forma de experiência digital interativa na qual os usuários criam ou influenciam um enredo dramático através de ações, seja assumindo o papel de um personagem em um mundo virtual fictício, através de comandos para personagens controlados por computador, ou manipulando diretamente o estado do mundo fictício. Na maioria das vezes é considerado como uma forma de entretenimento interativo, mas também pode ser usado para aplicações sérias, como educação e treinamento. A forma mais comum de narrativa interativa envolve o usuário assumindo o papel do protagonista em um enredo que se desenrola (Riedl; Bulitko, 2012, p. 67, minha tradução).

Dentre o catálogo de especiais interativos da *Netflix* (figura 7), o que mais se popularizou ao ser lançado foi o filme *Black Mirror: Bandersnatch* (2018). É importante destacar que

¹¹ SODRÉ, Muniz. **Best-Seller: a Literatura de Mercado**. Série Princípios. São Paulo, Editora Ática: 1988.

desde dezembro de 2024 o catálogo de especiais da figura 7 não está mais disponível, pois a *Netflix* removeu a maior parte das produções de especiais interativos restando apenas seis, entre eles, está *Black Mirror: Bandersnatch*¹².

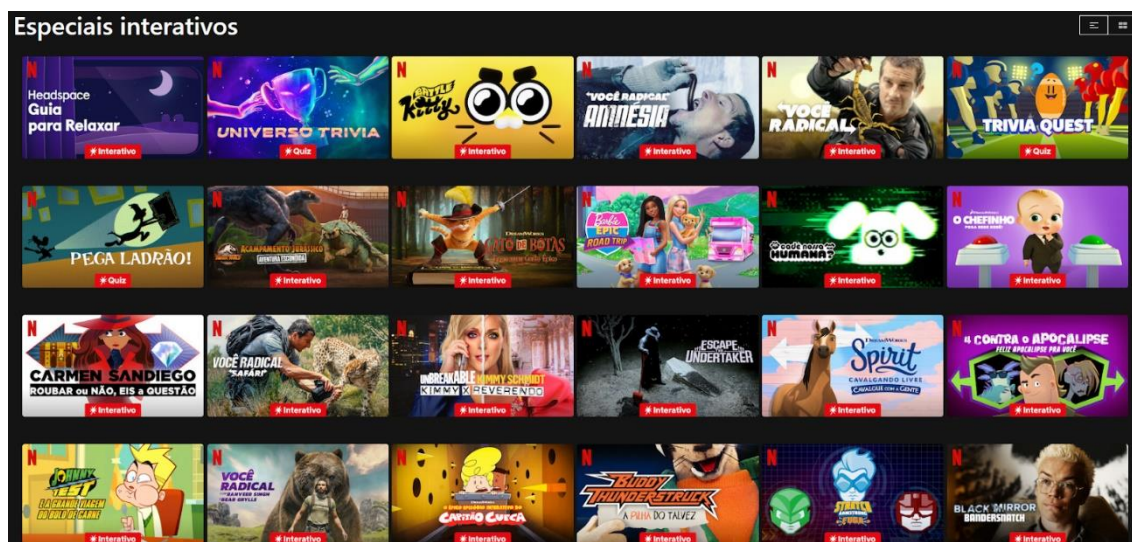


Figura 7: Lista de filmes ou curtas interativos que estavam disponíveis na Netflix até dezembro de 2024.

Fonte: <https://www.netflix.com/browse/genre/2869704>

A narrativa interativa possibilita que a *interatora* (aquela que interage) escolha determinadas ações em alguns pontos da história – ações estas que podem ter ou não consequências –, conforme a interatora vai fazendo suas escolhas, ela vai construindo a sua própria narrativa, afinal, cada pessoa tem uma escolha diferente para cada tipo de situação. Assim, pode-se explorar diferentes formas de jogar toda vez que reiniciar a narrativa desbloqueando caminhos e diálogos novos a cada tentativa.

Para uma melhor compreensão do fluxo de uma narrativa interativa, as figuras 8 e 9 ilustram muito bem a questão “caminhos” escolhidos pela jogadora. A figura 8 se refere ao filme *Black Mirror: Bandersnatch* (2018) e a figura 9 ao jogo *Detroit: become human* (2018). É importante observar que na figura 9 os caminhos que foram desbloqueados e percorridos pela jogadora estão marcados em azul, já as partes mais claras, são caminhos não desbloqueados, mas que podem ser percorridos ao jogar novamente o capítulo.

Regularmente em jogos que possuem narrativa interativa como *Detroit*, é possível reiniciar sua partida do capítulo para que a jogadora possa refazer suas ações caso não tenha gostado do destino dos personagens ou o rumo que a história passou a percorrer.

¹² FIORE, Matheus, Netflix removerá quase todo o conteúdo interativo de seu catálogo, *Omelete*, 2024.

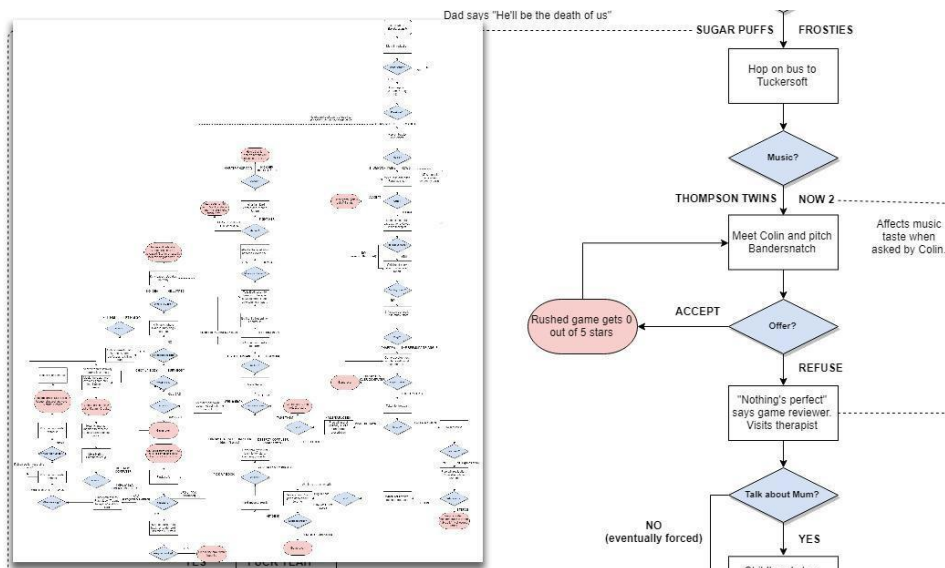


Figura 8: Fluxograma de *Bandersnatch* sobre como conseguir os vários finais alternativos. Esquerda: fluxograma com parte das possibilidades de narrativa. Direita: detalhe em melhor resolução.

Fonte: <http://www.infogeekcorp.com/2018/12/bandersnatch-analise-de-uma-aventura.html>

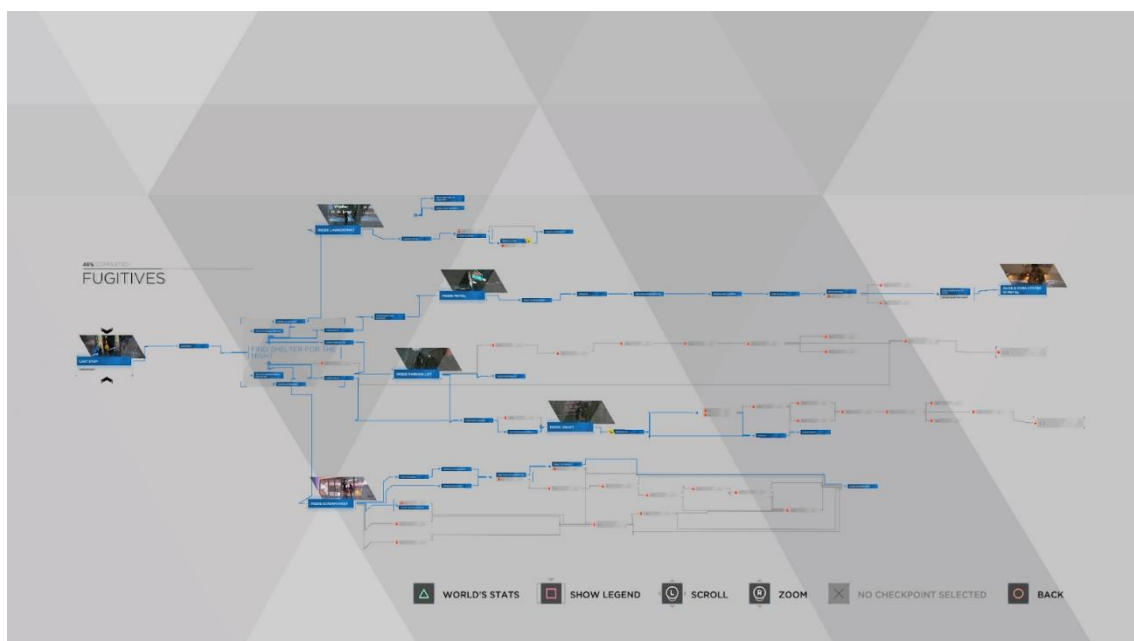


Figura 9: Fluxograma do jogo *Detroit: become human*.

Fonte: <https://pt.ign.com/detroit-become-human/95771/editorial/detroit-become-human-escolha-empatia-e-moralidade>

Alguns jogos que possuem uma narrativa interativa são: *Life is Strange* (2015); *The Witcher 1 e 2*; (2007 e 2011); *The Witcher 3: wild hunt* (2015); *Assassin's Creed Valhala* (2020); *Mass Effect 2* (2010); *Detroit: become human* (2018) e *Baldur's Gate 3* (2023). Claro que não são somente esses que possuem uma narrativa interativa, mas servem como exemplo aqui. Dentre estes, destaco *The Witcher 3: wild hunt*. O jogo possui 36 finais, sendo que cada um é tomado por decisões do usuário durante o seu

percurso. Um recurso muito interessante que o jogo utiliza é importar suas decisões feitas no jogo anterior (*The Witcher 2*) que poderá alterar o rumo da história e algumas situações políticas no jogo, mas caso não tenha jogado os dois primeiros jogos da trilogia, *The Witcher 3* possui um mecanismo de gerar essas respostas automaticamente.

Em *The Witcher 3*, há também um mecanismo de tempo para escolher sua resposta (figura 10), ou seja, a jogadora tem que pensar rápido sem poder ponderar muito sobre as consequências daquela escolha ou, ao não escolher antes que o tempo acabe, o próprio jogo fará uma escolha ao final dele, ou uma nova interação aparecerá (sendo que esta nova interação nem sempre é boa).



Figura 10: Momento de escolha no jogo *The Witcher 3*. Nesta tela é possível perceber o “tempo” de decisão. Saliento também que não são todas as escolhas que possuem um tempo de resposta.

Fonte: <https://br.ign.com/the-witcher-3-xbox-one/87187/wiki/the-witcher-3-wild-hunt-guia-completo?p=28>

Life is Strange (figura 11) é um dos primeiros jogos interativos do qual tive contato e fiquei surpreendida com seu enredo. Lançado em 2015, o jogo recebeu mais de 75 prêmios e conta com mais de 120 mil avaliações na *Steam*,¹³ resultando em uma avaliação extremamente positiva. *Life is Strange* foi desenvolvido pela *DONTNOT* e distribuído pela *Square Enix*, e, diferentemente dos outros jogos, foi lançado por capítulos/episódios, possuindo um total de cinco. Em *Life is Strange*, acompanhamos a jovem Max Caulfield, estudante de fotografia que descobre ter o poder de voltar no tempo ao tentar salvar sua melhor amiga Chloe Price. Enquanto Max lida com a

¹³ *Steam* é uma plataforma digital para distribuição de jogos para PC.

novidade do poder, ela e Chloe decidem investigar o desaparecimento de Rachel Amber, também estudante e amiga de Chloe. Como Max tem poder de voltar no tempo, ela pode ver as consequências de suas escolhas nos diálogos, voltar no tempo e fazer as coisas de forma diferente. Max também pode usar seu poder para conseguir informações e desbloquear algumas ações e diálogos durante o jogo. Entretanto, há algumas ações que causam grande efeito na narrativa e não podem ser desfeitas. Essas ações aparecem em forma de opções ao usuário que deve pensar com calma sobre qual caminho seguir. O game possui inúmeras bifurcações em sua narrativa, podendo melhorar ou piorar sua relação com outros personagens.

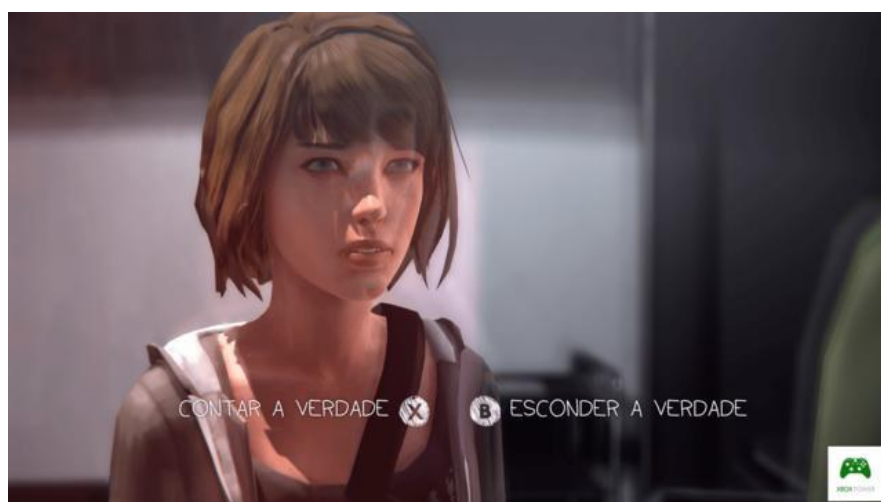


Figura 11: Momento de escolha no jogo *Life is Strange*. Momentos importantes de escolha congelam a tela para que o jogador saiba que são decisões que afetam bastante a história.

Fonte: <https://www.xboxpower.com.br/2016/03/24/analise-life-is-strange/>

Enquanto Max e Chloe procuram por Rachel, há uma série de acontecimentos estranhos envolvendo a academia, e uma das estudantes tem um vídeo de sexo espalhado entre os estudantes. Com isso, a jogadora, além de seguir a rota geral do jogo, também pode ajudar personagens como Kate que está sofrendo *bullying* ou apenas deixar que isso ocorra. São várias as ações que Max pode usar para ajudar ou simplesmente deixar passar a situação em questão, mas cada uma dessas ações é importante para o que acontece futuramente, quando Kate tenta cometer suicídio e, dependendo do que escolheu fazer, a jogadora conseguirá salvá-la ou não. Nesse caso, a jogadora só tem uma chance: se a personagem decidir pular do prédio, Max não conseguirá voltar no tempo novamente e salvá-la.

Life is Strange é bem próximo do cotidiano de um estudante normal, podendo causar sensações de reconhecimento da jogadora com a personagem. Além disso, o jogo usa

a mecânica de viagem no tempo para poder dar um ar de “fantasia” à trama. O interessante dessa mecânica é que o usuário pode ver as consequências de suas ações e aprender com elas, voltando no tempo para modificá-las.

1.2 *Visual Novel*

As *visual novels* ou romances visuais são bastante populares no Japão. Toda a sua narrativa é interativa e nelas a jogadora assume o papel de um personagem que interage com os demais e faz suas escolhas para seguir com a história. Apesar de serem bastante populares, muitas *visual novels* ainda estão restritas ao mercado japonês. Somente após o lançamento de *Phoenix Wright: Ace Attorney* em 2005 que o gênero começou a se popularizar internacionalmente e mesmo que algumas *visual novels* sejam ignoradas por distribuidoras oficiais, alguns fãs ainda fazem a tradução e a disponibilizam *online* (TV Tropes, 2024).

As *visual novels* (VN) têm uma mecânica simples, em que o jogador tem como maior objetivo acompanhar a história por meio de textos apresentados a ele, tais como pensamentos, diálogos, músicas, ruídos de ambiente e imagem que funcionam como os olhos do jogador para os cenários e personagens do contexto – que geralmente é em primeira pessoa sendo este o jogador. Alguns jogos ainda possuem a dublagem de atores para as vozes dos personagens principais. Na maioria dos jogos no estilo visual novel, os jogadores presenciam sua figura na tela igualmente como os demais personagens, para assim ajudar com a imersão na história. O ápice nestes jogos ocorre quando o jogador precisa decidir qual caminho irá seguir através de suas preferências dentre as alternativas apresentadas a ele na tela, desta forma, o jogo possui múltiplas histórias e consequentemente vários finais (Alves; Taborda, 2015, p. 485-486).

As escolhas apresentadas a jogadora têm consequências no enredo, alterando o desenvolvimento e o final da narrativa. Em sua grande maioria, as *visual novels*, tratam-se de romances onde o personagem principal (comumente um homem) se relaciona com os demais personagens (que normalmente são mulheres), desta forma, as escolhas afetam a afinidade entre o personagem principal e o seu “par romântico”.

É muito comum as *visual novels* utilizarem os três tipos de finais mais famosos no Japão: *True End*, *Bad End* e *Happy End* – traduzindo: *Final verdadeiro*, *Final Ruim* e *Final Feliz*. Mas é possível que haja outros finais.

Normal ending: apesar de não ter citado o “final normal” acima, ele ainda faz parte, pois é considerado o final mais comum. Basicamente, a jogadora não fez escolhas

muito boas para conseguir um final feliz e nem escolhas muito ruins para conseguir o final ruim, é basicamente um final neutro.

True ending: comumente é o final cânone, um final que os desenvolvedores consideram como “real”, caso o jogo tenha uma sequência, o final *verdadeiro* será o que utilizarão de base. Em alguns casos, para conseguir o *true ending*, a jogadora deve obter todos os outros finais ou concluir alguns pré-requisitos que não ficam claros durante a campanha, tendo que desbravar o conteúdo e tentar diferentes formas de concluir suas ações.

Happy ending: como o nome já diz, é um final feliz baseado nas escolhas da jogadora e é o que mais traz benefícios a ela. Aqui a história termina da melhor maneira que era possível (pré-determinado pelos desenvolvedores). Nem sempre a jogadora pode gostar do resultado, mas o *happy ending* é “melhor” do que o *normal ending* e *bad ending*.

Bad ending: aqui, as piores escolhas possíveis foram tomadas, resultando no pior final para os seus personagens e história. Podendo alguns personagens morrer, tragédias acontecerem ou o protagonista ficar sozinho no final (caso seja um jogo de paquera).

Esses finais são tão famosos no Japão que há músicas falando sobre eles. Há uma série de quatro clipes chamada *Night Series* que utiliza os *Vocaloids*¹⁴ como cantores. Os clipes contam com a produção de Hitoshizuki e Yama (música e letra), Suzunosuke (ilustrações) e TSO (composição) e foram legendados por Cristieko.

A história conta sobre uma garota (Hatsune Miku) que se perdeu na floresta, mas que acaba encontrando uma mansão onde o pessoal a acolhe. Ela é recebida pelo mordomo (Gakupo), uns bonecos (Rin e Len), a empregada (Gumi), o mestre da casa (Kaito), a madame (Meiko) e a senhorita (Megurine Luka). Felizes com a visita inesperada, eles decidem dar uma festa de boas-vindas, mas ao acordarem no dia seguinte percebem que o tempo não passou e que estão “presos” naquela noite. Confusos sobre o tempo, o pessoal da mansão decidiu verificar o roteiro apenas para constatar que a página

¹⁴ Vocaloid é um software de síntese de voz desenvolvido pela Yamaha Corporation. O software utiliza um banco de dados com vocais gravados previamente de atores ou cantores, e permite aos usuários “cantar” digitando letras e melodias. O usuário consegue alterar a velocidade das pronúncias, adicionar efeitos ou alterar o tom das vozes. Cada Vocaloid é vendido como um personagem sendo eles: Hatsune Miku (a mais famosa), Megurine Luka, Kagamine Rin e Len, Meiko e Kaito. Esses são os mais famosos e utilizados, mas hoje em dia existem vários outros *softwares* de síntese de voz por outras empresas. Disponível em: <https://www.vocaloid.com/en/>

seguinte (da história) foi roubada, assim, o tempo só irá passar se eles encontrarem o *final verdadeiro*.

Na música eles repetem muito se será que a noite terminará em um *Happy End* ou se será mais um *Bad ending*, e que se eles errarem a ordem do *script* tudo estará acabado.



Figura 12: O primeiro *print* foi tirado da música *Bad end Night*, primeiro clipe da série. O segundo *print* foi retirado da música *Crazy Night*, clipe número 2. Na primeira imagem está escrito “procure, procure pelo Final Feliz. Erre a ordem e estará tudo acabado”, já no segundo diz “é só fazer tudo de acordo com o script” dando a sensação de que estão em uma espécie de jogo ou teatro.

Fonte: https://www.youtube.com/playlist?list=PLHnP0exOBMLa_BOkaJW10Sfioi-y3-IE

A garota da floresta (Hatsune Miku) tenta achar o final correto (*true end*), mas sempre acaba caindo em um final ruim (*bad end*), e toda vez que eles “erram” sobre o final, a noite se repete em um *loop* até que alguém ache o *final verdadeiro*.

1.2.1 Características de uma *visual novel*

Durante as disciplinas do mestrado em 2023, cursei a disciplina de *Arte e Tecnologia* com o meu professor orientador, Edgar Franco, durante ela o professor passou um capítulo de livro para leitura sobre as HQtrônicas.¹⁵ Fiquei bastante surpresa, pois a meu ver, as HQtrônicas e as *visual novels* são extremamente similares, isso, porque basicamente o único recurso que a *visual novel* não utiliza é a separação em quadrinhos de uma HQ. As *visual novels*, normalmente são telas estáticas com pouca movimentação ou nenhuma, com um personagem ou mais na tela trocando de feições conforme você avança no diálogo. Ainda assim, suas características são muito similares às de uma HQtrônica, sendo elas:

¹⁵ “Neologismo ‘HQtrônicas’ – formado pela contração da abreviação ‘HQ’ (Histórias em Quadrinhos), usada comumente para referir-se aos quadrinhos no Brasil, com o termo “eletrônicas”, Os Quadrinhos na Era Digital referindo-se ao novo suporte” (Franco, 2014, p. 15-16).

1. **Interatividade:** as interatividades podem ser básicas ou complexas (figura 13). Básicas como apenas clicar com o mouse ou dedo (caso esteja no *smartphone*) para passar para a próxima ação, como escolher qual caminho ir (direita ou esquerda, cima/baixo) ou até escolhas de ações (o que o personagem deve fazer a seguir).

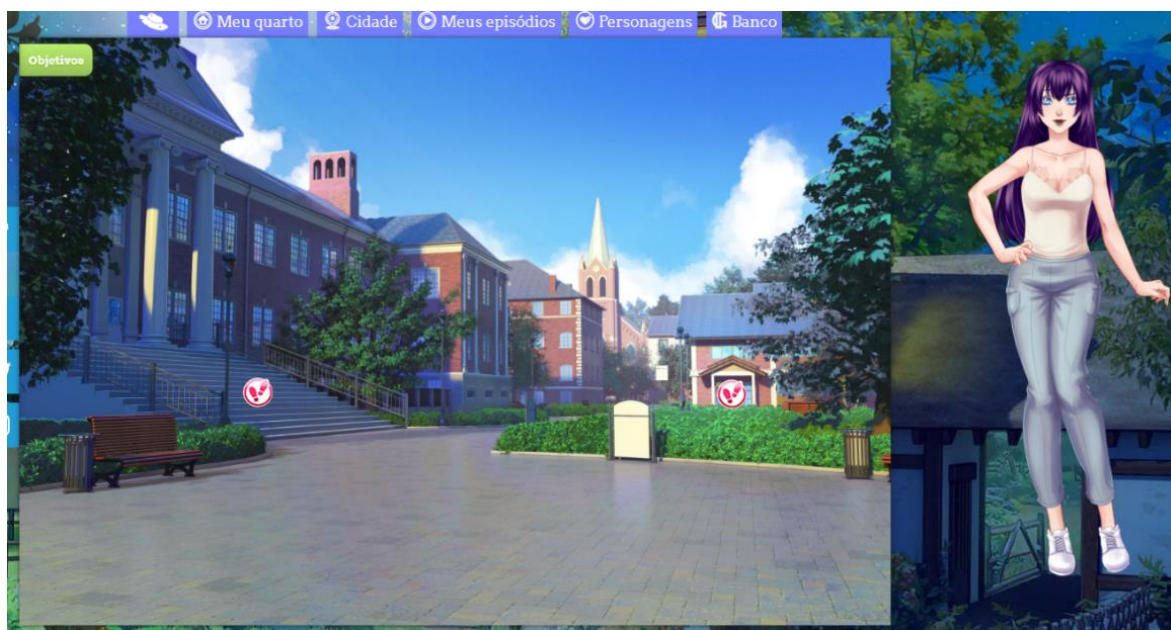


Figura 13: Jogo *Amor Doce – University Life*. Nesta imagem podemos ver dois ícones rosa com pegadas dentro. Esses ícones indicam locais para onde ir. Neste caso a protagonista pode ir para o prédio de artes (esquerda) ou para o dormitório (direita).

Fonte: <https://www.amordoce.com/campus-life>

2. **Animação:** atualmente, *visual novels* mais complexas e populares possuem alguns recursos de animação, seja no movimento da boca para ter a sensação de que o personagem está falando ou movimentos sutis de braço, cabelo e o balançar do corpo. Essas animações não precisam necessariamente ser do personagem, podendo estar no cenário também.
3. **Diagramação dinâmica:** de acordo com a definição de Edgar Franco (2014, p. 17) “o criador de HQtrônicas pode fazer com que alguns quadrinhos da página movam-se para fora dela, ou para outra posição na sequência ou ainda que deem lugar a outros quadrinhos”. Normalmente essa característica não se adequa às *visual novels* já que elas não mantêm um formato de quadrinhos conforme as figuras 14 e 15.

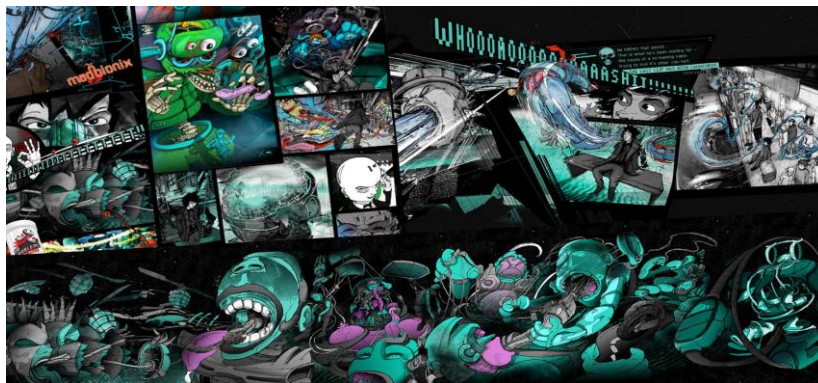


Figura 14: Imagem da HQTrônica *Nawlz*. Infelizmente a HQTrônica não está mais no ar devido à troca de tecnologias que teve durante à época do *flash* e agora o site está passando por uma reestruturação. Pode-se observar que a HQTrônica possui muitos elementos que vêm das Histórias em Quadrinhos.

Fonte: <http://www.nawlz.com/>



Figura 15: Tela da *visual novel Steins;Gate*. As *visual novels*, não possuem tantos elementos da sintaxe trazidos das históricas em quadrinhos, pois são jogos pensados para consoles/PC e principalmente os *smartphones*.

Fonte: <https://www.codeweavers.com/compatibility/crossover/steins-gate-120>

Destaco que muitas HQTrônicas que foram feitas utilizando o *Adobe Flash Player*, infelizmente, não estão mais disponíveis devido à obsolescência de tecnologias. Em 2017, a *Adobe Flash Player* anunciou a descontinuação do *plug-in*¹⁶ do navegador e em 2021 o *Flash* foi oficialmente eliminado e bloqueado pela *Adobe*. Nos primórdios da internet, o *Flash* desempenhou um papel muito importante, pois com ele era possível ver vídeos e pequenas animações no navegador, mas com o tempo, o *Flash* se tornou obsoleto, já que novas tecnologias foram tomando o seu lugar (Duffy, 2021).

4. **Trilha sonora:** é a música de fundo que normalmente é tocada em *loop* durante toda ou quase todo o jogo.
5. **Efeitos sonoros:** como o próprio nome diz são os efeitos colocados durante ações ou desenvolvimento do jogo. Pode ser o som de passos, pássaros, grito, entre

¹⁶ Na informática, *plug-in* é um programa que adiciona funcionalidades a outros programas, aplicativos ou navegadores.

outros efeitos. “A ocorrência desses efeitos sonoros na narrativa dependerá também do ritmo de leitura de quem navega pelo trabalho” (Franco, 2014, p. 18).

6. **Dublagem:** essa é uma característica que não foi adotada pelas HQtrônicas, mas que está presente em quase todas as *visual novels*, exceto as de baixo orçamento.
7. **Tela infinita:** “rompe com uma das limitações impostas pelo suporte impresso e inaugura um novo leque de possibilidades de diagramação e narração que certamente ainda não foram exploradas nem em uma pequena parte de seu enorme potencial” (Franco, 2014, p. 18). Este recurso também não está disponível nas *visual novels*. Exemplo na figura 16:

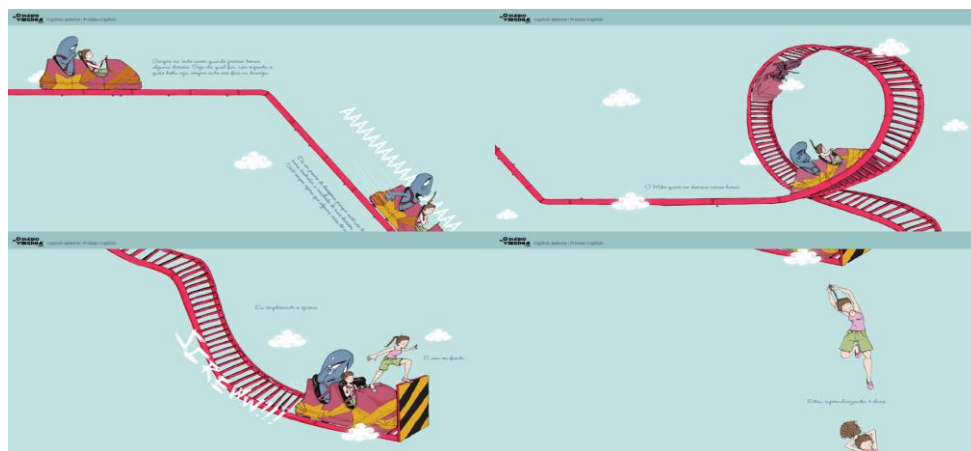


Figura 16: Recurso de tela infinita sendo utilizado no capítulo 4 da HQtrônica *O diário de Virginia* por Cátia Ana. Para ler, o interator deve utilizar as barras do navegador tanto para o lado quanto para baixo.

Fonte: <https://www.odiariodevirginia.com>

8. **Narrativa multilinear/ narrativa interativa:** são narrativas com bifurcações ao longo de seu caminho, assim como explicado anteriormente. Nesta dissertação, faço o uso do termo narrativa interativa, pois apesar de as narrativas serem multilineares, para que o jogador percorra cada caminho é necessária uma interação com botões na tela que definirão suas escolhas.

Com o avanço das tecnologias, as *visual novels* também passaram por mudanças. Atualmente, há jogos que misturam *visual novel* com RPG.¹⁷ Basicamente os diálogos e escolhas são similares aos que vemos nas *visual novels*, no entanto, pode haver a

¹⁷ “Role-playing: jogos de “role-playing” – ou RPG – foram definidos a partir de estruturas de jogos tradicionais não-eletrônicos, principalmente por jogos de mesa e tabuleiro como Dungeons and Dragons. Fora do mundo eletrônico, este tipo de jogo foi baseado em jogos de estratégia – basicamente, estratégia militar em seu princípio – somados a conceitos da literatura e do teatro, nos quais os jogadores interpretam personagens de forma a desenvolver a narrativa. Dentro do universo dos games, este gênero teve, além do embasamento “fora do eletrônico”, ligação direta com o gênero de “ação-aventura”, ampliando a relação do jogador com o roteiro e a sua participação ativa na história do jogo” (Mendonça, 2014, p. 28).

possibilidade de andar pelo cenário e resolver enigmas como no jogo *Undertale* (2015) (figura 17) e também enfrentar debates em um jogo de cartas, exemplo, *Thears of Themis* (2020) (figura 18).



Figura 17: *Undertale* é um jogo de RPG, mas que também faz recursos de uma *visual novel* na hora dos diálogos e escolhas entre caminhos.

Fonte: https://www.ign.com/wikis/undertale/Boss_Guide

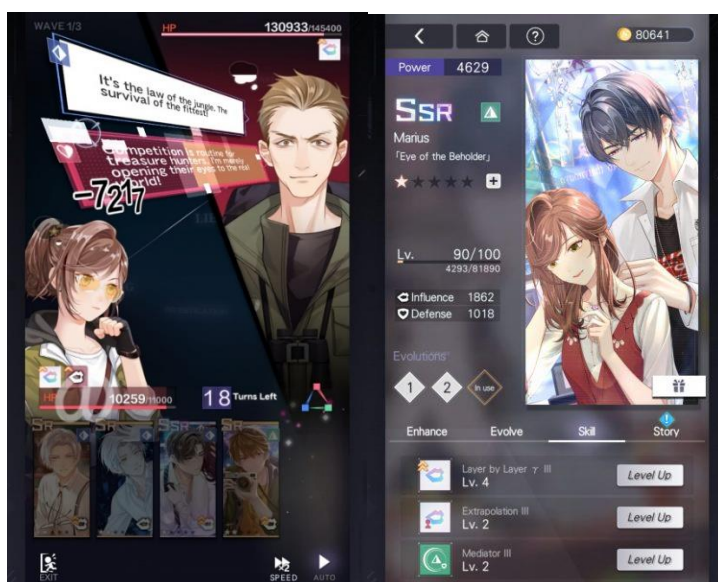


Figura 18: *Thears of Themis* é uma *visual novel* que traz recursos de investigação. A protagonista é uma jovem advogada que participa de debates utilizando um sistema de cartas ao estilo gacha.¹⁸

Fonte: <https://daiyamanga.com/2021/09/19/game-review-tears-themis/>

¹⁸ Gacha: mecânica de jogo onde o jogador deve comprar dinheiro virtual utilizando o real para adquirir benefícios, sendo que estes nem sempre são garantidos. Por exemplo, no jogo *Honkai Star Rail* há os banners de personagens limitados que podem ser adquiridos com moedas virtuais chamadas Jades. Essas Jades podem ser adquiridas cumprindo missões e desafios, no entanto, o número de Jades que um jogador pode conseguir gratuitamente é limitado. Para conseguir um personagem, o jogador aposta 10 fichas em uma taxa mínima para conseguir o personagem do banner que é por tempo limitado. Normalmente, o jogo defini um número de “fichas” máximo para que consiga ganhar o personagem. Em *Honkai Star Rail*, você tem que jogar 90 fichas para vir um personagem 5 estrelas (limitado), no entanto, nessas 90 fichas tem 50% de chance de não vir o personagem do banner e sim um outro personagem cinco estrelas. Caso você perca no 50% e não venha o personagem do banner, o jogador deve tentar nas próximas 90 fichas conseguir o personagem que pode ou não vir antes das 90 fichas serem jogadas. Assim, com um constante de lançamento de personagens novos, é praticamente impossível conseguir todos os personagens. Desta forma, quem quiser ter todos os personagens terá que gastar dinheiro real no jogo.

1.2.2 Visual Novels populares

Amor Doce



Figura 19: Tela do site *Amor Doce* onde você pode escolher entre os quatro jogos disponíveis.

Fonte: <https://www.amordoce.com/>

No Brasil, *Amor Doce* (figura 19) é uma *visual novel* bem popular. O jogo foi desenvolvido pela empresa francesa *Beemov* e lançado em 2011. A primeira vez que tive contato com o jogo foi em 2012, naquela época, o jogo era relativamente novo, mas já estava tornando-se conhecido. Atualmente, o game conta com 23.821.672 inscritos¹⁹ – apenas no servidor brasileiro – e possui quatro modos sendo eles: *High School Life* (o primeiro a ser lançado); *University Life*; *Love Life* e *Alternate Life*. Sendo os três primeiros continuações da vida da *docete* – nome dado à protagonista, no caso, a jogadora, que viverá a história e consequências das escolhas –, e o último, uma versão alternativa onde a *docete* pode viver um novo romance. A empresa fez tanta fama com esses jogos de paquera no estilo de *visual novel* que lançaram outros jogos: *Moonlight Lovers* (vampiros), *Eldarya* (fantasia) e *O Segredo de Henri* (popstar).

Em *Amor doce: High School Life*, a *docete* (protagonista) acabou de se mudar para um colégio novo e sua história começa com ela tendo que lidar com novas amizades e paixões. No jogo, suas escolhas afetam seu relacionamento com os personagens (paqueras), fazendo com que eles gostem de você ou não. O fato de um personagem não gostar de você dentro do jogo faz com que ele não te ajude quando precisar, e ao final de

¹⁹ Esses dados foram colhidos no dia 14 de janeiro de 2025. Esses números só aumentam a cada inscrição. Do momento em que escrevi meu pré-projeto de mestrado em 2022, já cresceram três milhões de inscritos.

cada capítulo, a *docete* ganha uma ou mais imagens com aqueles personagens que possui mais afinidade (figura 20). Essas imagens têm relação com as rotas, ou seja, diferentes escolhas resultam em diferentes imagens que são consideradas como prêmio para a jogadora.



Figura 20: Imagem de um dos finais com o Castiel (uma das paqueras disponíveis em *Amor Doce*).
Fonte: <https://do7maluca.blogspot.com/2019/01/amor-doce-high-school-todas-as-imagens.html>

Por causa disso, o jogo possui dois modos de *replay*, sendo um deles para quem busca apenas pegar as outras imagens sem afetar suas decisões na história do jogo, e outro modo para aqueles que não gostaram de suas escolhas e querem refazê-las. Assim, surgiram muitos sites que mostram as respostas corretas que a *docete* deve escolher para conseguir a imagem com a paquera que mais gosta.

Em 2024, a empresa *Beemov* lançou um novo jogo do *Amor Doce*, intitulado *Amor Doce New Gen* (figura 21), uma versão da “nova geração” que agora possui muito mais qualidade nas ilustrações e também animações de movimento dos personagens. Os jogos de “nova geração” se destacam pela qualidade gráfica e desempenho, normalmente são desenvolvidos pensando nos *consoles* recentes e nas novas tecnologias que permitem aprimoramentos.



Figura 21: Site de pré-registro do jogo *Amor Doce New Gen* e as recompensas de pré-registro.

Fonte: <https://www.amordoce-newgen.com/>

Todos os outros jogos da empresa *Beemov* ganharam uma versão para a “nova geração” (figura 22), com exceção de *Moonlight Lovers*.

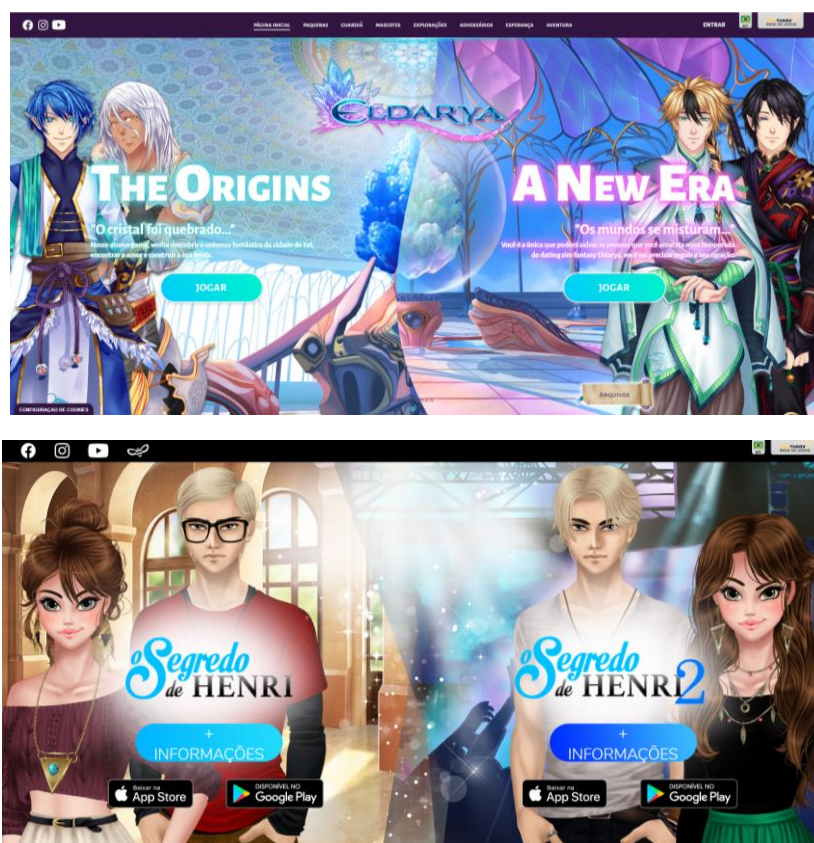


Figura 22: Os dois modos “nova geração” nas *visual novels* *Eldarya* e *O segredo de Henri*.

Fonte: <https://www.eldarya.com.br/> e <https://www.segredohenri.com/>

Fate/Stay Night

Fate/Stay Night (figura 23) é uma *visual novel eroge*²⁰ criada pela *Type-Moon* e que teve seu lançamento em 2004. Os jogos ficaram tão famosos que se tornaram animes²¹ e mangás.²² *Fate/Stay Night* originalmente possui três rotas e a diferença entre as três ocorre quando o protagonista, Shirou, tem que escolher as garotas Saber, Rin e Sakura para se relacionar romanticamente. Cada escolha levará a uma história completamente diferente e cada uma das rotas possuem os finais felizes e ruins.

A história gira em torno de sete magos que devem batalhar entre si para adquirir o *Santo Graal* – uma relíquia que concede qualquer desejo. Mas para que o *Santo Graal* apareça, apenas um destes “mestres” deve sobreviver. Para as competições, cada mago invoca um servo, esses servos são heróis do passado (de acordo com a história do jogo) como Rei Arthur, Hércules, Medusa, entre outros.



Figura 23: Jogo *Fate/Stay Night*, na imagem está a personagem Saber.

Fonte: <https://www.typemoon.com/products/fate/index.html>

Cada mago invoca um servo de uma classe, sendo elas: *Saber* (sabre), *Archer* (arqueira), *Berserker* (guerreira ensandecida), *Lancer* (lanceira), *Caster* (magas e feiticeiras), *Assassin* (assassina) e *Rider* (cavaleira). Estes servos possuem característica de luta de sua classe e a classe *saber* é considerada uma das mais fortes além da *berseker*. Esses heróis do passado preferem ser chamados pelo título da sua classe para esconder sua verdadeira identidade, pois ao revelar quem são também revelarão suas fraquezas.

²⁰ Palavra de origem japonesa para se referir a jogos que possuem conteúdo sexual explícito.

²¹ Termo usado para que se referir às animações japonesas.

²² Termo usado para se referir às histórias em quadrinhos japonesas.

Estes servos também buscam pelo *Santo Graal* pois possuem algum grande arrependimento em suas vidas passadas. Assim, quando morrem eles escolhem ficar disponíveis para serem chamados para lutar pelo *Santo Graal*. Na história, Shirou (o protagonista) invoca a *Saber* cuja identidade verdadeira é o Rei Arthur, na franquia, o Rei Arthur é uma mulher que finge ser um homem para “o bem de seu povo”.

Rin, amiga de Shirou e possível par romântico, invoca o *Archer* – *alerta de spoiler* que posteriormente descobrimos se tratar do próprio Shirou, mas do futuro. A Sakura, nas duas primeiras rotas não tem tanto protagonismo e quase não aparece, no entanto, na rota *Heaven's Feel*, ela se torna uma grande protagonista ao lado de Shirou, e na minha opinião, é uma das rotas mais pesadas em quesito violência.

Com a popularidade de *Fate/Stay Night*, foram lançados vários *animes*, cada um como uma rota e outros que se passam no mundo de *Fate*. Os animes principais são:

- *Fate/Stay Night* - rota da Saber (2006);
- *Fate/Stay Night - Unlimited Blade Works* - rota da Rin (2014);
- *Fate/Stay Night - Heaven's Feel* (rota da Sakura): lançado em formato de três filmes sendo eles: *Heaven's Feel Presage Flower* (2017); *Lost Butterfly* (2019) e *Spring Song* (2020);
- *Fate/Zero* (2005): é um prólogo que se passa dez anos antes dos acontecimentos de *Fate/Stay Night*.

Todos eles, com exceção de *Fate/Zero*, possuem o mesmo início até o momento em que as rotas diferem.

Danganronpa

Danganronpa (figura 24) é mais uma franquia que se tornou tão popular no Japão que se tornou anime e está disponível na *Crunchyroll*.²³ Na história, quinze alunos estão presos em uma escola com um diretor urso chamado Monokuma. Há um assassinato ali e eles tem que descobrir quem é o assassino em uma espécie de tribunal. Para isso, eles têm que reunir provas e participar de um debate, aquele que for declarado culpado, enfrentará uma

²³ Site de *streaming* como a Netflix, mas com o catálogo somente de animes.

morte terrível e nem sempre o culpado é o verdadeiro assassino, podendo assim, eliminar pessoas inocentes.



Figura 24: Jogo *Danganronpa: Trigger Happy Havoc*.

Fonte: https://store.steampowered.com/app/413410/Danganronpa_Trigger_Happy_Havoc/?l=portuguese

Enquanto eles tentam reunir provas de quem é o verdadeiro assassino, eles também tentam descobrir como fugir desta escola.

1.3 Representação feminina nos jogos

Neste tópico, evidenciarei como nós mulheres somos deixadas de lado na hora de os desenvolvedores escolherem uma protagonista para a história ou colocadas como um suporte e/ou uma forma de prêmio para a jogadora.

Não tem como falar de representação feminina sem antes falar do feminismo. Adianto que minha intenção nesta dissertação não é trazer a história do feminismo e seus marcos, mas apenas trazer sua definição e alguns conceitos que serão trabalhados ao longo desta investigação. Assim, faço as palavras de bell hooks²⁴ as minhas:

A tendência [ao falar de feminismo] é eu ouvir tudo sobre a maldade do feminismo e feministas más: “elas” odeiam homens; “elas” querem ir contra a natureza (e deus); todas “elas” são lésbicas; “elas” estão roubando empregos e tornando difícil a vida de homens brancos, que não têm a menor chance (hooks, 2023, p. 11).

Naomi Wolf complementa,

²⁴ O nome bell hooks é uma homenagem da autora à sua avó, ela o utiliza em letra minúscula como um posicionamento político na tentativa de romper com as convenções linguísticas e acadêmicas para que possa dar enfoque ao seu trabalho e não à sua pessoa. (QUEIROZ, 2022). Essa dissertação respeita a escolha da autora.

O feminismo tinha se tornado um palavrão. Partia-se do pressuposto de que mulheres que reclamavam do mito da beleza tinham, elas sim, algum defeito: provavelmente eram gordas, feias, incapazes de satisfazer um homem, “feminazis”, ou - horror dos horrores - lésbicas (Wolf, 2022, p. 15).

Até o final do primeiro semestre de mestrado ainda não havia aberto meus olhos e me denominado feminista. Afinal, como ambas as autoras, bell hooks e Naomi Wolf, afirmam em seus livros, a mídia de massa foi efetiva em disseminar um antifeminismo, uma ideia de que feministas são as que colocam fogo em seus sutiãs, odeiam homens e se vestem de forma masculina. No entanto, levei um choque quando ao fazer a disciplina de *Arte e Cultura Visual* no PPG Arte e Cultura Visual da UFG, com a professora Carla Luzia de Abreu, ela me fez a seguinte pergunta: “já que você está falando de representação feminina e sobre mulheres, por que não trouxe nenhuma autora feminista de referência?”

Foi como se a venda que estava em meus olhos caísse. Aquela pergunta ficou na minha cabeça, afinal, como eu nem cogitei falar de feminismo quando dizia de representação feminina? E a constatação era óbvia: até aquele momento eu não me considerava feminista. Não acreditava que meus atos antipatriarcalismo eram o suficiente para denominar-me assim e não reconhecia em mim a “imagem feminista” que a mídia de massa popularizava.

Com a venda retirada dos olhos fui atrás de livros de autoras feministas, busquei bibliografias de outras teses e dissertações com esse mesmo viés e pedi indicações de leitura, foi assim que entrei em contato com o livro *O feminismo é para todo mundo: políticas arrebatadoras* da autora bell hooks. A autora define o feminismo como **“um movimento para acabar com o sexismo, exploração sexista e opressão”**. Ela também afirma adorar essa definição por deixar claro “que o movimento não tem a ver com ser anti-homem” (hooks, 2023, p. 13). hooks revela que o movimento não é só de mulheres e que nunca será bem-sucedido se não trazermos todos para o nosso lado, seja homem ou mulher de todas as idades.

O feminismo, neste contexto [dos jogos], procura desafiar as narrativas midiáticas dominantes que marginalizam as mulheres ou as confinam a papéis tradicionais e, em vez disso, promovem retratos mais diversos e empoderadores que refletem as identidades multifacetadas das mulheres. Através desta lente, a mídia, incluindo os videogames, não é apenas um espelho das normas da sociedade, mas também um participante ativo na formação de percepções culturais de gênero (McQuail, 2010 apud De La Torre-Sierra; Guichot-Reina, 2024, tradução própria).

1.3.2 O mito da beleza e a representatividade nos jogos

Mundialmente, nós mulheres já somos 50% da população,²⁵ no Brasil, segundo o IBGE de 2022,²⁶ nós brasileiras também já somos maioria representando 51,1% da população. Mas de acordo com o “Instituto Humphrey de Questões Públicas, ‘embora as mulheres representem 50% da população mundial, elas cumprem quase dois terços do total de horas de trabalho, recebem apenas um décimo da renda mundial e possuem menos de 1% das propriedades’” (Wolf, 2022, p. 43).

E apesar de sermos maioria em questão populacional, a representação feminina nas telas ainda não predomina. A *Forbes* publicou uma matéria contendo um estudo onde foram analisados os filmes mais populares do ano de 2022 e o emprego das mulheres nesses filmes.

De acordo com a pesquisa, as mulheres são somente 7% das cinegrafistas trabalhando nos 250 filmes que mais arrecadaram no último ano. Isso é somente 3% a mais do que em 1998, quando Lauzen começou a juntar esses dados. O número de editoras também não subiu muito, aumentando de 20% em 1998 a 21% em 2022. Igualmente, as porcentagens de mulheres não eram tão maiores em outros cargos, compondo somente 19% dos roteiristas, 25% dos produtores executivos e 31% dos produtores em 2022 (Elsesser, 2023).

A situação ainda piora para as mulheres negras, “no total, 80% dos diretores são homens brancos, 14% são homens de grupos socialmente menos representados, 4% são mulheres brancas e somente 1% é de mulheres de grupos sociais minoritários” (Elsesser, 2023).

Com um recorte para os jogos digitais, infelizmente a representatividade feminina decaiu muito. E não há como dizer que o público dos jogos é primordialmente masculino, pois as mulheres já representam metade desse público que consome os jogos conforme expliquei no começo deste capítulo.

Uma pesquisa publicada na revista *Royal Society Open Science*, revelou que “As personagens femininas estão menos nas telas, têm imagens mais sexualizadas e desempenham papéis menos importantes, de modo que suas representações reforçam estereótipos já conhecidos” (O Globo, 2023). Nesta pesquisa, eles analisaram mais de 13 mil personagens de 50 jogos de RPG contendo cerca de seis milhões de palavras faladas,

²⁵ Dados retirados do site:

<https://news.un.org/pt/story/2022/10/1804287#:~:text=Aproximadamente%204%2C5%20bilhões%20de,c omposta%20por%20mulheres%20e%20meninas.>

²⁶ Dados retirados do site:

https://censo2022.ibge.gov.br/panorama/?utm_source=ibge&utm_medium=home&utm_campaign=portal

e infelizmente, ao comparar com as falas dos personagens masculinos às falas das personagens femininas representam apenas a metade.

Em parte, isso se deve à falta de personagens femininas, mas também há preconceitos no que dizem e com quem falam. Em média, **elas recebem diálogos menos importantes, e há uma tendência de interagirem menos com outros personagens do mesmo gênero.** Embora os diálogos nos videogames também possam variar de acordo com a vontade e as decisões dos jogadores, os resultados da pesquisa sugerem que isso não tem efeito direto na representação de gênero (O Globo, 2023, grifo meu).

Para entender melhor esses dados, trago aqui informações da pesquisa da indústria brasileira de *games* pela AbraGames (2024), pois é importante observar quem está por trás dos jogos, quem os faz. De acordo com a pesquisa, em 2023 (figura 25), as mulheres eram somente 14,3% de todos os sócios e colaboradores das empresas desenvolvedoras de jogos no Brasil. Vale observar que esta pesquisa é mais inclusiva do que a pesquisa *Game Brasil* por ser uma pesquisa que inclui gênero e também pessoas não-binárias, não fazendo a diferenciação somente pelo sexo.

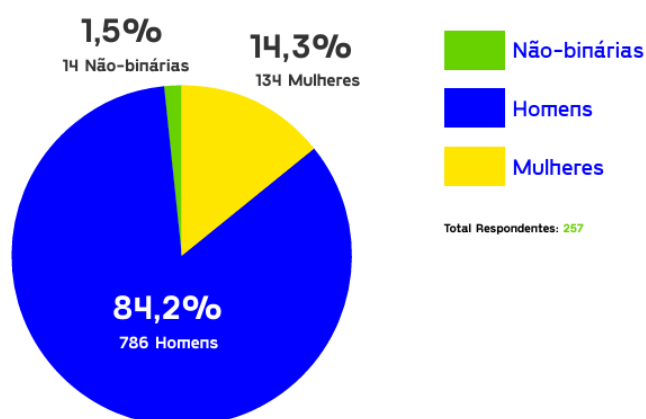


Figura 25: Distribuição de sócios e colaboradores por gênero
Fonte: Pesquisa Capacidade de Produção da Indústria Brasileira de Games (2023)

Também são disponibilizadas as áreas que os sócios e colaboradores atuam por gênero (figura 26), e as áreas mais ocupadas por mulheres sócias são arte/design (31%) e a parte administrativa e financeira (28%). Nesse quesito, os homens ocupam a maioria na programação e gestão de projetos (30%). Em relação aos colaboradores das empresas, as mulheres ocupam 44% da parte de arte e design. No entanto, em relação à números somos bem poucas no ramo com apenas 687 mulheres colaboradores contra 1717 homens colaboradores. Ou seja, enquanto duas mulheres são contratadas, cinco homens são contratados.

Total Respondentes: 144

DIVERSIDADE		
CATEGORIAS	MEMBROS	PESSOAS
Pessoas Pretas	Sócios	55
	Colaboradores	192
Indígenas	Sócios	3
	Colaboradores	13
Deficientes	Sócios	8
	Colaboradores	17
Neurodiversos	Sócios	42
	Colaboradores	59
	Sócios	4
	Colaboradores	23
Refugiados	Sócios	0
	Colaboradores	0
Trans	Sócios	10
	Colaboradores	37
Com mais de 50 anos	Sócios	24
	Colaboradores	16

Figura 26: Distribuição da diversidade entre sócios e colaboradores
 Fonte: Pesquisa Capacidade de Produção da Indústria Brasileira de Games (2023)

A pesquisa também revela a questão de diversidade nessas empresas. Sendo que apenas 55 pessoas pretas são sócias e 192 são colaboradores. É necessário que mais mulheres e mais diversidade esteja por trás de quem produz esses jogos para que se evite o perpetuamento de jogos sendo desenvolvidos para “homens heteros e brancos”. A representatividade nos jogos não seria discutida se houvesse mais diversidade entre as pessoas que os produzem.

Desta forma, para falar sobre a representatividade feminina nos jogos de *sobrevivência* e *terror*, faço breves análises de alguns jogos reconhecidos deste gênero, não focando apenas nas *visual novels*. Nestas análises, faço um breve resumo do jogo onde descrevo quem é a(o) protagonista – aquele que a jogadora controla; quem são; se são do sexo feminino ou masculino (destaco que não há personagens LGBTQIA+ nos jogos listados); se há ou não personagens negros e/ou pardos; a ocupação e o principal objetivo do jogo. Também faço alguns apontamentos quanto a aparência do protagonista e de personagens secundários, mas que são importantes na trama. Informo às leitoras que as análises dos jogos contêm *spoilers* de suas narrativas.

The Evil Within (2014) e The Evil Within 2 (2017)

No primeiro jogo (lançado em 2014) e segundo (lançado em 2017), o protagonista é um detetive chamado Sebastian Castellanos que perdeu sua filha em um incêndio, no entanto, sua esposa e ex-parceira, detetive Myra, acredita que o incêndio não foi um mero acidente e após começar as investigações, ela também desaparece.

No início do jogo (primeiro volume), Sebastian possui novos parceiros, Joseph Oda e Juli Kidman. Os três recebem um chamado de urgência em um hospital psiquiátrico e ao adentrar o local percebem inúmeras mortes e que tudo está revirado. Em um momento, Sebastian é emboscado e acorda em uma realidade onde tudo está perturbado e há criaturas horríveis querendo matá-lo. Ao encaminhar do jogo, descobrimos estar dentro da mente de um psicopata.

Resumidamente, uma empresa chamada MOBIUS estava fazendo testes com uma máquina chamada STEM da qual tem o objetivo de criar um mundo simulado através de uma consciência coletiva onde várias pessoas são conectadas mentalmente à máquina, no entanto, como eles usaram o cérebro de um psicopata (Ruvik) como núcleo para a máquina, tudo sai pela culatra, pois agora esse psicopata consegue controlar essa realidade e tenta matar a todos que se conectam a ela. No jogo, se a pessoa conectada morrer dentro do STEM, seu corpo na vida real também morre. Assim, Sebastian tem que dar um jeito de sair da mente do psicopata e sobreviver enquanto faz isso.

Na sequência (*The Evil Within 2*), o detetive Sebastian descobre que sua filha está viva e que havia sido a MOBIUS, a mesma empresa que causou a confusão do primeiro jogo, que forjou a morte dela e a raptou. Desta vez, Lily está sendo usada como o núcleo da máquina STEM. No entanto, alguma coisa saiu errado e a consciência de Lily sumiu dentro do sistema causando uma perturbação gigantesca da realidade simulada. Assim, para conseguir restaurar o equilíbrio do núcleo da máquina, a MOBIUS contrata Sebastian para que salve sua própria filha. Os principais vilões em *The Evil Within 2* são: Stefano Valentini – um fotógrafo psicopata que consegue manipular a realidade dentro do STEM e Theodore Wallace, um ex-membro da MOBIUS. Nesta sequência, a esposa de Sebastian, Myra, retorna, o que se revela um grande *plot-twist*, pois Myra também está conectada na máquina STEM para salvar sua filha, mas foi corrompida. Na figura 27 é possível observar o visual de Sebastian e de Juli em ambos os jogos.



Figura 27: No segundo jogo, Sebastian já não usa o sobretudo e possui barba. Já Juli mantém as calças jeans e a camisa branca, mas com uma jaqueta por cima.

Fonte: https://heroes.fandom.com/pt-br/wiki/Sebastian_Castellanos, https://heroes-of-the-characters.fandom.com/wiki/Juli_Kidman e <https://www.artstation.com/artwork/LdAbA>.



Figura 28: Comparativo entre as duas entidades que aparecem nos dois jogos, na primeira imagem (à esquerda), o personagem é do sexo masculino e é o psicopata (Ruvik) que controla a unidade STEM. A segunda imagem (à direita) é uma figura do sexo feminino (Myra) que também está atrás de Lily.

Fonte: <https://www.artstation.com/artwork/B1V529> e <https://www.artstation.com/artwork/RwAQe>.

Sobre a aparência de Sebastian e Juli nos dois primeiros jogos não há muita discrepância em seus visuais. No entanto, ao comparar Ruvik (vilão do primeiro jogo) com Myra (em uma versão corrompida sua) (figura 28), pode-se observar que mesmo sendo criados como criaturas ou vilões, a figura feminina ainda é delicada e “pura”. De acordo com o livro *A psicologia das cores* de Eva Heller (2013, p. 17) a cor branca é “a cor feminina da inocência. Cor do bem e dos espíritos”.

Assim, os dois personagens Ruvik e Myra conseguem se destoar bastante, pois a aparência suja de Ruvik mostra verdadeiramente como ele é por dentro: “corrompido” e

“mau” por se tratar de um psicopata. Já Myra, mostra-se “pura”, pois é a mãe de Lily que busca salvá-la. No segundo jogo há dois vilões (figura 29) e um deles é negro.



Figura 29: Visual dos vilões em *The Evil Within 2*, na sequência, Stefano Valentini e Theodore Wallace.
 Fonte: https://villains.fandom.com/wiki/Father_Theodore e https://villains.fandom.com/wiki/Stefano_Valentini.

Outros personagens que aparecem em *The Evil Within 2* são: Julian Sykes (programador), Liam O'Neal (técnico), Yukiko Hoffman (psicóloga) e Esmeralda Torres (uma agente) (figura 30). Os três são da equipe da Mobius que estão presos dentro do STEM depois que a Lily sumiu. Sebastian acaba encontrando-os em sua busca e acaba ajudando-os e sendo ajudado.



Figura 30: Na sequência: Julian Sykes, Liam O'Neal, Yukiko Hoffman e Esmeralda Torres.
 Fonte: https://theevilwithin.fandom.com/wiki/Julian_Sykes,
https://theevilwithin.fandom.com/wiki/Liam_O%27Neal?file=Shin-hidaka-liam-render-face.jpg,
https://theevilwithin.fandom.com/wiki/Yukiko_Hoffman?file=Yukiko_H.jpg e
https://theevilwithin.fandom.com/wiki/Esmeralda_Torres.

Conclusão:

The Evil Within

- **Protagonista:** Sebastian Castellanos
- **Sexo do protagonista:** masculino
- **Profissão:** detetive
- **Objetivo:** investigar o que está acontecendo no hospital psiquiátrico e sobreviver enquanto tenta se desconectar da máquina STEM
- **Vilão:** Ruvik
- **Personagens secundários:** Joseph Oda e Juli Kidman
- **Total de personagens femininas:** 1
- **Total de personagens masculinos:** 3
- **Total de personagens negros e/ou pardos:** 0

The Evil Within 2

- **Protagonista:** Sebastian Castellanos
- **Sexo do protagonista:** masculino
- **Profissão:** detetive
- **Objetivo:** salvar sua filha Lily que está sendo usada como núcleo na máquina STEM
- **Vilões:** Stefano Valentini e Theodore Wallace
- **Personagens secundários:** Myra. Juli Kidman, Sykes, O’Neill, Hoffman, Torres e Lily.
- **Total de personagens femininas:** 5
- **Total de personagens masculinos:** 5
- **Total de personagens negros e/ou pardos:** 2

Resident Evil 7 (2017)

No volume 7 da franquia *Resident Evil* acompanhamos um civil chamado Ethan Winters que recebeu uma mensagem de sua esposa desaparecida há três anos e que já estava dada como morta. Após receber a mensagem, Ethan vai até uma mansão aparentemente abandonada na tentativa de encontrar sua esposa, mas coisas estranhas começam a acontecer. Neste jogo da franquia, os desenvolvedores resgataram o terror de sobrevivência, pois os outros jogos estavam muito mais voltados para ação. Aqui, o jogo é colocado em primeira pessoa, então, não sabemos como é o rosto de Ethan, e mesmo em divulgações do jogo o rosto de Ethan não é revelado (figura 31).

A família Baker, vilões do jogo (figura 32), são humanos mutantes devido ao contato com um “mofo”. A família possui os seguintes membros: Jack Baker (pai), Marguerite Baker (mãe) e Lucas Baker (filho). Posteriormente, conhecemos também a Zoe Baker, filha que não foi corrompida pelo vírus e que tenta ajudar Ethan.

Ao decorrer do jogo descobrimos que os Bakers só foram vítimas do vírus e que a principal vilã oculta é Eveline. No início, ela é introduzida como uma garotinha doce e

inocente, mas logo se revela como uma entidade extremamente poderosa sendo capaz de controlar mentes e criar ilusões terríveis. Posteriormente, descobrimos que Eveline foi geneticamente modificada e criada como uma arma biológica e que sua aparência jovem é na verdade uma ilusão, pois ela envelheceu mais rápido do que o normal e está em uma cadeira de rodas. Essa revelação somente é feita no final quando Ethan consegue eliminar Eveline. Há quatro mulheres na campanha: duas são jovens e personagens que deverão ser resgatadas enquanto as outras duas são mais velhas e vilãs.



Figura 31: Na primeira imagem podemos ver o Ethan com seu rosto coberto. A próxima imagem é referente à sua esposa Mia Winters e a terceira imagem é Eveline – a principal vilã do jogo.

Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/Ethan_Winters, <https://villains.fandom.com/wiki/Eveline> e https://residentevil.fandom.com/pt-br/wiki/Mia_Winters.



Figura 32: Família Baker

Fonte: https://residentevil.fandom.com/wiki/Baker_Family?file=Welcome_to_dinner.jpg.

Conclusão:

- **Protagonista:** Ethan Winters
- **Sexo do protagonista:** masculino
- **Profissão:** não especificado
- **Vilões do jogo:** Família Baker (pai, mãe e filho)
- **Vilã principal:** Eveline
- **Personagens secundários:** Mia Winters e Zoe Baker
- **Total de personagens femininas:** 4
- **Total de personagens masculinos:** 3
- **Total de personagens Negros e/ou pardos:** 0

Resident Evil Village (2021)

Em *Resident Evil Village*, nome dado à sequência do volume 7, a filha de Ethan com Mia, Rose, é raptada e Mia é assassinada por Chris Redfield. Assim, Ethan se vê na obrigação de salvar sua pequena Rose. Aqui, Ethan já está bem mais treinado do que na sequência anterior e tem mais habilidades em combate. Ao seguir o rastro do sequestro de sua filha, Ethan acaba se deparando com um vilarejo antigo que cultua uma entidade chamada “Mãe Miranda”. Após lutar contra vários monstros, Ethan é capturado e fica diante de algumas figuras misteriosas (figura 33).

Acontece que a Mãe Miranda repartiu o corpo de Rose em pequenos potes através de magia e se Ethan conseguir reunir todos a filha dele volta ao normal. Além da misteriosa figura que é a Mãe Miranda ainda há outros seres como: Donna Beneviento, Salvatore Moreau, Lady Alcina Dimitrescu e Karl Heinserberg (figuras 34 e 35). Todos são tidos como “filhos” da mãe Miranda, mas na verdade, são resultados de seus experimentos com um tipo de mofo (vírus) que ela encontrou. Todos são vilões que devemos enfrentar para conseguir uma “parte” do corpo de Rose. Mãe Miranda é a chefe final que enfrentamos no jogo. Há também as três filhas da Lady Dimitrescu que vivem com ela no castelo que são: Bela, Cassandra e Daniela (figura 34).



Figura 33: Cena do jogo *Resident Evil Village* onde Ethan encontra todos os vilões que terá que derrotar.
 Fonte: <https://gamerant.com/resident-evil-village-player-discovers-branching-story-path-castle-dimitrescu/>



Figura 34: Na sequência: Donna Beneviento, Salvatore Moreau e Lady Dimitrescu. Abaixo estão as três filhas: Bela, Cassandra e Daniela. Fonte: <https://br.ign.com/resident-evil-village/88958/feature/resident-evil-village-mother-miranda-e-mais-viloes-revelados>, <https://www.deviantart.com/mark-rc97/art/Lady-Dimitrescu-PNG-2-869201407>, <https://blog.br.playstation.com/2021/05/06/resident-evil-village-conheca-as-tres-filhas-da-lady-dimitrescu/>.



Figura 35: Na sequência: Heisenberg, Mãe Miranda e Chris Redfield.

Fonte: <https://evilhazard.com.br/evilfiles-biografia-karl-heisenberg/>, https://residentevil.fandom.com/pt-br/wiki/Mãe_Miranda e https://en.wikipedia.org/wiki/Chris_Redfield.

Ethan durante toda a sua jornada no vilarejo conta com a ajuda de um comerciante chamado Duque do qual vende armas e melhorias para ele (figura 36). Neste jogo há três mulheres e Lady Dimitrescu é a única que aparenta ter uma idade mais elevada, mas que também parou de envelhecer quando foi “transformada” em uma espécie de vampira. Mãe Miranda, a vilã final, mantém uma aparência jovem.



Figura 36: Comerciante (Duque).

Fonte: <https://www.gamesradar.com/in-praise-of-the-duke-the-breakout-star-of-resident-evil-village/>

Conclusão:

- **Protagonista:** Ethan Winters
- **Sexo do protagonista:** masculino
- **Profissão:** não especificado
- **Objetivo:** salvar sua filha Rose
- **Vilões do jogo:** Lady Dimitrescu, Donna Beneviento, Salvatore Moreau, Heisenberg, Bela, Cassandra e Daniela.
- **Vilã principal:** Mãe Miranda
- **Personagens secundários:** Mia Winters, Chris Redfield e Duque.
- **Total de personagens femininas:** 4 (não contei Rose, pois ela aparece muito pouco)
- **Total de personagens masculinos:** 5
- **Total de personagens negros e/ou pardos:** 0

Resident Evil 2 remake (2019)

Em *Resident Evil 2 remake* acompanhamos o jovem e recém policial Leon S. Kennedy que está indo assumir seu cargo no Departamento de Polícia de Raccoon City e a jovem Claire Redfield que procura por seu irmão Chris. No entanto, ao chegarem na cidade, Leon e Claire, se deparam com uma horda de zumbis. Em uma tentativa de sobreviver, os dois acabam se separando, assim, suas campanhas são separadas. Neste jogo da franquia é possível jogar com ambos os personagens, cada um com seu próprio conjunto de desafios e objetivos. Apesar de poder jogar com Claire em uma campanha totalmente diferente, senti que a campanha Leon era bem mais difícil e apresentava mais desafios que durante a campanha de Claire que é mais “fácil” de finalizar e possui mais recursos de cura durante a história.

Os principais vilões do jogo são William e Annette Birkin – ambos cientistas da *Umbrella Corporation* (figura 41) e o grandão Mr. X (figura 40) – que persegue Leon boa parte do jogo e inclusive atravessa paredes. William, o cientista, acabou se infectando com o G-Vírus e é responsável pelo surto que ocorre na cidade. Já Annette, esposa de William, tenta conter o surto ao mesmo tempo que tenta destruir todas as evidências do G-Vírus.

Ada Wong e Sherry Birkin são personagens secundários, sendo que Ada Wong aparece durante a campanha de Leon e o ajuda durante sua jornada. Também é possível jogar com Ada por breves minutos durante a campanha do Leon. Já Sherry, filha dos dois cientistas,

aparece na campanha de Claire. A garota está sendo perseguida devido à sua ligação com o G-Virus e Claire a protege enquanto procura por pistas de seu irmão.



Figura 37: Todos os trajes disponíveis para Leon. Sendo eles, *Sherif*, *noir*, alternativo e padrão.

Fonte: <https://www.tumblr.com/leon-s-kennedy-fanclub/182403500624/leons-resident-evil-2-outfits-normal-vs> e <https://gamewith.net/residentevil2/article/show/3486>.



Figura 38: Todos os trajes disponíveis para Claire. Sendo eles, alternativo, padrão, Elza Walker, *military* e *noir*, alternativo e padrão.

Fonte: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?l=ukrainian&id=1718781693>.



Figura 39: Comparativo entre o visual alternativo (à esquerda) com o visual padrão do jogo (à direita).

Fonte: https://www.reddit.com/r/residentevil/comments/13lx0jq/classic_or_remake_costume_for_claire/#lightbox.

Claire e Leon possuem versões alternativas para o visual (figura 37 a 39). As versões alternativas são as versões que foram utilizadas no primeiro lançamento do jogo em 1998. Na primeira versão Claire usava uma bermudinha enquanto que na nova versão ela usa calças. E, diferentemente de Leon, Claire possui duas versões a mais de trajés.

Poucos dias após o lançamento de *Resident Evil 2* (2019), que se trata de um remake do jogo original lançado em 1998, já existia um mod²⁷ que retirava as roupas de Claire – uma das protagonistas do jogo. No game de gênero *survival horror* os protagonistas devem sobreviver e escapar de uma infestação de zumbis e monstros, logo, jogar com Claire desnuda serve apenas para oferecer prazer ao jogador masculino e heterossexual, sem lógica alguma em sua mecânica e narrativa (Loures, 2020, p. 57).



Figura 40: Na sequência: visual da personagem secundária Ada Wong, Sherry Birkin e um dos vilões Mr. X.

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/1477812364843664/>, https://residentevil.fandom.com/pt-br/wiki/Sherry_Birkin e <https://residentevil.fandom.com/wiki/T-00>.

²⁷ “Mods, abreviação para a palavra “modificação” em inglês (modification), são arquivos que alteram o código-fonte de um jogo de videogame. Normalmente, essas criações são desenvolvidas pelos próprios jogadores e disponibilizados de graça para download.” Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/o-que-sao-mods-de-jogos/>



Figura 41: Visual de Annette e William Birkin. Na terceira imagem está o visual de William transformado.

Fonte: https://residentevil.fandom.com/pt-br/wiki/Annette_Birkin e https://residentevil.fandom.com/pt-br/wiki/William_Birkin.

Conclusão:

- **Protagonista:** Leon S. Kennedy e Claire Redfield
- **Sexo do protagonista:** masculino e feminino
- **Profissão:** Leon é um policial novato, Claire é uma estudante universitária
- **Vilões do jogo:** William, Annette Birkin e Mr. X
- **Personagens secundários:** Ada Wong e Sherry Birkin
- **Objetivo de Leon:** sobreviver à infestação zumbi
- **Objetivo de Claire:** sobreviver à infestação protegendo Sherry enquanto procura pistas por seu irmão
- **Total de personagens femininas:** 4
- **Total de personagens masculinos:** 3
- **Total de personagens negros e/ou pardos:** 0

Resident Evil 3 remake (2020)

Jill Valentine é uma ex-agente S.T.A.R.S. (*Special Tactics and Rescue Service*) e está na cidade de *Raccoon City* para investigar a corporação *Umbrella* que foi a responsável pelo desastre biológico na cidade. Com o objetivo de silenciá-la, a corporação envia uma arma biológica chamada Nemesis (figura 44) para eliminá-la. Assim, Jill tenta sobreviver enquanto procura uma forma de fugir da cidade infestada por zumbis.



Figura 42: Visual de Jill: padrão, clássico e S.T.A.R.S.

Fonte: <https://n4g.com/news/2336810/how-to-get-jills-s-t-a-r-s-outfit-in-resident-evil-3-remake?info=true>, <https://www.residentevil.com/re3/us/news/costume200507.html> e https://residentevil.fandom.com/es/wiki/Jill_Valentine.

Durante sua jornada, Jill acaba conhecendo Carlos Oliveira, um mercenário contratado pela própria *Umbrella Corporation* para o resgate e evacuação de civis em *Raccoon City*. Em alguns momentos, é possível jogar com Carlos, no entanto, não é possível jogar com ele desde o início da campanha. Carlos possui duas versões sendo uma delas a clássica onde o personagem era branco e loiro.



Figura 43: Visual de Carlos padrão e clássico.

Fonte: <https://www.residentevil.com/re3/us/news/costume200507.html> e https://residentevil.fandom.com/pt-br/wiki/Carlos_Oliveira.

Assim como em *Resident Evil 2 remake*, os trajes clássicos são referentes à primeira versão do jogo lançado em 1998.



Figura 44: Vilão principal Nemesis

Fonte: https://residentevil.fandom.com/pt-br/wiki/Nemesis_T-Type.

Conclusão:

- **Protagonista:** Jill Valentine
- **Sexo do protagonista:** feminino
- **Profissão:** ex-agente STARS
- **Vilões do jogo:** Nemesis
- **Personagens secundários:** Carlos Oliveira
- **Objetivo:** Sobreviver à infestação zumbi e derrotar Nemesis
- **Total de personagens femininas:** 1
- **Total de personagens masculinos:** 2 (Nemesis é uma criatura de aparência masculina)
- **Total de personagens negros e/ou pardos:** 1 (Carlos no visual padrão)

Resident Evil 4 remake (2023)

Leon S. Kennedy é um agente sobrevivente do desastre biológico de *Raccoon City* do qual podemos acompanhar em *Resident Evil 2* e *3*. No quarto game da franquia, Leon retorna como protagonista tendo como missão resgatar a filha do presidente que foi

raptada. *Resident Evil 4 remake* possui uma DLC²⁸ chamada *Caminhos Distintos* onde é possível controlar a personagem Ada Wong, mas diferentemente da campanha do Leon que possui aproximadamente 16 horas²⁹ de jogo, a de Ada é bem mais curta com apenas quatro horas³⁰ de duração.

Além de tentar localizar Ashley, Leon percebe que a vila está infectada com o que eles chamam de *las plagas* (vírus). Enquanto procura por pistas, Leon acaba sendo infectado pelo mesmo vírus que atinge os moradores, mas é salvo por Ada Wong, uma espiã que Leon encontrou e ajudou no segundo jogo da franquia. Com algum tempo de jogo também percebemos que não somos os únicos no local, Luis Serra, o pesquisador sobre *las plagas*, está tentando fugir do local, mas para isso precisa entregar uma amostra de *la plaga* para Ada. Em alguns momentos Luis nos ajuda, assim como Ada. Após conseguirmos localizar e encontrar Ashley vem o grande desafio: escapar do local.



Figura 45: Trajes padrões do jogo para o Leon e Ashley.

Fonte: <https://www.ign.com/wikis/resident-evil-4-remake/Costumes>

²⁸ *Downloadable content* ou seja conteúdo ‘baixável’. São conteúdos que o jogador pode comprar para adquirir mapas novos, roupas e até modos de jogo diferentes.

²⁹ Dados retirados do site: <https://www.eurogamer.pt/quanto-tempo-dura-resident-evil-4>

³⁰ Dados retirados do site: <https://www.tecmundo.com.br/voxel/272158-resident-evil-4-dlc-separate-ways-conclui-trama-chave-ouro-review.htm>

Nas apresentações de vestuários disponíveis dos personagens para as roupas padrão (figura 45), Ashley possui uma pose mais recuada e emborcada dando uma impressão de ser “frágil” e “indefesa”. Neste jogo da franquia, Leon possui mais trajes alternativos do que Ashley (figuras 46 e 47).



Figura 46: Trajes alternativos disponíveis para o Leon.

Fonte: <https://progametalk.com/wp-content/uploads/2023/03/RE4COST-1.png>



Figura 47: Trajes alternativos disponíveis para a Ashley.

Fonte: <https://progametalk.com/wp-content/uploads/2023/03/RE4COST-1.png>

Ada Wong possui dois trajes alternativos durante a *DLC* (figura 48), e um deles é referente ao visual utilizando em *Resident Evil 2 remake*. Neste jogo não há vilãs, apenas homens ocupam o lugar de vilões (figuras 49 e 50).



Figura 48: Trajes alternativos disponíveis para Ada na DLC Caminhos Separados, sendo que o terceiro visual é o padrão do jogo. Por último, o personagem Luis Serra.

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=8EgM9HZ2kE4> e <https://twitter.com/xZombieAlix/status/1641600418336710656>.



Figura 49: Principais vilões do jogo. Na sequência: Bitores Mendes, Salazar e Krauser.

Fonte: <https://gamerant.com/resident-evil-4-remake-all-bosses-how-to-beat-re4-boss-fights/>



Figura 50: Principal vilão do jogo, Saddler.

Fonte: <https://gamerant.com/resident-evil-4-remake-all-bosses-how-to-beat-re4-boss-fights/>

Assim como em *Resident Evil Village*, neste jogo, Leon tem a ajuda de um comerciante que vende armas e melhorias (figura 51).



Figura 51: Comerciante de jogo.

Fonte <https://residentevil.fandom.com/pt-br/wiki/Merchant>

Conclusão:

- **Protagonista:** Leon S. Kennedy
- **Sexo do protagonista:** masculino
- **Objetivo:** Resgatar a filha do presidente
- **Profissão:** agente do serviço secreto
- **Vilões do jogo:** Bitores Mendes, Salazar e Krauser
- **Vilão principal:** Saddler
- **Personagens secundários:** Ada Wong, Luis Serra, Ashley e o comerciante
- **Objetivo de Ada em *Caminhos Separados*:** conseguir uma amostra do vírus (*la plaga*) para seu contratante
- **Total de personagens femininas:** 2
- **Total de personagens masculinos:** 7
- **Total de personagens negros e/ou pardos:** 0

***Blair Witch* (2019)**

Blair Witch traz em sua narrativa um ex-combatente de guerra, Ellis, que foi afastado de suas funções e sofre do transtorno de estresse pós-traumático. O jogo se passa em 1996

quando um garoto desaparece na Floresta *Black Hills* localizado no estado americano de *Maryland*. Ellis, querendo fazer o certo uma única vez na sua vida, decide ajudar nas buscas com o seu cão Bullet. Tudo parece normal, até que o dia vai passando e Ellis acaba se perdendo na floresta. Depois disso, coisas estranhas começam a acontecer: objetos que não deveriam estar ali, sinais estranhos de bruxaria, entre outros. Até que percebemos que de fato há algo na floresta: um grande “mal”.

Além disso, Ellis encontra estranhas fitas cassete na floresta que podem alterar o tempo, tanto para o passado como para o futuro. Por exemplo, há uma árvore caída que atrapalha continuarmos seguindo no jogo, assim, com a fita, pode-se rebobiná-la para que o tempo volte para antes da árvore cair e assim por diante. Apesar do jogo todo ser sobre a bruxa da floresta, ela não aparece, sendo o único vilão (visível) um homem chamado Carver que raptou a criança que Ellis está procurando (figura 52).



Figura 52: Ellis (à esquerda) e Carver (à direita).

Fonte: <https://freediver.artstation.com/projects/4bnQkk> e <https://br.pinterest.com/pin/431078995589218652/>.

Conclusão:

- **Protagonista:** Ellis
- **Sexo do protagonista:** masculino
- **Profissão:** policial (em afastamento)
- **Vilão do jogo:** Carver (sexo masculino)
- **Objetivo:** resgatar o garoto perdido na floresta

- **Total de personagens femininas: 0**
- **Total de personagens masculinos: 2**
- **Total de personagens negros e/ou pardos: 0**

Dead Space remake (2023)

Isaac Clarke (figura 53) é um engenheiro especializado em reparos e manutenção de equipamentos tecnologicamente avançados. Ele e sua equipe recebem um chamado para verificar uma nave de mineração chamada *Ishimura* que perdeu o contato com a terra, e dentre a tripulação está a namorada de Isaac, Nicole Brennan (figura 55).

Ao chegarem na nave eles ficam presos quando são atacados de surpresa por criaturas deformadas, que posteriormente, Isaac descobre serem a própria tripulação de *Ishimura*. Durante o ataque, a equipe de Isaac se separa e sozinho ele conta apenas com o suporte por comunicação de Kendra. Enquanto procura uma saída, Isaac precisa consertar a nave que está toda destruída para que consiga sobreviver e matar as criaturas em seu caminho enquanto procura por sua parceira Nicole que está perdida em algum lugar da nave.

O principal vilão de *Dead Space remake* é o doutor Mercer que estava fazendo experimentos com uma relíquia chamada Marcador. Essa relíquia foi encontrada no planeta em que a nave estava fazendo mineração, no entanto, o Marcador começa a causar alucinações nas pessoas. Sabendo disso, Mercer, inicia experimentos em seus pacientes, criando criaturas que acaba causando uma infestação de pessoas mutantes dentro da nave.

Os personagens secundários são: Zach Hammond (oficial de segurança), Kendra Daniels (engenheira), Dr. Terrence Kyne (médico-chefe da *Ishimura*) e Nicole (namorada de Isaac) (figura 54).

Nicole e Kendra são as únicas duas mulheres que aparecem no jogo, mas só estão lá para ajudar Isaac a cumprir seus objetivos. Nicole é a única que aparenta ter uma idade mais madura.



Figura 53: Isaac Clarke sem o capacete à esquerda e a imagem dele durante quase todo o jogo e combate à direita.

Fonte: https://deadspace.fandom.com/wiki/Bloody_Suit?file=Bloody_Suit.png e <https://virtualfotodivision.tumblr.com/post/708903433835528192/isaac-clarke-02032023-dead-space-camera-by>.

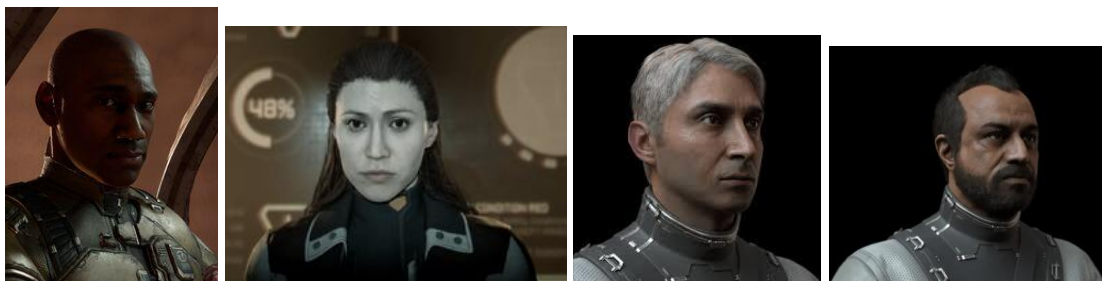


Figura 54: Na sequência: Zach Hammond, Kendra Daniels, Dr. Terrence Kyne e Dr. Mercer.

Fonte: <https://twinfinite.net/guides/who-is-mercero-in-dead-space-remake-explained/>, https://deadspace.fandom.com/wiki/Kendra_Daniels, https://deadspace.fandom.com/wiki/Zach_Hammond e <https://game8.co/games/Dead-Space-Remake/archives/402450>.



Figura 55: Nicole.

Fonte: https://www.reddit.com/r/DeadSpace/comments/10ppmo0/got_a_good_shot_of_nicole_in_the_remake/

Conclusão:

- **Protagonista:** Isaac Clarke
- **Sexo do protagonista:** masculino
- **Profissão:** engenheiro especializado em reparos e manutenção
- **Vilão do jogo:** Dr. Mercer (sexo masculino)
- **Objetivo:** sair da nave Ishimura vivo enquanto procura por sua namorada Nicole.
- **Personagens secundários:** Zach Hammond, Kendra Daniels, Dr. Terrence Kyne e Nicole
- **Total de personagens femininas:** 2
- **Total de personagens masculinos:** 4
- **Total de personagens negros e/ou pardos:** 1

Outlast (2013)

Miles Upshur um jornalista investigativo especializado em investigar segredos corporativos recebe uma denúncia anônima sobre atividades suspeitas no hospital psiquiátrico *Mount Massive Asylum*. Miles entra na instalação para investigar e descobrir a verdade por trás dos horrores que lá acontecem. No entanto, uma vez lá dentro, ele não consegue mais sair.

O jornalista descobre que o lugar estava sendo usado como centro para experimentos humanos com os próprios pacientes do *Asylum*. Experimentos estes que transformaram as pessoas em criaturas. Assim, Miles tem que achar uma saída do local enquanto descobre o que realmente aconteceu ali. O jogo todo se passa em primeira pessoa e o jogador não consegue revidar contra as criaturas que o caçam, tendo em mãos apenas uma câmera com visão noturna cuja bateria acaba muito rápido. E uma vez que a bateria acabe e a(o) jogadora(o) não encontra baterias no cenário para repor, ela(e) fica na completa escuridão.

Os principais vilões são Dr. Rudolf Wernicke, Richard Trager (sendo que esses dois estavam envolvidos nos experimentos), Chris Waler, um ex-militar que caça Miles pela instalação e Billy Hope, um paciente com poderes sobrenaturais (figuras 56 a 58).

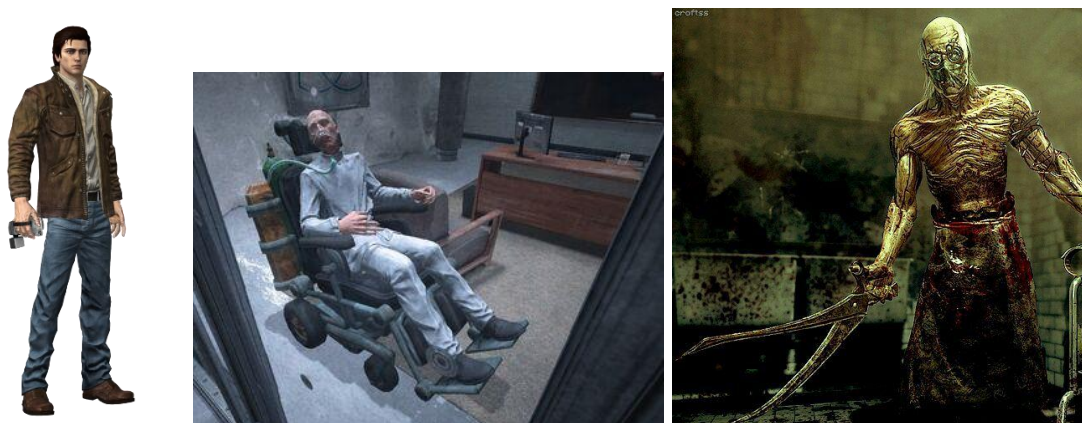


Figura 56: Na sequência: Miles, Dr. Rudolf Wernicke e Richard Trager.

Fonte: https://vsbattles.fandom.com/wiki/Miles_Upshur, https://villains.fandom.com/wiki/Rudolf_Wernicke e https://aminoapps.com/c/officialoutlastamino/page/item/richard-trager/4KG7_d8FvIJ4wdwEDZ00ZbxYgQ07MkRKv6.

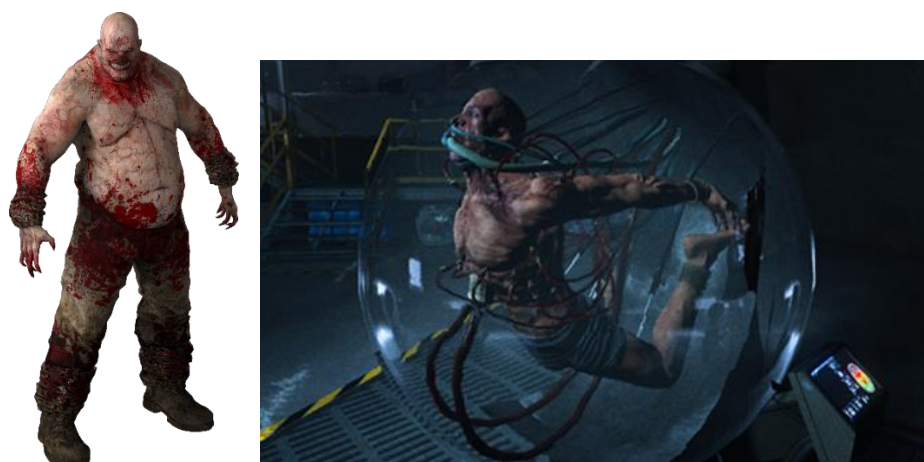


Figura 57: Na sequência: Chris Waler e Billy Hope.

Fonte: https://villains.fandom.com/wiki/Chris_Walker e [https://outlast-archive.fandom.com/wiki/Billy_Hope_\(Character\)](https://outlast-archive.fandom.com/wiki/Billy_Hope_(Character)).

Os personagens secundários que tentam ajudar Miles são o Padre Martin Archimbaud e Waylon Park.



Figura 58: Na sequência: Padre Martin Archimbaud e Waylon Park.

Fonte: https://outlast.fandom.com/pt-br/wiki/Martin_Archimbaud e outlast.fandom.com/wiki/Waylon_Park?file=Waylon+Full+Body+View.jpg.

Conclusão:

- **Protagonista:** Miles Upshur
- **Sexo do protagonista:** masculino
- **Profissão:** jornalista
- **Vilões do jogo:** Dr. Rudolf Wernicke, Richard Trager, Chris Waler e Billy Hope.
- **Objetivo:** sair do hospital psiquiátrico com vida e descobrir a verdade
- **Personagens secundários:** Padre Martin Archimbaud e Waylon
- **Total de personagens femininas:** 0
- **Total de personagens masculinos:** 7
- **Total de personagens negros e/ou pardos:** 0

Outlast 2 (2017)

Apesar de ser uma sequência do anterior, o jogo não possui os mesmos personagens. *Outlast 2* foi lançado em 2017, aqui, Blake Langermann é um cinegrafista que trabalha com a sua esposa Lynn Langermann em uma série de reportagens sobre atividades suspeitas em uma área rural do Arizona. Mas em uma dessas reportagens o helicóptero em que eles estão tem uma falha e cai. Ao acordar, Blake percebe que sua esposa sumiu. Assim, seu objetivo principal é resgatar sua esposa do culto religioso da região de *Temple Gate*.

O principal vilão é o líder do culto religioso chamado Sullivan Knoth (figura 59). Os personagens secundários são Lynn (esposa de Blake), Ethan - um habitante de *Temple Gate* que ajuda Blake e Jessica Gray – ela faz parte do passado e retorna em memórias assombrosas durante sua jornada (figura 60).

Assim como o primeiro jogo, *Outlast 2* se passa em primeira pessoa e não é possível revidar contra os agressores, sendo que o jogador só consegue esconder-se e fugir deles. Novamente a câmera com visão noturna é utilizada. Aqui, assim como em *Resident Evil Village*, o rosto do protagonista não é mostrado.



Figura 59: Na sequência: Blake (sem rosto), sua esposa Lynn e o principal vilão Sullivan Knoth.

Fonte: https://outlast.fandom.com/wiki/Blake_Langermann, https://outlast.fandom.com/wiki/Lynn_Langermann e https://outlast.fandom.com/wiki/Sullivan_Knoth.



Figura 60: Na sequência: Ethan e Jessica Gray.

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=ufEo1jgXthA> e https://aminoapps.com/c/playstation-br/page/item/jessica-gray/rj5m_KafqIx7oDqk3eZxJmN4WBqPbG406.

Conclusão:

- **Protagonista:** Blake Langermann
- **Sexo do protagonista:** masculino
- **Profissão:** cinegrafista
- **Vilão do jogo:** Sullivan Knoth
- **Objetivo:** resgatar sua esposa Lynn
- **Personagens secundários:** Ethan e Jessica Gray
- **Total de personagens femininas:** 2
- **Total de personagens masculinos:** 3
- **Total de personagens negros e/ou pardos:** 0

Alien Isolation (2014)

Amanda Ripley é uma engenheira que quer descobrir a verdade sobre o desaparecimento de sua mãe: Ellen Ripley. Para isso, ela viaja até a estação espacial *Sevastopol* na tentativa

de encontrar respostas, no entanto, Amanda acaba enfrentando o temido *xenomorfo* Alien. *Alien Isolation* foi lançado em 2014 e se passam quinze anos após os acontecimentos do filme *Alien* e traz agora como protagonista a filha de Ellen Ripley (protagonista do filme).

Assim, o principal vilão do jogo é o próprio Alien. Os personagens secundários são: Christopher Samuels (um androide), Nina Taylor (uma sobrevivente encontrada na *Sevastopol*) e B. Ransome (um membro da equipe de segurança da estação) (figuras 61 e 62).



Figura 61: Na sequência: Amanda (protagonista), Samuels e Taylor (personagens secundários).

Fonte: https://alien.fandom.com/pt-br/wiki/Amanda_Ripley,
https://alienanthology.fandom.com/wiki/Christopher_Samuels e
https://alienanthology.fandom.com/wiki/Nina_Taylor.



Figura 62: À esquerda está o personagem B. Ransome e à direita o grande vilão Alien.

Fonte: https://avp.fandom.com/wiki/B._Ransome e <https://store.epicgames.com/pt-BR/p/alien-isolation>.

Conclusão:

- **Protagonista:** Amanda Ripley
- **Sexo do protagonista:** feminino
- **Profissão:** engenheira
- **Vilão do jogo:** Alien (xenomorfo)
- **Objetivo:** investigar sobre o desaparecimento de sua mãe enquanto escapa do Alien
- **Personagens secundários:** Samuels, Taylor e Hansome
- **Total de personagens femininos:** 2
- **Total de personagens masculinos:** 2 (o androide também é do sexo masculino)
- **Total de personagens negros e/ou pardos:** 0

***SOMA* (2015)**

Simon Jarret é um técnico de scanner que acabou sofrendo um acidente de carro que resultou em alguns danos cerebrais. Em uma tentativa de se curar, Simon, acaba se voluntariando para participar de um experimento médico chamado "*Projeto Ark*" liderado pelo Dr. David Munshi na cidade de Toronto. O objetivo do experimento era mapear o cérebro de Simon e transferir sua consciência para um novo corpo como uma forma de tratar os danos em seu cérebro e consequentemente salvar sua vida.

Quando o procedimento começa, Simon vê um flash e então acorda em um local completamente desconhecido, que posteriormente é revelado ser uma instalação submarina denominada PATHOS-II. Em sua jornada, Simon acaba descobrindo que na verdade é uma cópia de si mesmo e que seu corpo verdadeiro morreu. Acontece que durante o experimento de cópia do seu cérebro aconteceu um cataclismo que levou à extinção da raça humana.

Como a consciência de Simon está preservada em um chip de memória, Simon possui um corpo robótico, mas que pode transitar entre “corpos” ou “estruturas”. Ao longo da narrativa, a questão da identidade de Simon é explorada profundamente, levantando perguntas sobre o que realmente define o que é ser humano e sobre a consciência. A experiência de Simon como uma cópia digital de si mesmo em um corpo robótico contribui para os temas existenciais e éticos que *SOMA* aborda de maneira intensa.

O objetivo principal de Simon é descobrir o que aconteceu com ele e porque está na base submarina. Em *SOMA*, os vilões são basicamente inteligências artificiais que o atacam. Os personagens secundários são: Catherine Chun e Carl Semken (figura 63).

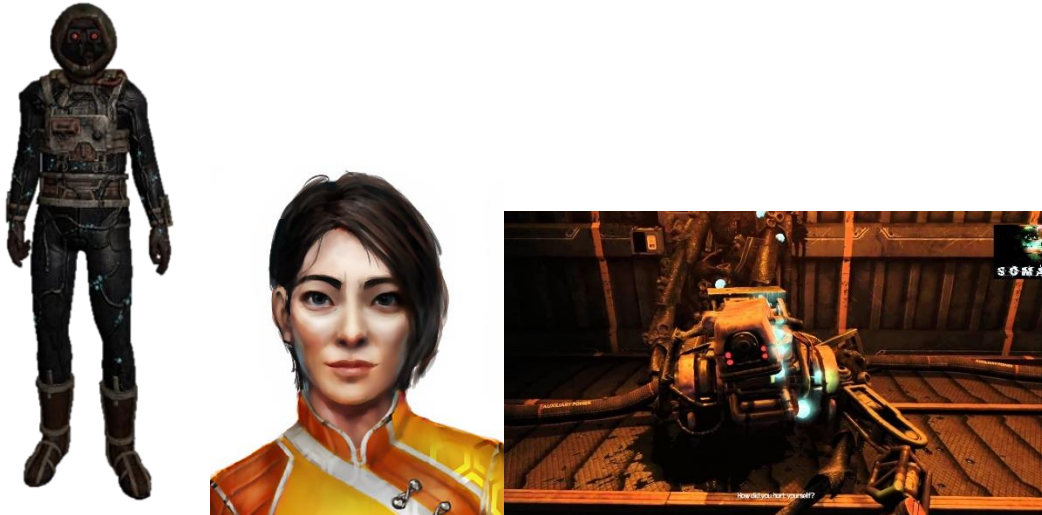


Figura 63: Na sequência: Simon (corpo robótico), Catherine e Carl Semken.

Fonte: https://soma.fandom.com/wiki/Simon_Jarrett, https://soma.fandom.com/wiki/Catherine_Chun e <https://www.youtube.com/watch?v=mgKoCpbGFI>.

Conclusão:

- **Protagonista:** Simon Jarret
- **Sexo do protagonista:** masculino
- **Profissão:** técnico
- **Vilão do jogo:** inteligência artificial
- **Objetivo:** descobrir o que aconteceu com ele e onde está
- **Personagens secundários:** Catherine e Carl
- **Total de personagens femininos:** 1
- **Total de personagens masculinos:** 2 (apesar de terem corpos robóticos, os personagens eram humanos do sexo masculino antes de ter sua consciência transferida)
- **Total de personagens negros e/ou pardos:** 0

Death Stranding (2019)

Sam Porter Bridges é o protagonista em *Death Stranding*. Ele é um entregador (portador) que trabalha para a Bridges: uma organização dedicada a reconectar as cidades que foram isoladas após um evento apocalíptico chamado *Death Stranding*. Sam tem que fazer entregas de cargas que são importantes para a sobrevivência de algumas pessoas enquanto

tenta reconectar as cidades isoladas em uma espécie de rede para que consigam se comunicar. Ele também é um repatriado, basicamente, no universo de *Death Stranding*, quando as pessoas morrem elas vão para a “praia”, no entanto, toda vez que Sam morre a “praia” o rejeita e ele volta a vida. No entanto, ao morrer, ocorre uma obliteração ao redor, assim, toda vez que o jogador morre o mapa é alterado criando crateras nos locais.



Figura 64: À esquerda está Sam com o seu BB Lou; a direita está Amelie, sua irmã adotiva. Amelie aparece sempre com um vestido vermelho dando a impressão de que algo está “errado”.

Fonte: https://twitter.com/KojiPro2015_EN/status/1040541580556328960 e <https://deathstranding.fandom.com/wiki/Amelie>.

Sam tem que fazer entregas enquanto tenta passar de fininho por criaturas misteriosas chamadas “BTs” (*Beached Things* ou *coisas encalhadas*), basicamente, os BTs são seres que estão entre o mundo dos vivos e dos mortos. Quando uma pessoa morre, ela precisa ser cremada, do contrário ela se torna um BT. Esses seres são invisíveis para a maioria das pessoas sendo detectadas apenas por portadores que usam os bebês Bridge (BB) – basicamente são bebês dentro de capsulas que servem como sensores, pois são sensíveis à presença das criaturas. Além de se atentar com os BTs, Sam tem que fugir da chuva pois ela envelhece tudo que toca.

Os principais vilões são Higgs e Cliff Unger (figura 65). Sam, em sua jornada, conta com a ajuda de Amelie (sua irmã adotiva e presidente dos Estados Unidos, figura 64), Fragile uma entregadora (portadora) que possui a habilidade de se teletransportar; Die-Hardman – um dos líderes da Bridges; Heartman – cientista que estuda a morte e ressurreição; Mama – cientista que ajuda Sam; Deadman – um cientista responsável por cuidar do BB de Sam; e Lou – nome que Sam dá para o seu BB (figuras 66 e 67).



Figura 65: Os vilões Higgs e Cliff Unger.

Fonte: <https://gameranx.com/features/id/187060/article/death-stranding-where-to-find-higgs-home-god-particle-go-getter-guide/> e https://deathstranding.fandom.com/es/wiki/Cliff_Unger.



Figura 66: Na sequência: Fragile, Die-hardman e Heartman.

Fonte: <https://deathstranding.fandom.com/es/wiki/Fragile>,
https://www.reddit.com/r/DeathStranding/comments/bugned/new_death_stranding_character_postersdiehardman/ e
<https://www.vg247.com/meet-heartman-death-stranding-character-dies-every-21-minutes-new-trailer>.

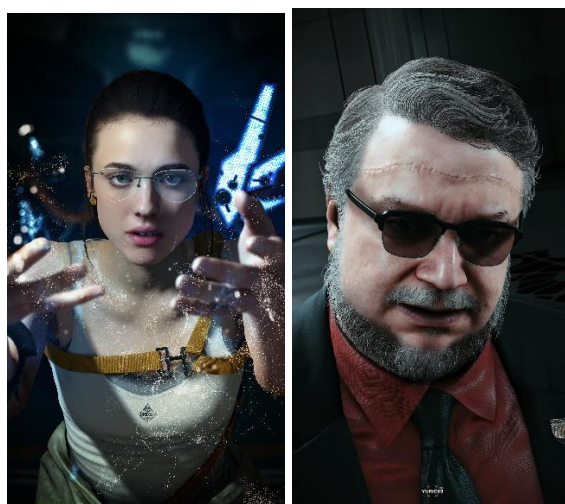


Figura 67: À esquerda está a personagem Mama e a direita está o Deadman.

Fonte: <https://deathstranding.fandom.com/wiki/Mama> e
<https://twitter.com/Yuric83/status/1656068361636175873?lang=bn>.

No jogo, os personagens masculinos possuem uma idade mais elevada, no entanto, as três personagens femininas presentes possuem uma aparência bem mais jovem.

Conclusão:

- **Protagonista:** Sam Porter Bridges
- **Sexo do protagonista:** masculino
- **Profissão:** entregador
- **Vilões do jogo:** Higgs e Cliff Unger
- **Objetivo:** fazer entregas e conectar todos na rede (um tipo de *internet*)
- **Personagens secundários:** Amelie, Fragile, Die-Hardman, Heartman, Mama, Deadman e Lou.
- **Total de personagens femininos:** 3
- **Total de personagens masculinos:** 6
- **Total de personagens negros e/ou pardos:** 1

Sobre as análises

Destaco que a análise foi feita sobre o sexo dos personagens e não gênero, pois nos jogos analisados não há personagens LGBTQIA+. Para mostrar a discrepância entre personagens femininos, masculinos e negros e/ou pardos veja o seguinte gráfico:

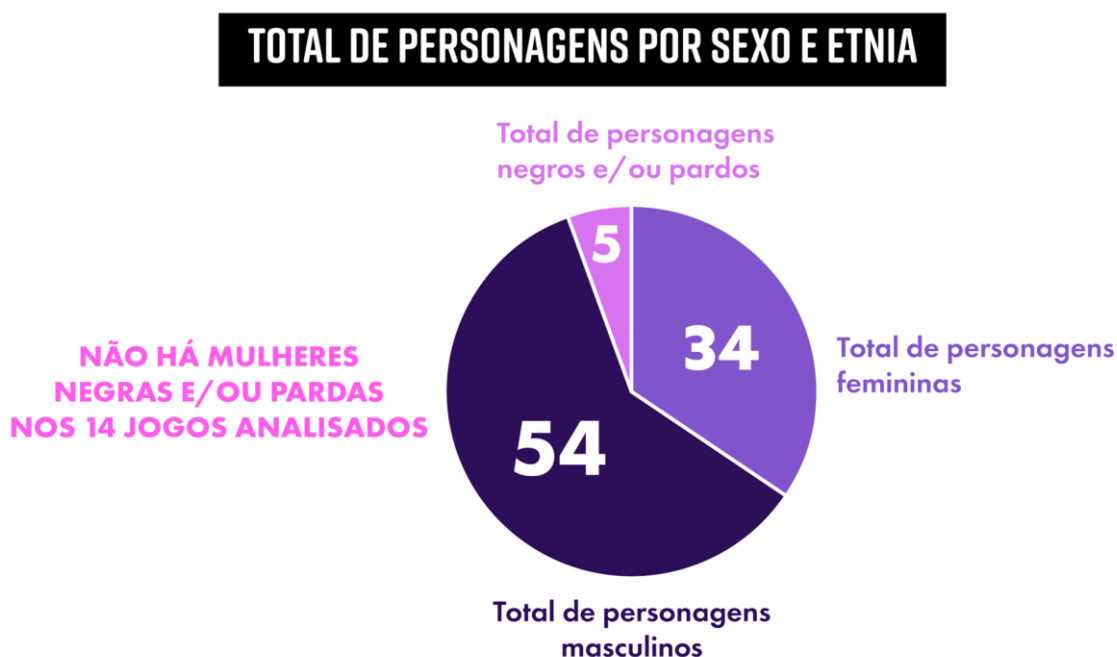


Gráfico 1: Total de personagens por sexo e etnia nos 14 jogos analisados. Autoria própria

Dos 14 jogos analisados, 34 personagens são do sexo feminino enquanto 54 personagens são do sexo masculino, todos brancos, com exceção de 5 personagens que são pardos e/ou negros (gráfico 1). Somente no jogo *The Evil Witchin 2* havia mais de um personagem pardo e/ou negro, nenhum deles ocupa a função de protagonista apenas como personagens secundários e vilões. Dentre os personagens negros e/ou pardos nenhum é mulher. Apenas em quatro jogos é possível jogar com uma protagonista do sexo feminino (gráfico 2).



Gráfico 2: Total de protagonistas por sexo e etnia nos jogos analisados. Autoria própria.

Mesmo sendo menores em número 34 (F)³¹ e 54 (M)³², as personagens femininas ainda são a maioria como personagens do tipo suporte³³ (gráfico 3). Não há espaço para as mulheres como vilãs e principalmente como protagonistas e apesar de estar na contagem do gráfico 1, no jogo *Blair Witch* a bruxa não aparece, somente a sua voz.

A representação da figura feminina nos vídeos games pode ser considerada problemática tanto em termos de quantidade quanto em qualidade. Se nós revisarmos a história das mulheres nos vídeos games, nós podemos observar que a sua representação continua quantitativamente baixa; na verdade, de acordo com as últimas pesquisas, apenas 12% da próxima geração de vídeo games apresentam exclusivamente uma protagonista feminina com quem o

³¹ Sexo Feminino

³² Sexo Masculino

³³ Nos jogos, os personagens do tipo suporte são aqueles que auxiliam o(a) protagonista a cumprir parte e/ou toda a jornada.

jogador pode se identificar (Buzz Bingo, 2021 apud De La Torre-Sierra; Guichot-Reina, 2024, tradução própria).

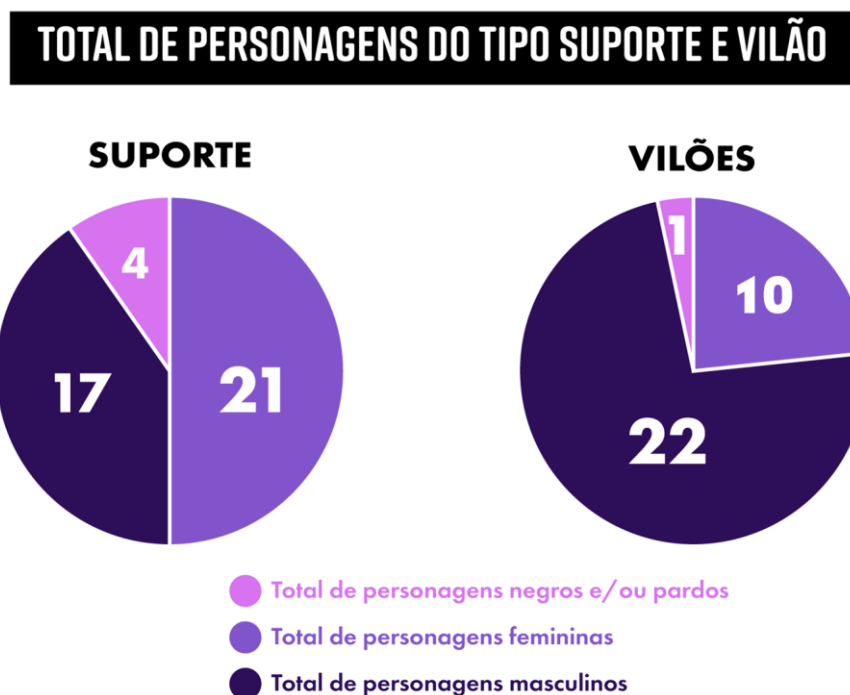


Gráfico 3: Total de personagens tipo suporte e vilão por sexo e etnia. Autoria própria.

Em alguns casos, como acontece com Ada Wong em *Resident Evil 4 remake*, suas horas de jogo são inferiores do que quando jogadas com o personagem masculino. Há também diferença de duração dos jogos da franquia *Resident Evil 2 remake* e *Resident Evil 3 remake*. Sendo que o primeiro possui aproximadamente 12 horas de jogo³⁴ e o segundo, aproximadamente 7 horas e meia.³⁵ Outro ponto a se observar é que a maioria dos personagens masculinos mostrados anteriormente possuem mais “proteção” para combate, seja com um colete à prova de balas ou roupas mais adequadas para a situação.

Alguns jogos não se importam em atrair o público feminino, o público-alvo é bastante claro, os homens brancos, de classe média e heterossexuais, o perfil do “consumidor-rei”. Esse argumento que apenas jogadores tem o direito de discutir sobre videogames é falho, pois nem discute e argumenta sobre o assunto, e sim tenta desclassificar a opinião das mulheres e minorias sobre um determinado jogo. Esses jogadores se colocam em um altar com seus games santificados, esses que em hipótese alguma devem ser problematizados. E se por acaso acontecer críticas vindas de uma jogadora, é comum dizer que a mulher não entendeu e compreendeu a proposta do game, isso é subestimar a capacidade intelectual de uma mulher. Vale ressaltar que, esse perfil de jogador quando se torna fã de um determinado jogo o defende de todas as possíveis

³⁴ Dados retirados do site TecMundo, disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/voxel/237620-tempo-demora-zerar-resident-evil-2-remake.htm>

³⁵ Dados retirados do site TecMundo, disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/voxel/237653-tempo-demora-zerar-resident-evil-3-remake.htm>

críticas, entre elas, a representação da mulher nos games (Loures, 2020, p. 140).

Nota-se que não há espaço para protagonistas mulheres, pior ainda para as mulheres negras. Outro fato revelador é que quando as mulheres são colocadas como vilãs ou elas são extremamente poderosas e com o corpo “ideal” ou são velhas e nojentas. Diferentemente dos homens que quanto mais velho é “mais sábio”, para as mulheres a beleza significa poder (figura 68).

Um exemplo clássico é entre magos e feiticeiras, enquanto os magos possuem uma comprida barba como Gandalf (*Senhor dos Anéis*) e Dumbledore (*Harry Potter*), as mulheres, quando dotadas de grande poder utilizam-no para se manterem jovens para sempre ou simplesmente são incapazes de envelhecerem, como por exemplo: Mãe Miranda e Lady Dimitrescu (*Resident Evil 8*); Galadriel (*Senhor dos Anéis*) e Yennefer (*The Witcher*). No entanto, ser jovem “para sempre” não é muito utilizado para homens. “Podemos ver que, com a sanção da cultura, a sexualidade masculina simplesmente existe. Eles não têm de conquistá-la com sua aparência” (Wolf, 2022, p. 228).



Figura 68: A primeira figura é da Mãe Miranda, em sua incrível beleza. Na segunda imagem é referente ao personagem Heisenberg de *Resident Evil Village*, já na terceira imagem está a figura do Lorde Saddler em *Resident Evil 4 remake*.

Fonte: <https://www.tecmundo.com.br/voxel/260956-resident-evil-4-ganha-trailer-revelando-jack-krauser-lord-saddler.htm>, <https://br.pinterest.com/pin/522136150559024052/> e <https://br.pinterest.com/pin/125397170865686339/>.

Nos dias atuais, com uma sociedade mais envelhecida,³⁶ é importante observar como a questão da idade afeta a imagem da mulher e que esse estereótipo de bruxa a persegue até no trabalho. Wolf (2022, p. 107) declara que “como a ‘beleza’ acompanha a moda, e o mito determina que, quando alguma coisa feminina amadurece, ela sai de moda, a

³⁶ Dados retirados do site do governo. Site disponível em: <https://www.gov.br/mdh/pt-br/assuntos/noticias/2023/outubro/crescimento-da-populacao-idosa-traz-desafios-para-a-garantia-de-direitos>

maturação do feminismo foi distorcida de forma grosseira porém eficaz na lente do mito.” A famosa atriz, Meryl Streep, já com seus 75 anos de idade revelou em uma entrevista³⁷ que quando fez 40 anos ela recebeu, em um ano, três papéis para interpretar uma bruxa. Papéis dos quais ela se recusou a fazer. O termo envelhecimento remete a estereótipos e mitos antiéticos,

essas noções autônomas contidas no termo envelhecimento são, de um lado, as que evocam a ideia de desgaste, de enfraquecimento, de diminuição e de outra parte as que evocam a bonificação, (de que por exemplo, o vinho se beneficia), a maturação, o acréscimo (Messy, 1999, p. 17 apud Da Silva; Pedrosa, p. 232, 2008).

Recentemente, em 2024, foi lançado o filme *A Substância* que traz uma profunda crítica ao etarismo: termo que significa de acordo com a Organização Mundial de Saúde (OMS, 2022) “todo e qualquer estereótipo, preconceito e discriminação com base na idade”. O filme apresenta como a mulher se torna descartável quando envelhece, tendo valor somente quando se é jovem e com um corpo “perfeito”, enquanto homens mais velhos são os que decidem quem é adequada ou não. Não há pressão sobre o corpo deles, eles não se tornam descartáveis com a idade, apenas as mulheres.

Dalma Heyn, editora de duas revistas femininas, confirma ser de rotina eliminar com aerógrafo os sinais de idade no rosto das mulheres. Ela observa que as revistas femininas “ignoram as mulheres mais velhas ou fingem que elas não existem. As revistas tentam evitar a publicação de fotografias de mulheres mais velhas e, quando apresentam celebridades de mais de 60 anos, os ‘artistas do retoque’ conspiram para ‘ajudar’ essas mulheres lindas a parecerem mais lindas; ou seja, mais jovens” (Wolf, 2022, p. 125).

No filme, Demi Moore (62 anos), interpreta Elizabeth Sparkle: uma mulher que quando jovem estava no auge de sua carreira, todos a amavam, mas que ao envelhecer ela perdeu essa atenção e “amor”. No dia de seu aniversário em que fazia 50 anos, Elizabeth, descobre que será demitida por estar velha e que o “alto escalão” deseja alguém mais jovem para substituí-la.

Desesperada, Elizabeth recorre ao uso de uma substância que cria a partir dela um clone, chamado Sue (figura 69), mais jovem e “perfeito” interpretada pela atriz Margaret Qualley. Coloco aqui o corpo perfeito entre aspas, pois o corpo da atriz Margaret Qualley (Sue) que aparece em *A substância* não é real. A atriz declarou em uma entrevista que precisou colocar próteses nos seios para aumentá-los (Freitas, 2024) e que várias edições foram feitas para torná-la “perfeita”.

³⁷ Recorte da entrevista disponível em: <https://www.instagram.com/miriangoldenberg/reel/DEzWdS9O-Eq/>



Figura 69: À esquerda está a atriz Demi Moore interpretando Elizabeth Sparkle e à direita está a atriz Margaret Qualley interpretando Sue.

Fonte: <https://aventurasnahistoria.com.br/noticias/reportagem/substancia-como-o-filme-se-conecta-com-a-trajetoria-de-demi-moore.phtml>

A substância é um filme vital para os dias de hoje por trazer essa crítica ao etarismo e sobre o corpo feminino. Quem o dirigiu foi uma mulher, a diretora francesa Coralie Fargeat, explora a invisibilidade das mulheres à medida que elas envelhecem. “A problemática não reside em desejarmos ser amadas, mas sim no fato de que, como mulheres em uma sociedade que nos coisifica, não ser amada e sexualmente desejada significa a aniquilação” (Morais, 2024). A diretora também faz uso de cores para mostrar essas ambiguidades: a vida de Elizabeth tem tons frios, é cinza e solitária, enquanto a vida de Sue tem cores vibrantes e com várias pessoas ao seu redor.

Naomi Wolf em seu livro *O mito da beleza* (2022) informa que a cada grande avanço das mulheres na sociedade havia algo para acabar com suas energias para que não progredissem demais.

E então eu via que, a cada geração em que ocorria um despertar dessa natureza, dizia-se à geração seguinte que voltasse para casa - que aquele era um tempo do “pós-feminismo” -, que todas as batalhas tinham sido ganhas (Wolf, 2022, p. 10).

“O mito da beleza, em sua concepção moderna, surgiu para tomar o lugar da Mística Feminina,³⁸ para salvar as revistas e seus anunciantes das terríveis consequências da revolução das mulheres” (Wolf, 2022, p. 103). A autora ainda afirma que “quanto mais perto do poder as mulheres chegam, maiores são as exigências de sacrifício e preocupação com o físico” (Wolf, 2022, p. 50). Essa preocupação com físico fez aumentar o número de cirurgias plásticas no Brasil, a Sociedade Brasileira de Cirurgia Plástica (SBCEP)

³⁸ Conceito criado por Betty Friedan, em seu livro *A mística feminina*, a autora investiga como foi construída e mantida a norma social que define mulher a partir de uma existência frívola, consumista, devotada ao lar, ao marido e aos filhos, à qual ela estaria fadada.

revelou que ano de 2023 mais de 2 milhões de pessoas realizaram procedimentos cirúrgicos (Wolff, 2024).

Esse mito de beleza se expandiu além das revistas, séries, filmes e músicas, ele foi para os jogos - recorte desta dissertação. Assim, não é muito difícil observar mulheres sendo representadas da seguinte forma, veja a figura 70, que é referente à classe selvagem do jogo *Perfect World* (2005): para a figura masculina o personagem possui uma aparência de um animal grande e forte, enquanto que a figura feminina da raça não possui uma aparência selvagem, mas sim de uma jovem com características de animais (orelhas e rabo), além de usar uma “armadura” sensual.



Figura 70: Raça selvagem³⁹ do jogo *Perfect World*. É possível ver claramente a discrepância entre o personagem masculino e o feminino que pertencem a mesma raça.

Fonte: <https://perfectworld.com.br/o-jogo/criando-seu-heroi/sistema-de-classes-e-racas>

O problema aqui não é o fato de mulheres usarem pouca roupa, mas sim de serem sexualizadas. Segundo Skowronski (et al. 2021 *apud* Alvez et al. 2024, p. 88),

a sexualização ocorre quando a valorização de uma pessoa se baseia predominantemente em seu apelo sexual, negligenciando suas outras características. Isso acontece quando uma pessoa é tratada como um objeto sexual, quando a sexualidade é inadequadamente imposta (por exemplo, no caso de crianças) ou quando a atratividade física de uma pessoa é equiparada à sua sensualidade.

³⁹ Normalmente em jogos de estilo MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game), o jogador tem que escolher sua raça e/ou classe dentro do jogo. Isso determina como o jogador vai agir dentro do mundo virtual, se ele vai ser o curador, feiticeiro, ou se vai na frente matar os inimigos.

Naomi Wolf (2022, p. 14) defende “o direito de que a mulher escolha a aparência que deseja ter e o que ela deseja ser, em vez de obedecer ao que impõem as forças do mercado e a indústria multibilionária da propaganda”. Nos jogos digitais, as personagens femininas costumam ter corpos que não condizem com a realidade, elas possuem cabeças maiores, peitorais, cinturas e quadris reduzidos ao corpo “Barbie” (Torquato, 2020).

Além do corpo, mulheres também são colocadas em alguns papéis específicos durante os jogos. Nos 14 jogos analisados, em metade deles a(o) protagonista tinha que sobreviver às adversidades apresentadas, enquanto que na outra metade, o objetivo era resgatar alguma vítima. Todas as vítimas, com exceção de *Blair Witch*, são mulheres e todos os heróis que vão ao resgate dessas vítimas são homens. É como se os homens jamais pudessem ser colocados em um papel frágil como o de vítima e a mulher como a de sua salvadora.

Quando pensamos em assassinos em série, pensamos em homens. Bem, na realidade, em algum “homem” perverso, sociopata distorcido, trabalhando sozinho. Ele provavelmente tem um terrível apelido dado pela mídia com fervorosa precisão: o Estripador, o Filho de Sam, o Assassino da Sombra, o Vampiro Estuprador, o Açougueiro de Berlim. Seu apelido é sua marca, um pesadelo de nome para um homem-pesadelo cujas vítimas são, na maioria das vezes, mulheres inocentes (Telfer, 2019, p. 15).

1.3.2 O lado obscuro das *visual novels*

Ao falar sobre representatividade feminina nas *visual novels*, eis que adentro outro campo: as *visual novels eroges* – palavra de origem japonesa para se referir a jogos com conteúdo sexual. Esses jogos *eroges* são jogos pornográficos que tornam a mulher um objeto de desejo do protagonista: uma conquista a ser desbloqueada. “A origem da palavra pornografia vem do grego *pornographos*, que significava escritos sobre as prostitutas e seus clientes, ou seja, abordava o comércio sexual” (Abreu, 1996 apud Loures, p. 274, 2020). “Podemos considerar pornografia como aquilo que coisifica o ser humano, o transformando em um objeto sexual” (Court, 1992 apud Loures, p. 274, 2020).

Desta forma, para apresentar as *visual novels eroges*, imagens serão necessárias. Em virtude disso, aviso que as próximas páginas contêm conteúdo *NSFW* (*not safe for work*)⁴⁰, pois contêm imagens sexualmente explícitas.

⁴⁰ Tradução: Não é seguro para o trabalho. “NSFW é uma abreviação do termo inglês “Not Safe for Work” que significa “Não seguro para o trabalho”. É uma gíria utilizada na internet como uma indicação de alerta para conteúdos impróprios para serem visualizados em locais públicos ou no local de trabalho (por exemplo, conteúdos pornográficos)” (Significados).

Embora “*visual novel*” seja um gênero baseado em estilo de apresentação, eles têm uma sobreposição esmagadora com *Galgames* (também conhecidos como jogos *Bishoujo*), um gênero baseado em estética. *Galgames (bishoujo)* são um gênero de videogame distintamente japonês que se concentra em garotas atraentes desenhadas em estilos de arte de anime e mangá; o gênero está relacionado aos gêneros Eroge e Romance Game (e seus relacionados Dating Sim) (TV Tropes, 2024, tradução minha).

Esse tipo de *visual novel* tende a ter personagens masculinos como os protagonistas da história que irão conquistar alguma das garotas disponíveis no jogo, assim, é comum ter entre três ou mais mulheres disponíveis para conquistar. Até as rotas do jogo são definidas de acordo com qual garota a jogadora quer ficar.

Fate/Stay Night é um exemplo claro disso, sendo que cada uma das rotas é definida por uma das garotas: Saber, Rin e Sakura (figura 71). E obviamente, se a jogadora conseguir boas escolhas, ela conseguirá ter um relacionamento íntimo com uma delas resultando em imagens e cenas “bônus”. Apesar de as *visual novels* de *Fate/Stay Night* serem *eroges*, as partes sexualmente explícitas foram cortadas dos animes.

Muito cedo a câmara deixou de ser apenas testemunha passiva, abandonando a função de registradora objetiva dos acontecimentos, para se tornar a sua testemunha ativa e a sua intérprete. Foi preciso, contudo, esperar por um *Lady in the Lake* (A Dama do Lago, 1947), para ver aparecer no cinema um filme utilizando de uma ponta à outra a câmara subjetiva, isto é um processo através do qual o olho da câmara se identifica ao olho do espectador por um intermédio do herói (Martin, 2005, p. 41).

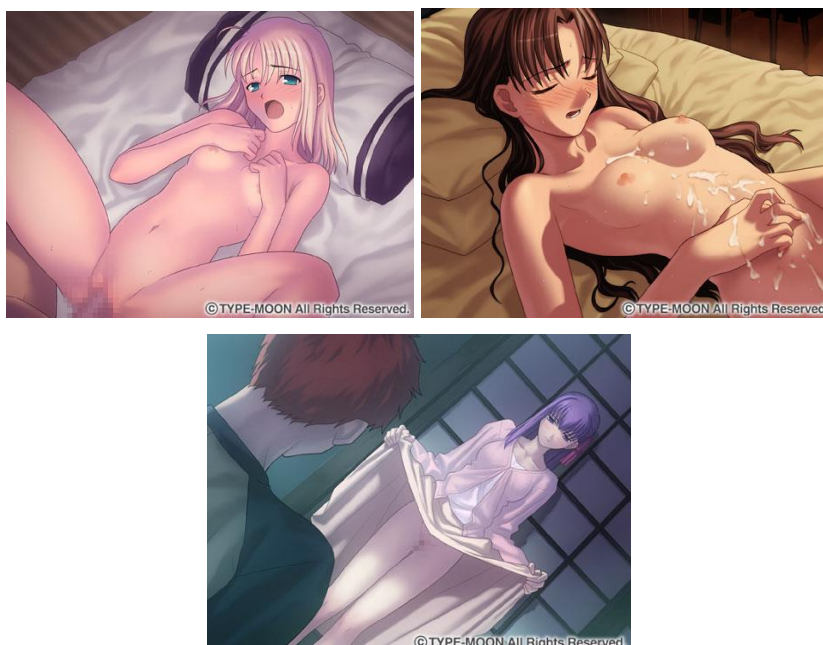


Figura 71: A primeira imagem é referente à rota da Saber (a de cabelos loiros), a segunda imagem é referente à rota da Rin (cabelos castanhos) e a terceira imagem é referente à rota da Sakura (cabelos roxos).

Fonte: <https://www.typemoon.com/products/fate/index.html>

De acordo com o livro *A linguagem cinematográfica* de Marcel Martin (2005, p. 51), as duas primeiras imagens da figura 71 possuem um plano de filmagem chamado *plano plongê* (filmagem de cima para baixo), que de acordo com o autor, tende a “tornar o indivíduo ainda mais pequeno, esmagando-o moralmente ao colocá-lo no nível do solo, fazendo ele um objeto levado por uma espécie de determinismo impossível de ultrapassar, um brinquedo do destino”. Esse é um dos planos mais utilizados nas *visual novels eroges* perpetuando a “submissão” feminina.

Já a terceira imagem da figura 71 utiliza-se do plano *contra-plongê* e enquadramento inclinado. Aqui o foco da imagem é posto de baixo para cima, colocando a câmera abaixo do nível normal do olhar. Esse plano gera a “impressão de superioridade, de exaltação e de triunfo, porque engrandece os indivíduos e tende a magnificá-los” (*ibidem*). Conforme Marcel (2005, p. 53), “um enquadramento inclinado pode querer materializar, aos olhos do espectador, uma imposição sofrida por uma personagem. Por exemplo: uma perturbação ou um desequilíbrio moral”. O que faz total sentido já que Sakura, em sua rota, está com o psicológico abalado e vai enlouquecendo aos poucos.

Atualmente, há um site chamado *Eroge Downloads* (figura 72) destinado somente às *visual novels* pornográficas. Com frequência, nessas *visual novels*, o rosto ou até o corpo masculino não é mostrado já que ele não é o foco principal, mostrando apenas seu falo sendo introduzido. Em algumas ocasiões, quando mostra o corpo o rosto está desfocado (figura 73).

A questão não é o sexo “explícito”. Poderíamos aceitar muito mais nesse sentido, se explícito significasse honesto e revelador. Se houvesse um amplo espectro de imagens eróticas de mulheres e homens livres de verdade em contextos de confiança sexual, a pornografia da beleza teoricamente não faria mal a ninguém (Wolf, 2022, p. 199).

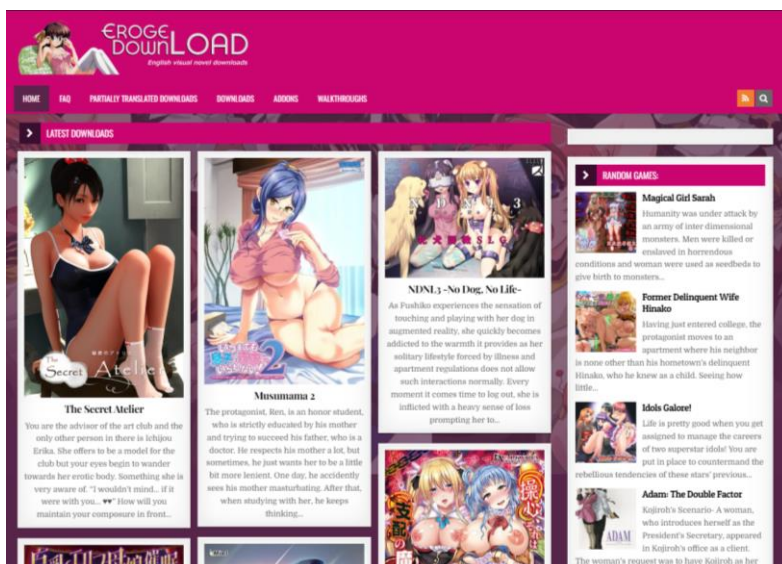


Figura 72: Site de downloads de *visual novels* eróticas.
Disponível em: <https://erogedownload.com>



Figura 73: Na imagem acima é possível ver claramente o corpo nu da mulher, o homem está até de roupa e sua cabeça é cortada da imagem, pois o que interesse aqui é a imagem do corpo da personagem feminina.
Fonte: <https://erogedownload.com/downloads/musumama-2/> e <https://upload-pics.com/image/egos-spark-5.wllqW>

Recentemente, enquanto procurava por *visual novels* na *Steam*, me deparei com uma chamada *Fresh Woman* (figura 74) que possui duas “temporadas”. O jogo não é em estilo *anime*, é feito totalmente em 3D e traz conteúdos sexualmente explícitos onde a jogadora é um calouro, do sexo masculino, na faculdade que poderá conquistar as garotas.



Figura 74: Imagem promocional do jogo *Fresh Woman*. Novamente utiliza-se o plano *plongê* para a imagem.

Fonte: https://store.steampowered.com/app/1350650/FreshWomen_Season_1/

Portanto, nas *visual novels*, é comum ter quatro ou mais personagens femininas interessadas no protagonista (personagem masculino). Entre as *visual novels*, há também as “*otome games*” – jogos para o público feminino onde a protagonista é uma mulher e pode se relacionar com algum dos garotos disponíveis que estão interessados nela. E, diferentemente das *visual novel eroges*, as *otome games* não costumam possuir conteúdo sexualmente explícito.

Os jogos Otome, originados no Japão, são jogos de RPG de simulação de namoro baseados em histórias voltados para mulheres. O objetivo dos jogos é que, ao atuar como heroína, os jogadores precisem iniciar um enredo e desenvolver um relacionamento romântico entre a heroína e um dos vários personagens masculinos. Este gênero é famoso por sua bela pintura de cenários, atraindo dubladores narrativos e populares. O primeiro jogo otome é Angelique, lançado em 1994 pela Koei no Japão, que foi surpreendentemente bem aceito em todo o país naquela época, após o qual os jogos otome se estabeleceram principalmente no Japão e formularam uma espécie de subcultura (Huan, 2022, p. 1).

Em minha busca, não consegui encontrar sites destinados apenas a *otome games eroges* como relatado acima sobre protagonistas homens e o site que encontrei, *English Otome Games*, continha apenas 25 jogos *otome* na categoria *eroges*.⁴¹

Os homens são estimulados visualmente pelo corpo feminino e são menos impressionáveis pela personalidade da mulher porque desde cedo são treinados para reagir assim, enquanto as mulheres são menos estimuladas em termos visuais e mais em termos emocionais por ser este o treinamento que recebem (Wolf, 2022, p. 222).

As poucas *otome games* que eram *eroges* possuíam cenas sexualmente explícitas totalmente diferentes de quando o protagonista é do sexo masculino. Primeiramente, o rosto da protagonista aparece e suas proporções corpóreas (peito e quadril) não são tão discrepantes (figuras 75 e 76). Aqui, o personagem masculino possui um corpo pouco distorcido, normalmente, ele é alto e com um corpo mais musculoso. As personagens femininas também são vistas tendo mais atitude e não sendo tão submissas (figura 76).

O mito [da beleza] estereotipou a sexualidade em caricaturas. Num extremo, chamado de “masculino” e realçado pela pornografia clássica, estão o anonimato, a repetição e a desumanização. No outro extremo, o “feminino”; o desejo sexual não é algo estanque, mas que permeia todos os aspectos da vida; não está confinado aos órgãos genitais, mas corre pelo corpo inteiro. Ele é pessoal, de natureza tátil e sensibilizante (Wolf, 2022, p. 259).

⁴¹ Dados retirados do site: https://english-otome-games.fandom.com/wiki/Category:Eroge_Games



Figura 75: Cena de sexo do jogo *Love and Romance – A Study of Intimacy*.

Fonte: <https://vndb.org/v19214>



Figura 76: Cena de sexo do jogo *Fashioning Little Miss Lonesome*.

Fonte: <https://erogegames.com/downloads/otome/fashioning-little-miss-lonesome-r915/>

Ao pesquisar pela palavra *otome* no site *Eroge Download* as capas dos jogos são também diferentes daquelas destinadas ao público masculino (figuras 72 e 77). Pois, de acordo com Wolf (2022, p. 230) “o que as meninas aprendem cedo não é o desejo pelo outro, mas o desejo de ser desejada”. Infelizmente, não consegui encontrar sobre quem produzia essas *visual novels*, se eram desenvolvedores ou desenvolvedoras.

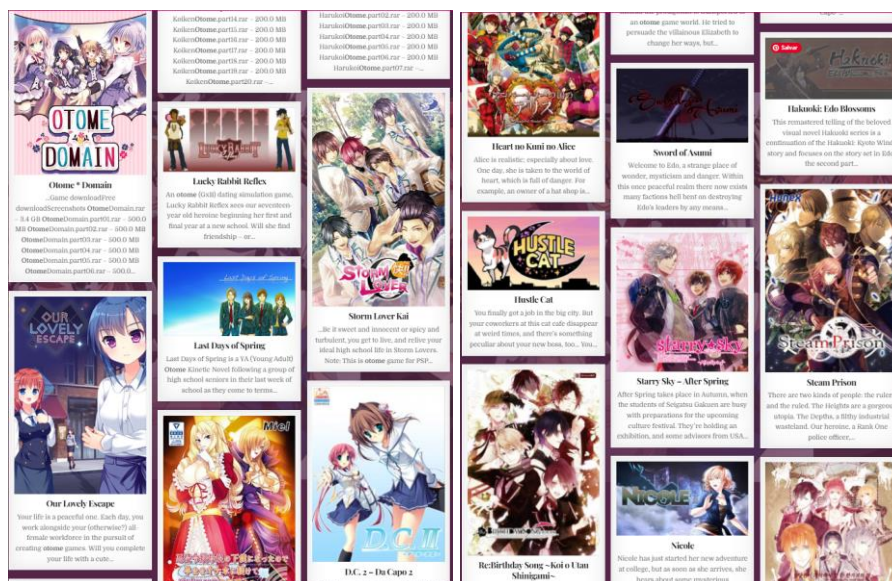


Figura 77: Resultado da pesquisa da palavra “otome”. Nestes jogos, é possível observar que não há mulheres com peitões ou quase nuas.

Fonte: <https://erogodownload.com/?s=otome>

O site *PornHub*⁴² revelou que nos anos de 2023 e 2024, no Brasil e mundialmente, *hentai*⁴³ é a palavra mais pesquisada pelos visitantes. A palavra *anime* também estava na lista de mais pesquisadas. Ou seja, nós mulheres, somos desejadas por corpos disformes e infantilizados, pois um grande problema que advém da cultura japonesa é a sexualização infantil já que os personagens apesar de terem idade elevada seus corpos aparentam serem de crianças (figura 78). Somente em 2014 que o Japão aprovou a lei que criminalizava a posse de pornografia infantil, no entanto, o texto exclui os mangás e animes dessa criminalização (OABRJ, 2014).



Figura 78: Capa do jogo CITY no.109

⁴² Dados retirados do site: <https://www.pornhub.com/insights/2024-year-in-review#brazil>

⁴³ Nome utilizado para pornografias japonesas em estilo *anime*.

Fonte: <https://erogedownload.com/?s=otome>

Em decorrência disso, é importante verificar como a visualidade feminina é representada tanto nos jogos de *visual novels* (visão oriental) como em outros jogos de campanha (visão ocidental), discorro mais sobre isso no tópico seguinte.

1.4 Os jogos e a cultura visual

É importante ressaltar como nós mulheres somos representadas nos jogos digitais, visto que, de acordo com Berth (2023), a nossa percepção do que é “belo” pode ser manipulada ou influenciada.

O belo é uma percepção e como percepção pode ser alterada, manipulada ou influenciada. E isso tem acontecido ao longo da história. Os conceitos estéticos acerca do belo têm mudado de acordo com valores e intenções da época. Houve um tempo em que belo era o corpo adiposo, de formas voluptuosas, curvilíneos, fartos. Nos anos 1980, experimentamos os meios de comunicação aliados à moda que pautava a magreza esquelética como ideal. Afora todo pensamento desenvolvido por diversos filósofos e pensadores no estudo da estética e de seus significados, há uma confluência a partir de uma consideração (Berth, 2023, p. 113).

Assim, quando somos representadas com cinturas impossíveis de se ter (a não ser que se retire algumas costelas), peitos gigantescos e bundas firmes: é criado na mente das mulheres que elas precisam ser assim para serem felizes ou bem-sucedidas. “A beleza ideal é ideal porque não existe” (Wolf, 2022, p. 256).

Em seu livro, Wolf (2022), relata sobre quando o corpo “ideal” feminino foi desnudado e colocado em exibição por toda parte e que pela primeira vez na história, infelizmente, “isso deu às mulheres os detalhes nítidos da perfeição, com os quais ela deveria se comparar, e fez surgir uma nova experiência feminina, o exame ansioso e minucioso do corpo *como algo ligado intrinsecamente ao prazer sexual feminino*” (Wolf, 2022, p. 198).

De acordo com o jornal BBC News (2018), os jovens estão buscando procedimentos estéticos para ficarem parecidos com suas fotos com filtros. Atualmente, o Brasil, é o segundo país que mais realiza procedimentos estéticos, já no campo da cirurgia plástica, somos os campeões mundiais (Portal da Câmara dos Deputados, 2024). As cirurgias plásticas mais procuradas são: “lipoaspiração, aumento de seios, cirurgias de pálpebras, aumento de nádegas e abdominoplastia. Os procedimentos [estéticos] são: botox, ácido hialurônico, tratamentos de celulite e laser ablativo” (Portal da Câmara dos Deputados, 2024). Portanto, utilizando-se da cultura visual é possível pensar nessas “representações”, mas o que seria cultura visual?

Para Mirzoeff (1999), contudo, a cultura visual não é simplesmente uma história das imagens. Para ele, a cultura visual é uma abordagem para o estudo da vida na contemporaneidade do ponto de vista do consumidor mais do que do produtor e um meio de entender a resposta do consumidor à mídia visual. O autor considera, ainda, que a cultura visual não depende propriamente das imagens, mas da tendência moderna de visualizar a existência. Mirzoeff entende cultura visual como a interface entre todas as disciplinas que lidam com a visualidade e a cultura contemporânea.

[...]

No contexto da cultura visual, a imagem, além de representação, pode ser entendida como um artefato cultural; por isso ela permite a reconstituição da história cultural de grupos sociais, contribuindo também para um melhor entendimento de processos de mudança social, do impacto da economia e da dinâmica das relações interculturais. Ou seja, a representação também é uma prática de significação (Monteiro, 2008, p. 133).

Para Hernández (2011, p. 33), as imagens e visualidades “contribuem para pensar o mundo e para pensarmos a nós mesmos como sujeitos. Em suma, fixam a realidade de como olhar e nos efeitos que têm em cada um ao ser visto por essas imagens”. Ele também propõe que a cultura visual permite que indaguemos “as maneiras culturais de olhar e seus efeitos sobre cada um de nós” (*Ibid*, p. 34). Didi-Huberman afirma que podemos tornar os povos representáveis revelando o que está os reprimindo.

Aquilo que está “reprimido” nessas representações diz respeito não apenas a seu estatuto de invisibilidade social [...] mas também aquilo que Hegel tinha chamado de “a maneira inorgânica de um povo faz saber aquilo que ele quer e aquilo que ele pensa”, exprimindo afetos por meio de gestor do corpo e de noções da alma interpostas (Didi-Huberman, 2021, p. 461).

Deste modo, decidi criar um jogo de *visual novel* utilizando como inspiração a narrativa do livro *Noite na Taverna* de Álvares de Azevedo – a qual basicamente mostra homens fazendo algo contra mulheres. Em meu jogo, pretendo trazer o empoderamento e representatividade feminina, quero mostrar que nós mulheres podemos ser tanto as heroínas quanto as vilãs. Que podemos ser as protagonistas de nossas próprias histórias. Sei que há receios quanto ao uso do termo “empoderamento”, pois não damos poder a ninguém, mas de acordo com Berth (2023, p. 153),

Partimos de quem entende que os oprimidos devem empoderar-se entre si. O que muitos e muitas podem fazer para contribuir para isso é semear o terreno para tornar o empoderamento fértil, tendo consciência, desde já, que, ao fazê-lo, entramos no terreno do inimaginável: o empoderamento tem a contestação e o novo em seu âmago, revelando, quando presente, uma realidade sequer antes imaginada. É, sem dúvida, uma ponte para o futuro.

[...]

Quando falamos em empoderamento, estamos nos referindo a um trabalho essencialmente político, ainda que perpassasse todas as áreas da formação de um indivíduo e todas as nuances que envolvem a coletividade. Do mesmo modo, quando questionamos o modelo de poder que envolve esses processos,

entendemos que não é possível empoderar alguém. Empoderamos a nós mesmos e amparamos outros indivíduos em seus processos, conscientes de que a conclusão só se dará pela simbiose do processo individual com o coletivo.

Desde criança sempre ansiei que houvessem mais mulheres como protagonistas nos jogos, sendo assim, por que não criar o meu próprio jogo onde as mulheres são as personagens principais? Hernández (2011, p. 46) ainda afirma que em um mundo tecnológico é necessário

[...] explorar nossa vinculação com as práticas do olhar, as relações de poder em que somos colocados e questionar as representações que construímos em nossas relações com os outros, porque, no final, se não podemos compreender e intervir no mundo é porque não temos a capacidade de repensá-lo e oferecer alternativas.

2. Carregando... Gamearte

Em meu percurso acadêmico durante o mestrado percebi que os jogos e quadrinhos são tratados de forma diferente, como se não fossem considerados um meio para a arte e muito menos uma obra de arte em si. Loures (2020, p. 178) acredita “que o principal diferencial, e o que também gera esse distanciamento entre arte e videogames pelos mais conservadores, seja o fator diversão”.

Sendo uma artista digital encontrei obstáculos ao buscar expor minha arte em galerias – normalmente espaços pensados para obras e instalações físicas. As limitações são encontradas desde o início com a falta de equipamento. Para quem trabalha com vídeos e a arte do cinema ainda é possível encontrar projetores ou televisões, mas no ramo dos jogos, não havia como disponibilizar um computador ou *notebook* para que os visitantes pudessem simplesmente jogar e apreciar o conteúdo do jogo proposto. Algumas pessoas,

[...] não conseguem (e também não querem) enxergar que os videogames são uma linguagem como qualquer outra. A imagem que os *games* são meros brinquedos inférteis em reflexão e criatividade ainda persiste. Há uma barreira que foi construída historicamente onde os videogames são maléficos e corrompem os jovens. Minha geração cresceu ouvindo dos avós e pais que o videogame estragava a televisão. Agora, também ouço que os videogames estragam a arte (Loures, 2020, p. 178).

Essa necessidade de juntar a arte com os videogames gerou o conceito de *gamearte*. De acordo com a pesquisadora Lucia Leão

a denominação *gamearte* se refere a projetos de caráter estético que se apropriam dos games de modo crítico e questionador, propondo reflexões inusitadas. Assim, quando se fala em *gamearte*, podemos encontrar projetos que criam novos contextos para games conhecidos. Muitas vezes, encontramos antigos games travestidos em máquinas inúteis ou esfinges enigmáticas (LEÃO, 2005, p. 1 apud Loures, 2020, p. 180).

Os jogos, sejam eles para PC ou videogames, são focados no mercado. Já a *gamearte* “utiliza a linguagem dos jogos de maneira questionadora e subversiva” (Loures 2020, p. 180) não se importando com a questão de mercado. Para Mendonça (2014, p. 62),

as obras se focam na interação digital/analógico ou material/virtual, inserindo o observador, agora também interator, como aspecto funcional e poético para fruição da obra. A própria *gamearte*, que se baseia no universo dos games para criar arte posiciona o interator “dentro” da obra, tornando-o parte do todo e, assim, tornando-a possível.

Desta forma, “tem-se então que, para se ‘obter’ o objeto de *gamearte*, a simples modificação de um *game* não seria o bastante. Um posicionamento poético e reflexivo se

faz necessário para que o jogo eletrônico torne-se arte” (Mendonça, 2014, p. 62). Para Suzete Venturelli e Mario Maciel,

gamearte é uma pesquisa (...) na qual procuramos na linguagem dos jogos eletrônicos desenvolver uma poética artística interativa e de compartilhamento de espaços virtuais (...). A poética é marcada pela reflexão com o lúdico ao simular situações ou testar a ruptura e a desconstrução de modelos (Venturelli & Maciel, 2004, p.54 apud Mendonça, 2014, p. 92).

Loures defende, e concordo, que o principal fator que permite que um jogo seja denominado arte seja sua autoralidade. “Jogos independentes ou criados por artistas que não se preocupam primeiramente em gerar lucros e sim em ousar e transgredir paradigmas já estabelecidos no universo dos videogames” (Loures, 2020, p. 230).

2.1 Exemplos de gamearte

Para um melhor entendimento da gamearte, apresentarei a seguir três jogos, escolhidos por sua representatividade nacional, internacional e por terem sido realizados por criadores pesquisadores acadêmicos: *Posthuman Ms. Pacman* (2014); *Oitavo Dia* (2016) e *Gris* (2018). “Assim como nos jogos, é importante compreender as regras, para depois subvertê-las e quebrá-las, essa é a essência da gamearte” (Loures, 2020, p. 237).

Posthuman Ms. Pacman



Figura 79: Alice percorrendo o “labirinto mortal”, buscando machos tecnogenéticos.

Autoria: Bruno de Abreu Mendonça | Fonte: Dissertação de mestrado *Do game à arte: processo criativo em gamearte* (2014).

Posthuman Ms. Pacman (figura 79) é resultado da pesquisa de mestrado do artista e doutor Bruno de Abreu Mendonça no Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da UFG, que optou por utilizar o universo Aurora Pós-Humana⁴⁴ do artista e professor Edgar Franco, também conhecido como Ciberpajé, como base temática, que foi também o co-criador da obra de gamearte. Uma das motivações para a criação do jogo foi a ideia de “corromper” a tradicional forma de jogar e incitar questionamentos por meio da interação (Mendonça, 2014). A obra de gamearte foi baseada no jogo *Ms. PacMan* (*Midway*, *Namco* e *CCG*, 1981) e possui a seguinte proposta:

A ideia do game seguiria o seguinte roteiro: o jogador, representado pelo avatar de uma fêmea pós-humana tecnogenética – batizada de Alice – é parte de um experimento genético comandado por indivíduos não identificados que querem testar os limites da reprodução sexuada humana e pós-humana. Assim, a personagem se vê percorrendo um labirinto repleto de hormônios abortivos, bombas de feromônio e cápsulas ampliadoras de fertilidade, mesmo não sabendo exatamente “o que é o que”, uma vez que o game intencionalmente não dá nenhuma informação ao jogador, restando apenas que prove por si mesma. Além disso, ela deve perseguir os machos, criaturas pós-humanas tecnogenéticas do sexo masculino desenvolvidas com finalidade exclusivamente sexual e com capacidade de raciocínio limitada. Dentro desse experimento controlado – que tem suas limitações dadas pelo ambiente virtual permeado de impedimentos – a personagem só teria duas saídas: a chamada superfecundação heteropaternal de quadrigêmeos ou a morte induzida artificialmente pelos comandantes da experiência, devida a sua incapacidade de reprodução. A ideia da superfecundação heteropaternal foi selecionada pela extrema raridade quando se trata de indivíduos comuns da raça humana – o que representaria os testes limítrofes ao forçá-la a esse destino – além do aspecto agressivo de uma fecundação por diferentes indivíduos de forma obrigatória, tendo como opção única a morte (Mendonça, 2014. p. 97).

O jogo traz uma crítica ao uso de animais como cobaias vivas para experimentos dentro do universo das ciências biológicas, mas para trazer uma identificação por parte dos interatores, as cobaias são seres pós-humanos - “organismos biologicamente modificados, fruto da tecnociência e agora utilizados por ela como cobaias nessa ficção” (Mendonça, 2014, p. 98).

A violência, no entanto, foi um tanto ampliada, exaltando-se a brutalidade na forma com que Alice é tratada pelos coordenadores da experiência que dialogam com ela em certos momentos – e também como é executada, descartada, em caso de falha – durante sua “missão”. Toda essa abordagem é tônica para se questionar os limites da evolução científica e dos experimentos biogenéticos através dessa simulação do “labirinto mortal” (Mendonça, 2014, p. 98).

44

“A “Aurora Pós-humana” é um universo ficcional transmídia criado por Edgar Franco para servir como base para a criação de trabalhos em múltiplas mídias” (Mendonça, 2014, p. 93).

Oitavo dia

Oitavo dia (figura 80) é uma obra de gamearte do artista e professor Dr. José Loures resultante de sua pesquisa de mestrado no Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da UFG. A obra é um jogo de tabuleiro que propõe discutir a “opressão midiática que a mulher sofre, muitas vezes se mutilando para talvez ter um corpo que acredita ser ideal e perfeito” (Loures, 2020, p. 183).

O jogo traz uma dura crítica ao uso de procedimentos estéticos e cirurgias plásticas que podem pôr fim à vida da mulher ou resultar em graves sequelas.

José Loures - GO



Oitavo Dia. 2016. 60 cartas de modificação corporal, 24 cartas de ação, 30 moedas, dado de 6 faces, tabuleiro, manual de regras, mesa de madeira e 4 puffes. Dimensões variáveis.
Eighth Day. 2016. Sixty letters of corporal modification, twenty four action cards, thirty coins, die of six faces, board, rulebook, wooden table and four beanbag chairs. Variable dimensions.

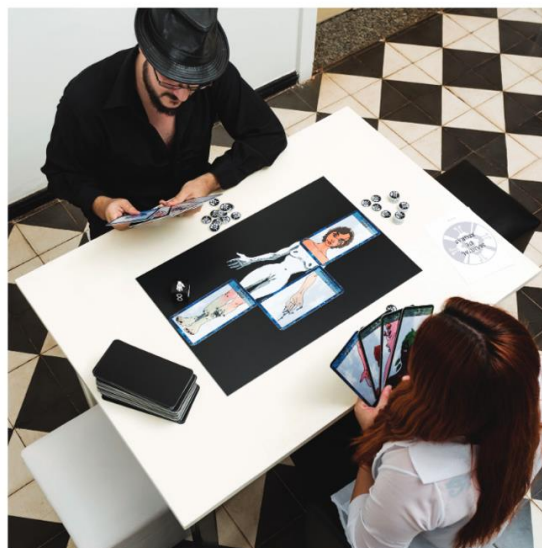


Figura 80: Oitavo Dia no catálogo do 22º Salão Anapolino de Arte. Fonte: <https://www.joseloures.com/oitavo-dia>

Temos a figura de Eva 2.0, um ser feminino, um corpo a ser modelado, junto a 60 cartas de modificações corporais, moedas e 1 dado. Os jogadores competem para ver quem preenche 3 partes do corpo de Eva 2.0 com as cartas de modificações corporais. Dessa maneira, cria-se um ser único, com membros, torso e cabeça com formas ciborgues, vegetais, animais e também alterações físicas encontradas em nosso cotidiano (Loures, 2020, p. 183).

Gris

Diferentemente dos outros dois jogos apresentados, *Gris* (2018), não é resultado de uma pesquisa acadêmica. Se trata de um jogo *indie* – termo utilizado para jogos desenvolvidos por equipes pequenas ou até mesmo por uma única pessoa. Trago esse jogo devido à sua

proposta reflexiva e também à sua originalidade. O jogo é sobre o processo do luto e suas etapas: negação, raiva, barganha, depressão e aceitação.

Não há falas e não há textos. Os poucos textos que aparecem são para mostrar algum tutorial de como prosseguir com a personagem.



Figura 81: Início do jogo Gris. Fonte: Nomada Studio

Em Gris, acompanhamos uma garota que perdeu suas cores e sua voz ao ter seu “alicerce” quebrado. Ela cai fundo e à medida que vai caindo suas cores vão sumindo. Ela cai em um local deserto, sem vida e sem cor (figura 81). No começo, Gris, tem dificuldade para andar, mas logo se recompõe e começa a seguir em frente, afinal, esta é a sua única opção (figura 82).



Figura 82: Início do jogo Gris. Fonte: Nomada Studio

Seu caminho é solitário e conforme avança, Gris vai dando cor ao cenário (figura 83). Em determinados momentos do jogo aparece uma tempestade de areia, como uma tormenta, que dificulta seu caminho e a faz retroceder, assim, a personagem tem que aprender a se manter firme para passar por esse obstáculo – no jogo ela vira um bloco sólido que a impede de retroceder quando a tempestade aparece. *Gris*, em minha opinião, é uma verdadeira obra de arte com o cenário e a música mostrando o interior da personagem e suas dores (figuras 84 e 85).

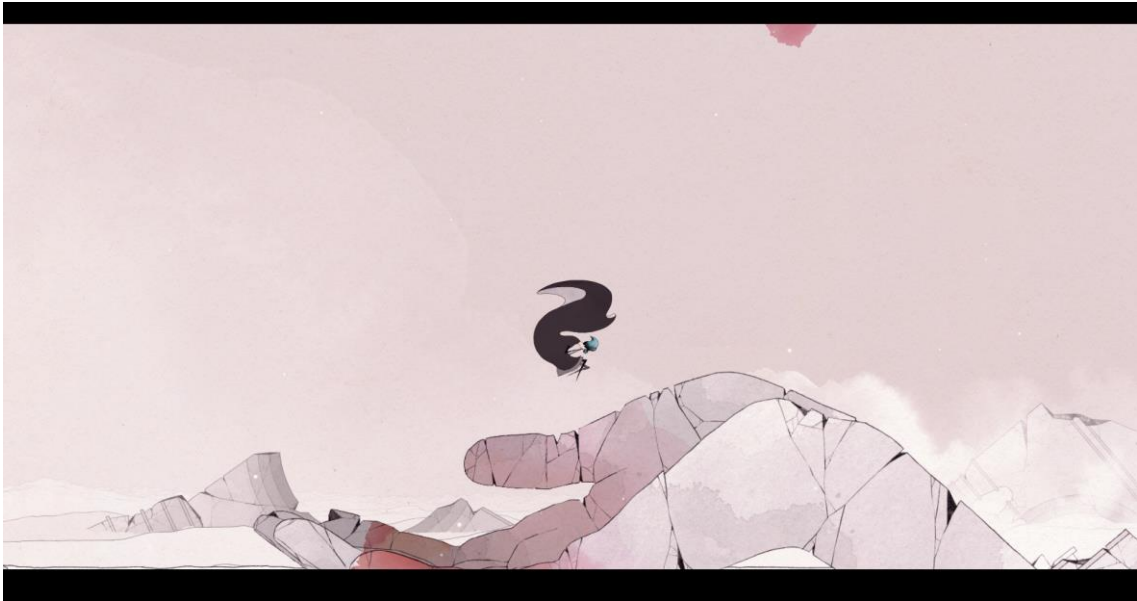


Figura 83: Gris tingindo o cenário de vermelho. Fonte: Nomada Studios

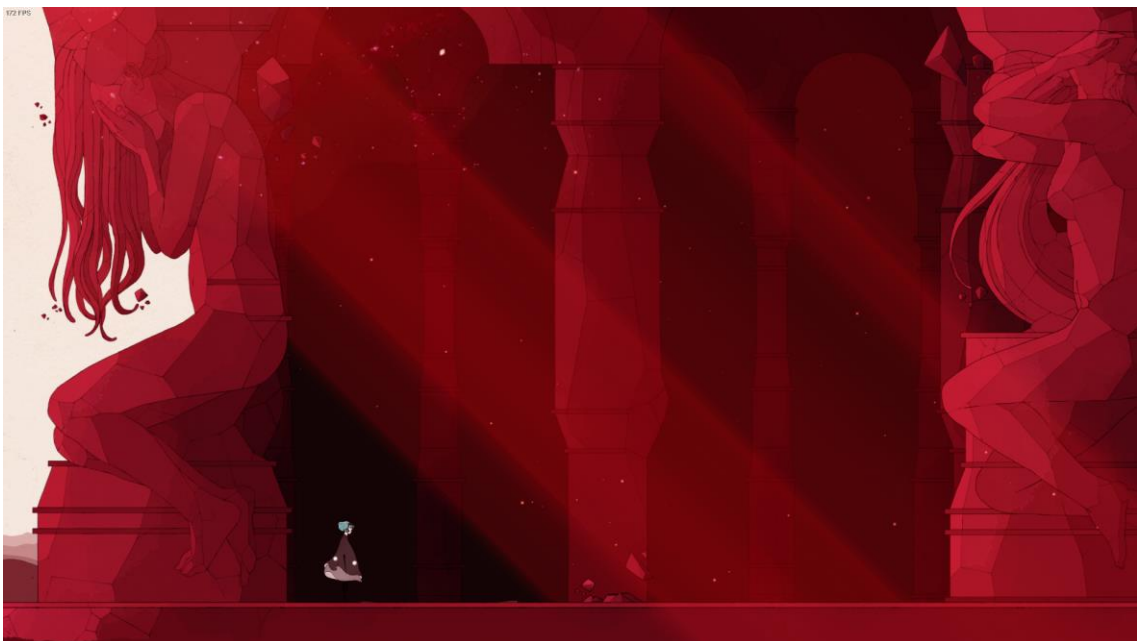


Figura 84: No cenário pode-se perceber a dor que a personagem está sofrendo. Fonte: Nomada Studios



Figura 85: Novamente, os cenários, as cores e a música transmitindo as emoções da personagem. Fonte: Nomada Studios

Conforme avança, Gris e o cenário começam a ser tingidos de cor e a ambientação também é mais vívida (figura 86). *Gris* traz uma proposta delicada e sutil sobre o luto e como ele é doloroso e difícil de ser superado. Desta forma, devido à sua originalidade e proposta reflexiva, considero que *Gris* é um jogo de gamearte.



Figura 86: Gris alcançando suas cores conforme avança. Fonte: Nomada Studios

3. Seja bem-vinda(o) ao *Mulheres na Taverna*

Este capítulo contém spoilers sobre a narrativa do jogo, portanto, recomendo que jogue a *visual novel* antes da leitura deste para não prejudicar sua experiência de jogo.

Acesse o seguinte link para jogar a versão beta do jogo -

https://drive.google.com/drive/folders/1d8DrOlqaau9IRPCZd0l_etczmx67JExY?usp=sharing



Figura 87: Página inicial do jogo.

Após a compreensão sobre narrativa interativas, *visual novel*, gamearte e a problemática sobre a representação feminina nos jogos digitais, trago neste capítulo os processos criativos e artísticos para a produção do jogo *Mulheres na Taverna* (figura 87).

Como revelado anteriormente, utilizo como base para o enredo o livro *Noite na Taverna* de Álvares de Azevedo, no entanto, para o jogo decidi alterar o título para *Mulheres na Taverna*. Isso ocorre devido a uma experiência pessoal sobre ser mulher e ter o direito negado de ir a um bar. Quando criança/adolescente, havia um bar com sinuca do lado de casa da qual meu avô jogava e estava sempre por lá. Eu via os homens jogando e se divertindo e queria jogar também, mas me deparava com a seguinte fala - tanto do meu avô quanto do meu pai: “bar não é lugar de mulher”. Assim, *Mulheres na Taverna* é uma afirmação para mim mesma e para todas as mulheres que lugar de mulher é onde ela quiser.

3.1 Exercício de criação da *visual novel* *Respire*

Durante o mestrado no Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da UFG cursei a disciplina de *Arte e tecnologia* com o professor e artista Edgar Franco também conhecido como Ciberpajé. Nesta disciplina, ao final dela, era necessário a criação de um objeto de arte que envolvesse *arte e tecnologia*, desta forma, decidi criar uma *visual novel* chamada *Respire* com base em um pesadelo que havia tido naquele mês. O projeto resultou em um artigo que foi publicado na 17ª edição da Revista Desvio em 2024.

Além de trazer os sonhos como poética, essa *visual novel* serviu como base para que eu pudesse entender o programa *Ren'Py* – programa utilizado para a criação de *visual novels*. Para a criação do roteiro utilizei um site chamado *Milanote* onde é possível organizar notas e criar setas de indicação para as bifurcações no enredo (figura 88), as notas em vermelho são as escolhas que a jogadora pode fazer que a levará ao final ruim, já as verdes são para o final bom.



Figura 88: Roteiro do jogo *respire*. Fonte: Revista Desvio 17ª edição

Com o curto prazo, resolvi utilizar inteligências artificiais para a geração de imagens – o que se mostrou bem trabalhoso devido à discrepância do que se imagina e ao que a inteligência artificial, neste caso, a *Midjourney*, apresenta conforme os *prompts* de

comando. Foram geradas um total de 492 imagens, destas, apenas 20 foram utilizadas no jogo final (figura 89). Sobre o enredo,

[...] sonhei que tinha tido um acidente de carro e acordei em um lugar estranho. Neste lugar, meu corpo estava conectado com uma outra cabeça que controlava meus braços e pernas, era como se eu fosse a intrusa em meu próprio corpo. Durante conversas que não me recordo bem, lembro de que uma criança nos encontrou e a criatura, que agora controlava meu corpo, queria matar a criança. Desesperada, tentei machucar a criatura, mas somente eu sentia a dor que causava nela, e em um ato desesperado, comecei a cortar minha própria garganta com um metal de corte cego. Acordei assim, desesperada e com uma grande agonia na região da garganta. A dor de cabeça veio logo em seguida e percebi que o pesadelo era devido à falta de respiração enquanto eu dormia, uma tentativa desesperada do meu cérebro de me acordar e que funcionou (Paulo, 2024, p. 60).



Figura 89: Imagem de um dos finais ruins do jogo. Fonte: Revista Desvio

Com base no sonho, a jogadora tem dois caminhos: um que leva ao final ruim – onde a protagonista, que é uma mulher, não acorda de seu pesadelo e morre sem ar; no outro, o final bom, a protagonista consegue acordar e tudo se revela um pesadelo causado pela apneia.⁴⁵ No entanto, a jogadora, no decorrer do jogo não sabe que se trata de um pesadelo e imagens com a escrita “respire” aparecem algumas vezes na tela, mas não há informações sobre como “respirar”. E, somente ao conquistar o final bom que a jogadora entenderá que se trata de um pesadelo.

⁴⁵ “A apneia é um distúrbio do sono que afeta a respiração de uma pessoa, fazendo com que ela pare de respirar uma ou mais vezes ao longo de uma única noite de sono” (Rede D’or).

Na ocasião, utilizei áudios gratuitos na plataforma *Slip.Stream*, os efeitos sonoros “incluem músicas de suspense, sons de faca, batimentos cardíacos, respiração e som de passos” (Paulo, 2024, p. 63).

A criação do jogo *Respire* foi fundamental para compreender certos aspectos do programa *Ren'Py*, pois toda a sua programação é feita em *Python* (linguagem de programação). No entanto, apesar de não saber programar, no *YouTube* encontrei diversos tutoriais dos quais salvei em uma pasta chamada *Ren'Py* para futuras consultas.⁴⁶

3.2 Enredo e narrativa interativa

O livro, *Noite na Taverna*, foi publicado três anos após a morte do seu autor, Álvares de Azevedo, em 1852. É uma narrativa curta e com um português bastante rebuscado – característica da época. O livro possui 96 páginas e é dividido em sete capítulos contendo um prólogo e um epílogo. Cinco homens se reúnem em uma taverna e decidem falar sobre situações “inusitadas” – como o livro coloca – que aconteceram em suas vidas. No entanto, em cada um desses capítulos os personagens Solfieri, Bertram, Gennaro, Claudius Hermann e Johann fazem algo de terrível contra mulheres.

Necrofilia, canibalismo, sequestro e incesto são assuntos encontrados na narrativa e que, de fato, trazem um tom bem sombrio para a história de terror, no entanto, como as mulheres são sempre colocadas em um papel frágil e de vítima, decidi torná-las as personagens principais em minha nova narrativa. O jogo possui cinco capítulos contando a história de Sofia, Beatriz, Gennaro, Cláudia e Johann. Ao decorrer da construção e alterações das rotas, decidi manter Gennaro e Johan como personagens principais masculinos, pois Gennaro engravida uma jovem e Johan faz sexo com sua própria irmã – detalhe que Johan não sabia no momento do ato, pois o quarto estava escuro demais para que ele a reconhecesse.

Ao ler o livro, consegui fazer uma conexão de cada personagem com um pecado capital sendo eles: Sofia – Luxúria; Beatriz – Gula; Gennaro – Inveja; Cláudia – Orgulho; Johann

⁴⁶ Compartilho aqui essa *playlist* para que futuras desenvolvedoras possam utilizá-la: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLDj7uplA-ga4TLorQcHpi97bp7AjEbx6>.

– Ganância. Restando os pecados Ira e Preguiça, no entanto, a irmã de Johann servirá como conexão para o pecado da Ira e dependendo das escolhas da jogadora, irei acusá-la como a pecadora da Preguiça/Acídia. Completando assim todos os sete pecados capitais. Para que a jogadora seja acusada de ser corrompida pelo pecado da preguiça, ela deverá ter ao menos dois personagens corrompidos pelos pecados.

Desde adolescente, sempre fui fascinada com a história dos pecados capitais e até em minha fase adulta essa fascinação continuou, tanto que organizei uma antologia de contos de terror junto da autora Letícia Godoy sobre os sete pecados capitais chamada *Arrependa-se!* (figura 90). O livro foi separado em sete partes, cada uma sobre um pecado capital e os autores escolherem um dos pecados como tema central de suas histórias.

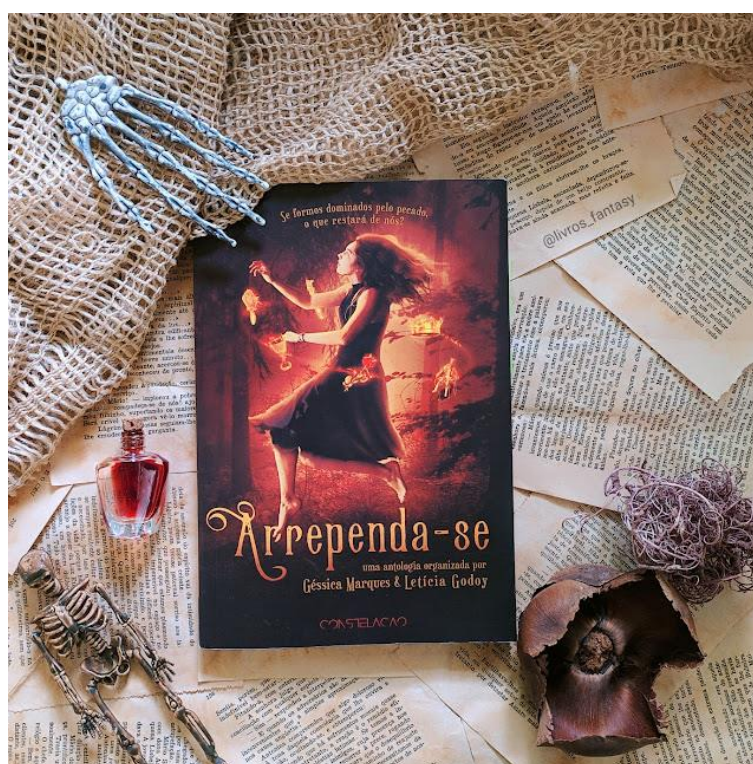


Figura 90: Foto da antologia *Arrependa-se* organizada por Gêssica Marques e Letícia Godoy. Fonte: <https://www.imersaoliteraria.com.br/2019/11/resenha-arrependa-se.html>

Essa fascinação também estava nas músicas quando passei a escutar *Vocaloid* na adolescência e encontrei um compositor chamado Mothy (Akuno-P). Ele lançou sete músicas utilizando um dos *vocaloids*, sendo: Gakupo (roxo) – Luxúria; Meiko (vermelho) – Gula; Rin (amarelo) – Orgulho; Miku (azul claro) – Preguiça; Kaito (azul escuro) – Ganância e Gumi (verde) – Ira. Desta forma, ao construir meus personagens levei em consideração a paleta de cores deles (figura 91).



Figura 91: Imagem dos *Vocaloids* como os sete pecados capitais.

Fonte: https://vocaloid.fandom.com/wiki/Seven_Deadly_Sins

Diferentemente da *visual novel* *Respire*, para *Mulheres na Taverna*, percebi que o site *Milanote* não seria ideal para a construção da narrativa devido à quantidade de textos e bifurcações. Desta forma, fiz algumas pesquisas e descobri um aplicativo chamado *Obsidian* que cria notas e as vincula através de links. Vinculei as notas e escolhi umas às outras criando um fluxograma para cada capítulo (figuras 93 a 97).

No começo do jogo, peço que a jogadora coloque seu verdadeiro nome para dar uma melhor imersão à história, no entanto, ao decorrer de toda a narrativa o nome inserido não aparece, somente no final. Durante todo o jogo, ao se referir à jogadora, a palavra “você” aparecerá nos diálogos.

Isso é para causar confusão, pois a personagem que se diz ser “você”, não é realmente “você” no jogo, e sim, o pecado da ira Azazel que veio atrás de Johan. A personagem, logo no início se declara curiosa pela história dos demais e faz uma aposta que aquele que contar a história (real) mais assustadora saberá quem ela é de verdade. Assim, a jogadora pode escolher com qual personagem deseja iniciar (figura 92).

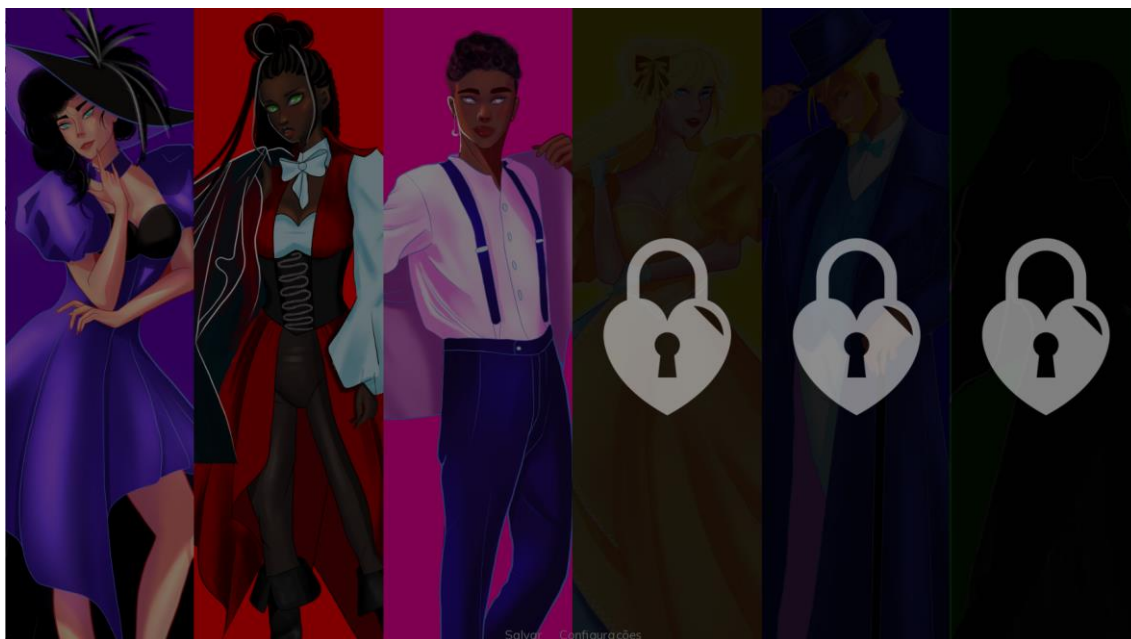


Figura 92: Menu de escolha dos personagens dentro do jogo.

No começo do jogo, somente os capítulos de Sofia, Beatriz e Gennaro estão disponíveis para jogar. O capítulo da Cláudia só é desbloqueado quando dois capítulos entre os três forem concluídos, o do Johan somente é liberado quando todos os outros forem concluídos e o final será em sequência dele.

No capítulo 1 (figura 93), apenas duas personagens irão aparecer: Sofia e uma donzela. Sofia aqui está substituindo Solfieri na história original e a donzela se manteve. Ela não tem nome, pois Sofia nunca se importou em saber o nome dela.

Sofia é a personagem principal e está sob influência do pecado da luxúria que é representada pela cor roxa. Neste capítulo, ela se vê fascinada por uma jovem donzela de luto que sai choramingando de sua casa até o cemitério, sem conseguir se conter, ela segue a jovem, mas acaba pegando no sono e desde então ela some. Alguns anos se passam e Sofia volta a ver a donzela, mas desta vez, em um caixão.

Em um ato impensado, a retira do caixão e se vê diante de duas opções: *devolver a donzela ao caixão* ou *verificar o que está de errado*. A opção “devolver a donzela ao caixão” libera uma narrativa totalmente original e diferente do livro. Aqui, a jogadora tem a chance de não ser corrompida pelo pecado da luxúria Asmodeus.

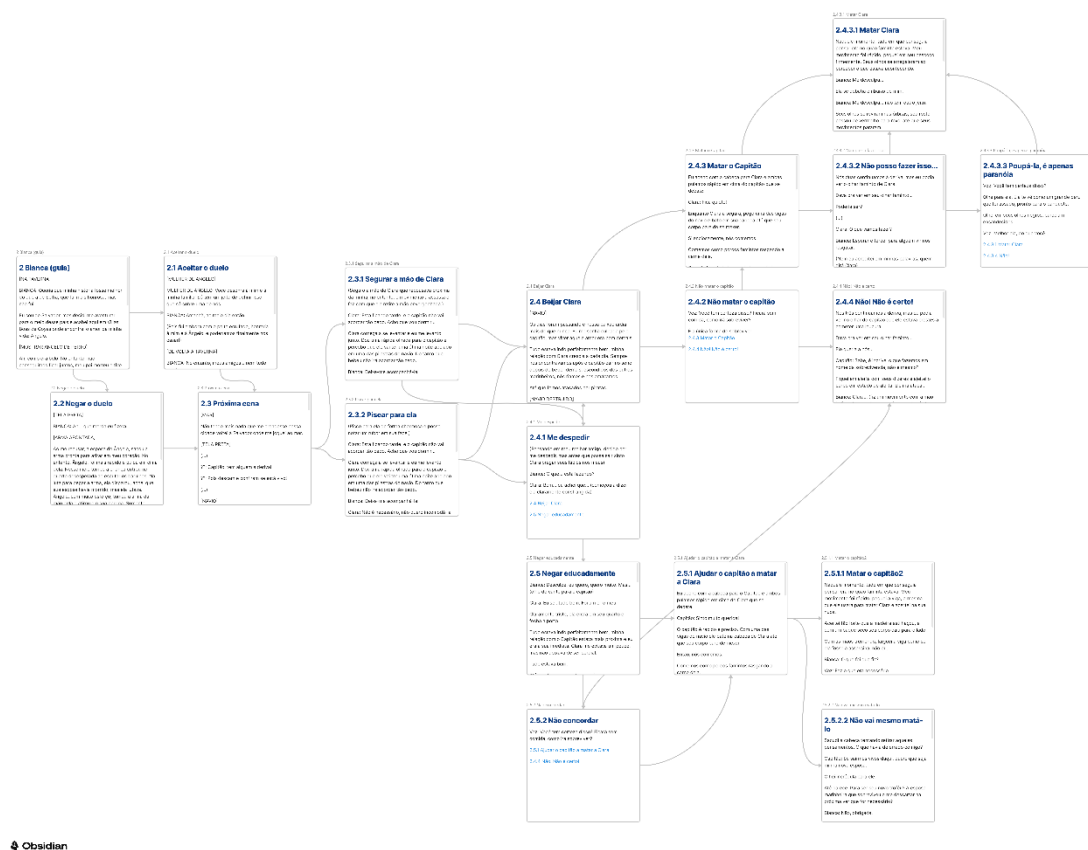


Figura 94: Painel de escolhas do capítulo 2 referente à personagem Beatriz. Inicialmente a personagem se chamava Bianca. Link para visualizar em alta resolução:

https://drive.google.com/file/d/19rjbSeuXrHrV7nEnhHmNyQoRCcRMjMk/view?usp=drive_link

Logo no início, a jogadora se deparará com a opção de beijar ou não Yanli. Isso definirá quem Beatriz terá mais afinidade durante a narrativa. Caso escolha beijar Yanli, futuramente, quando o navio for destruído ela irá sugerir que mate o capitão para comer sua carne e sobreviver à deriva no mar. Caso não escolha beijar Yanli, será o capitão que oferecerá que Yanli seja morta. Em ambas as ocasiões é possível escolher recusar e não ser corrompida pelo pecado da gula.

Caso decida matar um dos dois, ao final, aparecerá novamente a opção de matar o seu companheiro(a) restante, seja ele o capitão ou Yanli. A escolha de canibalismo fará com que Beatriz seja corrompida pelo pecado da gula. O final do capítulo deixa a entender que tudo deu certo, mas Beatriz também morrerá pois à deriva ela irá se alimentar de si mesma. Este final é totalmente original, pois no livro Bertram apenas se alimenta de sua amada para sobreviver e consegue escapar de seus crimes.

Olga, onde o personagem vê a oportunidade de flertar com sua amada. Certo dia, carregada pela vingança, Esmeralda mata Olga e tenta matar Gennaro também.

Ao recusar Laura, será ela que ficará corrompida pelo pecado da inveja e matará sua própria mãe e Olga e em seguida tentará matar Gennaro que aparentemente sairá vivo. A parte em que Laura mata sua mãe e Olga são totalmente originais, no livro, ela morre devido à tentativa de aborto.

Os primeiros dois capítulos (figuras 94 e 93) são os maiores do jogo, pois ao chegar no capítulo três percebi que devido ao curto prazo do mestrado eu não conseguiria me alongar nas próximas narrativas para entregar o jogo a tempo com qualidade. Assim, foi-se necessário optar por histórias mais curtas.

No capítulo 4 (figura 96), Cláudia (Cláudius Hermann) acaba se apaixonando por Eleonor, mas descobre que ele está casado com Lúdia. No entanto, isso não a impede de tentar “conquistá-lo”. Todos os personagens deste capítulo tiveram seus sexos trocados.

Eleonor (figura 135) é o objeto de desejo de Cláudia e consequentemente sua vítima. É importante colocar um homem no papel de vítima e a mulher no papel de agressora, pois o inverso, como dito anteriormente, é o que temos de mais comum em filmes, séries e jogos. Inclusive a personagem original, no livro, se chama Eleonora.



Figura 96: Pannel de escolhas do capítulo 4 referente à personagem Cláudia. Link para visualizar em alta resolução: https://drive.google.com/file/d/1A5IMGUE8dx4g5mU9AZuefebjvQRLy3nU/view?usp=drive_link

Cláudia assiste uma performance de Eleonor no teatro e acaba se apaixonando por ele. Em sua arrogância, ela afirma que ele será o seu marido, mas fica enfurecida quando descobre que ele já é casado com Lídia. Em determinado momento, Cláudia é convidada para uma festa na casa de Lídia, ela vai ao final da festa decidi entrar no quarto de Eleonor. No original, Cláudius invade a casa de Eleonora e a estupra enquanto dorme.

Neste capítulo, a jogadora não terá pleno controle sobre as ações de Cláudia, pois a influência do pecado do orgulho (Lúcifer) é muito grande. Cláudia, decidi raptar Eleonor e levá-lo para sua casa pois está decidida que o melhor para ele é ficar com ela. Mas ao acordar em sua casa, Eleonor fica irritado e tenta ir embora. Opções para prosseguir com a loucura continuarão a aparecer, mas também há opções de tentar parar Cláudia. Ao tentar obrigá-la a parar, uma mensagem irá aparecer na tela indicando que a jogadora não tem poder ali e nada poderá fazer para impedir Cláudia (figura 97).



Figura 97: Cena que aparece à(ao) jogadora(or) quando ela(e) tenta inutilmente fazer Cláudia parar.

Completamente sob a influência do pecado do orgulho, Cláudia revela que é médica e que fará algumas “modificações” em Eleonor. Cláudia amputa os braços e pernas de Eleonor para que ele não consiga fugir e assim termina sua história. A parte das amputações é totalmente original e não está presente no livro.

No capítulo 5 (figura 98), Johann está apostando com Arthur, mas ao perder acusa-o de trapaça. Tal acusação acaba levando-os a um duelo mortal. Este é o capítulo mais fiel ao livro, os sexos dos personagens não foram trocados e a história, caso escolha *participar do duelo* e *avisar a donzela*, será a mesma do livro. A única parte original é a da recusa ao duelo, onde Arthur não quer desistir e tenta matar Johan, mas ele é mais rápido e atira em Arthur primeiro.

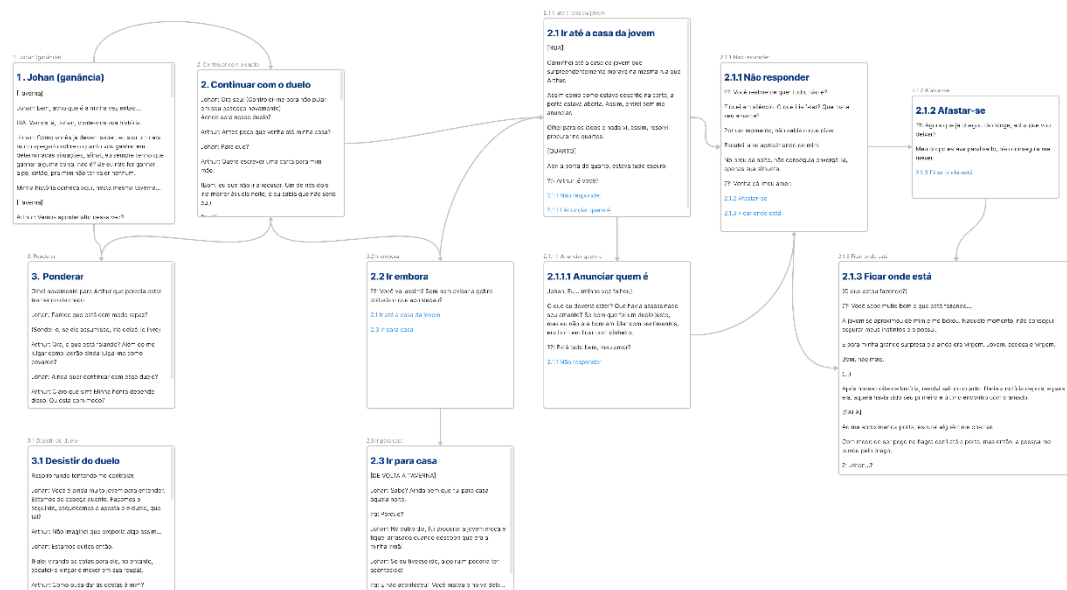


Figura 98: Pannel de escolhas do capítulo 5 referente ao personagem Johan. Link para visualizar em alta resolução: https://drive.google.com/file/d/1_0moxjV7XgPCE1XvVzhkhLx1TKq7Ftey/view?usp=drive_link

Caso decida *avisar a donzela*, Johan irá até a casa da suposta amante de Arthur para avisar sobre a morte do mesmo. Mas ao chegar lá ele não consegue se controlar e acaba fazendo sexo com ela. Ao sair, uma mulher tenta pará-lo, em seu desespero por ser descoberto, os dois acabam trocando socos. Em um ato impensado, Johan a sufoca até a morte. Após matar seu algoz, a lua ilumina os aposentos revelando que a mulher é sua irmã, assombrado, ele corre até o quarto da amante que se revela ser sua irmã mais nova Amália. Somente a irmã com a qual Johan luta teve o sexo trocado, no original, era um homem.

O final da narrativa não foi escrito utilizando o *Obsidian*, e sim, dentro dos códigos de programação do jogo (figura 99) após ter finalizado a programação de todos os outros capítulos. O sexo da maioria dos personagens principais foi invertido, apenas Johan e

Gennaro permaneceram iguais ao livro, exceto por questões de etnia. No livro, não consegui identificar personagens negros e/ou pardos.

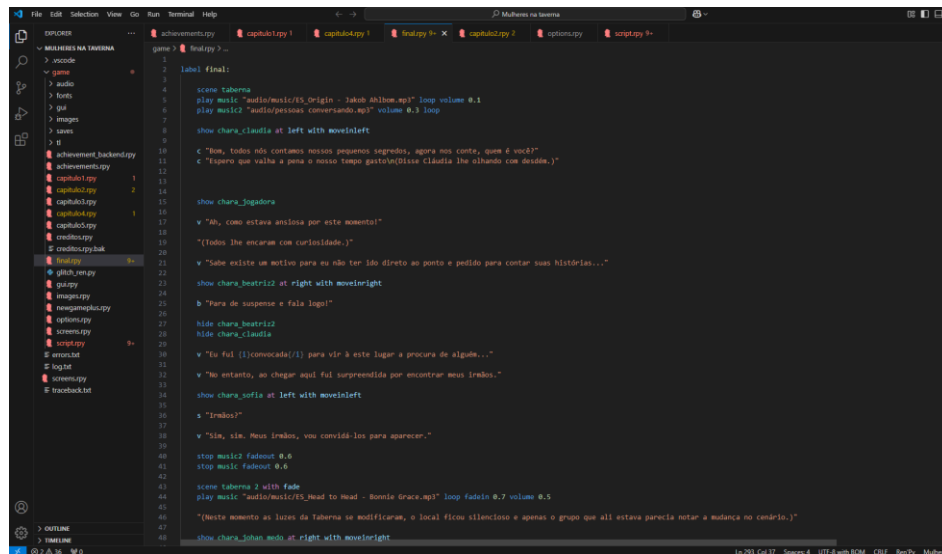


Figura 99: Final do jogo escrito dentro do aplicativo de programação *Visual Studio Code*.

Quando todos os outros personagens terminam de contar suas histórias, está na hora de “você” revelar quem é. A personagem então se revela como o demônio da ira (Azazel) que está atrás de Johan.

Ela passa por cada um dos personagens revelando suas escolhas feitas e se foram corrompidos ou não pelos pecados. Caso a personagem tenha sido corrompida, o demônio do pecado capital irá aparecer para levá-los ao inferno. Se a personagem não tiver sido corrompida, ela se sentará à mesa para assistir o desenrolar da história sem que possa conseguir se mover.

Ao chegar em Johan, “você” se revela pelo nome de Amália – irmã de Johan que fez um pacto com Azazel para levá-lo ao inferno. Ao matar Arthur, Johan desencadeia a corrupção de sua irmã para o pecado da ira. No fim, Azazel, no corpo de Amália, leva Johan para o inferno restando apenas Cláudia que também está possuída pelo pecado do orgulho (Lúcifer).

Antes de sair da taverna Cláudia realiza uma quebra da quarta parede falando com a jogadora utilizando o nome que foi inserido no começo do jogo. Caso ela tenha perdido dois ou mais personagens, Cláudia irá afirmar que a jogadora foi corrompida pelo pecado da preguiça Belphegor. Quebrar a quarta parede é romper a divisória imaginária que

separa quem está fazendo a ação de quem a está recebendo e propiciar a interação entre atriz/ator e espectadora (Guedes, 2022).

Se a jogadora não perder os personagens para os pecados, Cláudia apenas irá dar “tchau” para ela utilizando o nome que foi inserido.

Em meu jogo abordo a diversidade, personagens femininas podem, caso a jogadora escolha, beijar outras mulheres e até ter sexo com elas – já adianto que não há imagens sexualmente explícitas no jogo, apenas fica claro no texto que fizeram sexo. Coloco também homens, como Eleonor, em um papel de vítima – papel este, como analisado nos jogos anteriormente, que é posto às mulheres.

Na narrativa, tentei ao máximo me manter fiel aos acontecimentos do livro, mudando apenas a forma como são contadas as histórias para facilitar a imersão da jogadora e colocando alguns pontos originais de história para diferentes caminhos. Os pecados capitais são uma interferência original que quis colocar na narrativa para dar um ar de fantasia.

3.2.1 A troca de gênero das personagens

A troca de gêneros e etnias de personagens não é algo incomum, há trocas inclusive em filmes e seriados. Normalmente, essas trocas são feitas para ter mais inclusão nas telas, visto que, a maioria dos atores são homens brancos – inclusive isso foi uma crítica ao 88ª edição do Oscar onde apenas pessoas brancas ganharam (BBC News Brasil, 2016).

As trocas que são feitas de mulheres brancas no lugar de homens brancos nem sempre repercutem tanto quanto uma mulher negra no local de um homem branco. Em 2018, a *Netflix* lançou a série *Titãs*, uma série *live-action* baseada nos quadrinhos dos *jovens titãs* que conta com os personagens Mutano, Estelar, Robin, Ravena e Ciborgue.

A atriz Anna Diop, que foi escalada para interpretar Estelar é negra (figura 96), isso gerou inúmeros comentários racistas em suas redes sociais quando suas imagens da série foram divulgadas (Galileu, 2018). Posteriormente, na segunda temporada, a atriz revelou que sofreu racismo nos estúdios de produção

“na 2ª temporada, expressei os meus sentimentos para a equipe durante a pós-produção. E a resposta que recebi do diretor de fotografia foi: ‘bem, quando você está em uma cena com os seus colegas de cena, que são todos brancos (com exceção do Ryan [*Potter*]), eu tenho que priorizar ou escolher iluminá-

los melhor do que você”, contou. ‘O que se pode responder a esse tipo de coisa?’” (Estadão, 2022).



Figura 100: À esquerda está a atriz Anna Diop interpretando a personagem Estelar na série *Titãs*, à direita está a personagem nos quadrinhos. Fonte: Terra e Time Line Comics

Outra polêmica ocorreu na internet quando a atriz Lashana Lynch assume o título de 007, e aqui ela não assumiu a identidade de James Bond, eles colocaram o ator se aposentando no filme e ela recebendo o código 007 dele. Mesmo assim, várias atrizes e atores vieram a público na época para falar que Bond não deveria ser substituído por uma mulher porque seria “tradição” um homem seguir no papel (Gazeta do Povo, 2016). A redatora do Gazeta do Povo (2016), diz

James Bond deveria ser interpretado por um homem porque o personagem é um estudo da masculinidade em um contexto particular. Ter uma mulher interpretando o principal espião do serviço secreto britânico, uma personagem que usa sua sexualidade para obter informações e vantagens sem ser julgada por isso, e que vai até o fim do mundo em defesa de seu país, seria fascinante. Uma atuação como essa iria desafiar pressupostos a respeito do que homens e mulheres podem fazer. Mas não exploraria o que filmes de James Bond são desenhados para explorar: o que é considerado desejável e admirável em um homem a qualquer momento.

No entanto, não concordo com sua fala. Alyssa (a redatora), revela que seria fascinante ter uma mulher desafiando os pressupostos a respeito do que mulheres podem ou não fazer, mas diz que isso não iria condizer com os filmes de Bond que são para explorar o que é desejável em um homem, mas seria mesmo isso? Durante a pesquisa, descobri que existe um nome para as mulheres que Bond conquista: *Bond Girls*. Seus papéis têm somente um único propósito: ser o par romântico de Bond no filme.

E porque não ter uma mulher em seu papel colecionando “*bond boys*” exatamente como faz o espião? Porque isso não é desejável em uma mulher, mas o é em um homem? Para

quebrar esses paradigmas é preciso ousar, desafiar as leis de moral que são impostas à sociedade.

Desta forma, no jogo além de trocar o sexo das minhas personagens busco a inclusão para as mulheres e homens negros; para as mulheres, as coloco em papéis dos quais foram pensados originalmente para homens no livro *Noite na taverna*, pois para a época (1800) era impensável que uma mulher sequer tivesse um lugar de fala ainda mais ter a capacidade de cometer atos hediondos.

	Personagens originais (livro)	Personagens com sexo alterado
Capítulo 1	Solfieri	Sofia
	Donzela	Donzela
Capítulo 2	Berthram	Beatriz
	Capitão	Capitão
	Esposa do Capitão	Yanli (esposa do capitão)
Capítulo 3	Gennaro	Gennaro
	Laura	Laura
	Godofredo (artista)	Esmeralda (artista)
	Nauza (esposa de Godofredo)	Olga (esposa da Esmeralda)
	Claudius Hermann	Cláudia
Capítulo 4	Eleonora (vítima)	Eleonor (vítima)
	Duque Maffio	Duquesa Lídia
Capítulo 5	Johan	Johan
	Artur	Arthur
	Irmão de Johan	Irmã de Johan
	Irmã mais nova de Johan	Amália (Irmã mais nova do Johan)

Tabela 1: Comparativo entre os sexos dos personagens no livro e os que tiveram o sexo trocado no jogo. Fonte: Autoria própria.

3.3 Criação das personagens e cenas

Para a construção das personagens, além da paleta de cores baseada nos *vocaloids*, pensei em utilizar o estilo de roupa vitoriano em meados de 1800. Fiz um painel semântico para cada capítulo: nos painéis levei em consideração pose de base, roupas, por vezes estilos de cabelo, tons de pele, entre outros. Todas as ilustrações são digitais e foram feitas utilizando o aplicativo *Procreate* no *Ipad 12 Pro*.

Capítulo 1 – Sofia (luxúria)

PAINEL SEMÂNTICO - CAPÍTULO 1

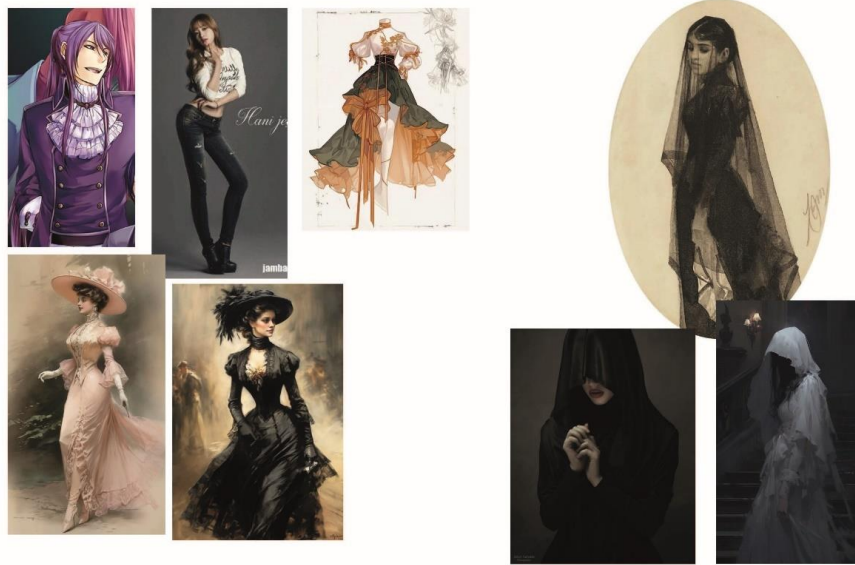


Figura 101: Paleta de cor roxa (Gakupo - luxúria). À direita estão as imagens de referência para Sofia, e a esquerda estão as imagens de referência para a mulher de luto.

Fonte: Pinterest



Figura 102: A esquerda estão as primeiras tentativas de concepção da personagem Sofia, e a direita está o resultado final.

Para cada personagem fiz uma longa pesquisa de imagens, tanto para escolher as poses tanto para qual tipo de roupa usariam (figura 101). Sofia foi a única personagem que teve mais de uma versão (figura 102), pois ela foi a primeira a personagem que criei, mas ao chegar no fim do jogo vi que seu estilo visual não mais condizia com o restante dos personagens, assim, tornei a refazê-la chegando em um resultado satisfatório.

Sofia é a personagem protagonista do capítulo um que terá afinidade com o pecado da luxúria (cor roxa), pois ela leva uma vida boemia. Desta forma, decidi que seu vestido mostraria as pernas – algo escandaloso para época; e teria uma pose mais *sexy* e despojada.

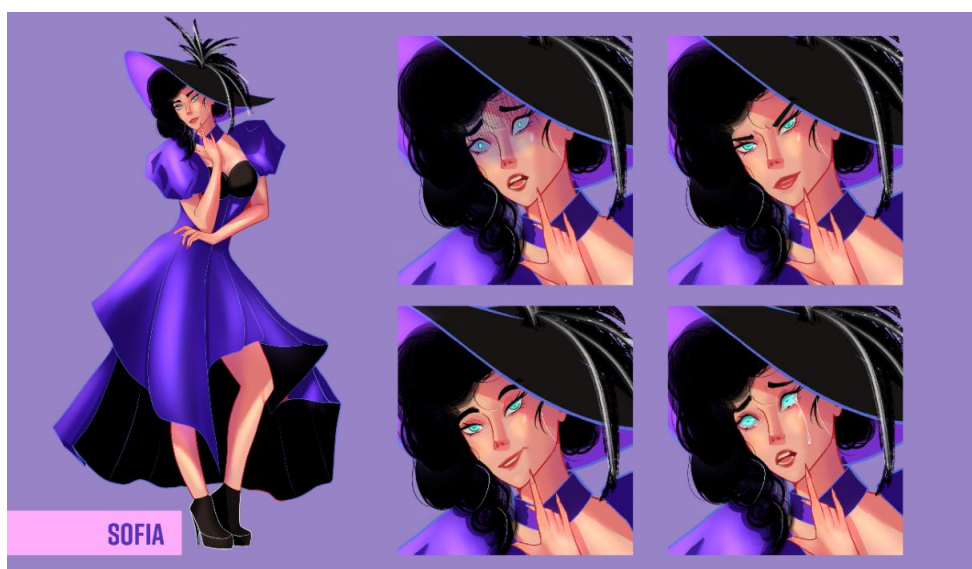


Figura 103: Expressões faciais de Sofia. Fonte: autoria própria.

Para as feições, cada personagem tem um número diferente, visto que foram feitas de acordo com que cada capítulo necessitava para cada personagem. Além da expressão normal, Sofia tem mais quatro expressões sendo elas: choque, raiva, felicidade e tristeza (figura 103). Infelizmente, devido ao curto prazo do mestrado, não consegui fazer poses diferentes para cada expressão, assim, a pose se mantém e somente a expressão facial que é trocada.

A dama do qual Sofia se apaixona têm duas versões, uma com o vestido preto representando o luto (figura 104) e outra com um vestido branco, que à primeira vista, parece um vestido de noiva, mas é uma mortalha (figura 105). A donzela também possui uma versão especial (figura 106) que somente é apresentada à jogadora quando ela escolhe a opção de *devolver a donzela ao caixão*.



Figura 104: A dama de luto e suas variações



Figura 105: Nesta versão, a dama morreu e está com sua mortalha.

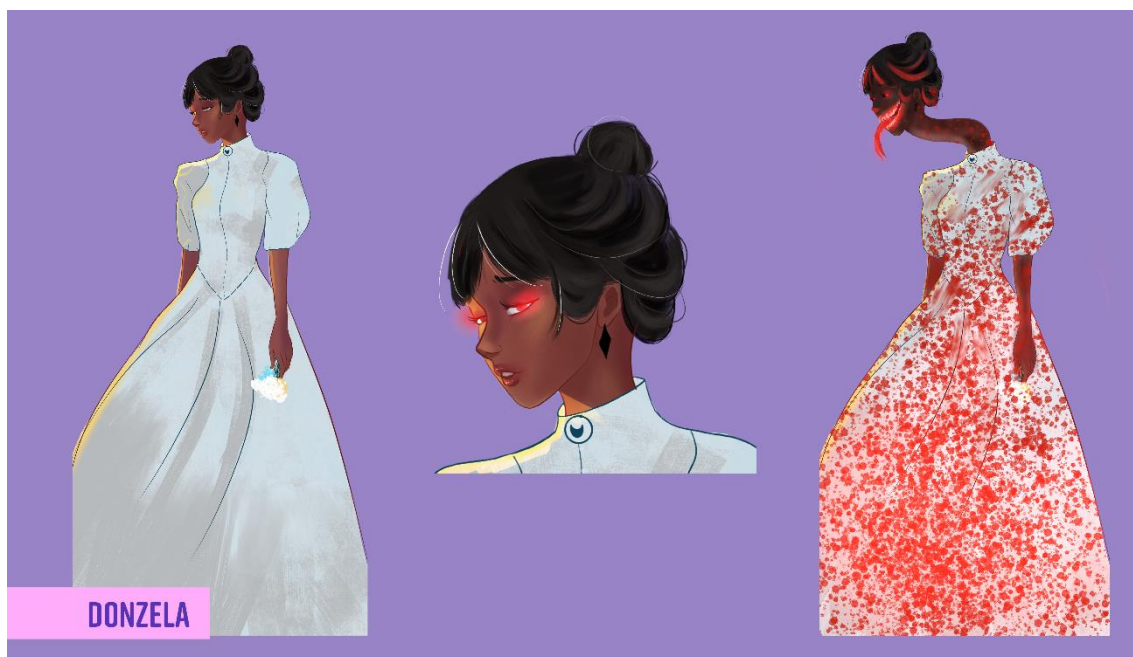


Figura 106: Versão alternativa da Donzela e uma expressão facial.

O capítulo um conta com três cenas para dar imersão ao jogo (figuras 107 a 109). Na primeira cena (figura 107), a intenção era passar a ideia de que Sofia para passar o tédio possuía uma vida libertina. A figura 108 apresenta a cena em que Sofia acaba encontrando sua amada donzela no caixão e sem pensar a pega em seus braços. Já a figura 109, só está disponível para quem escolher a opção “*tem algo estranho...*” durante o jogo que seguirá a mesma narrativa do livro.

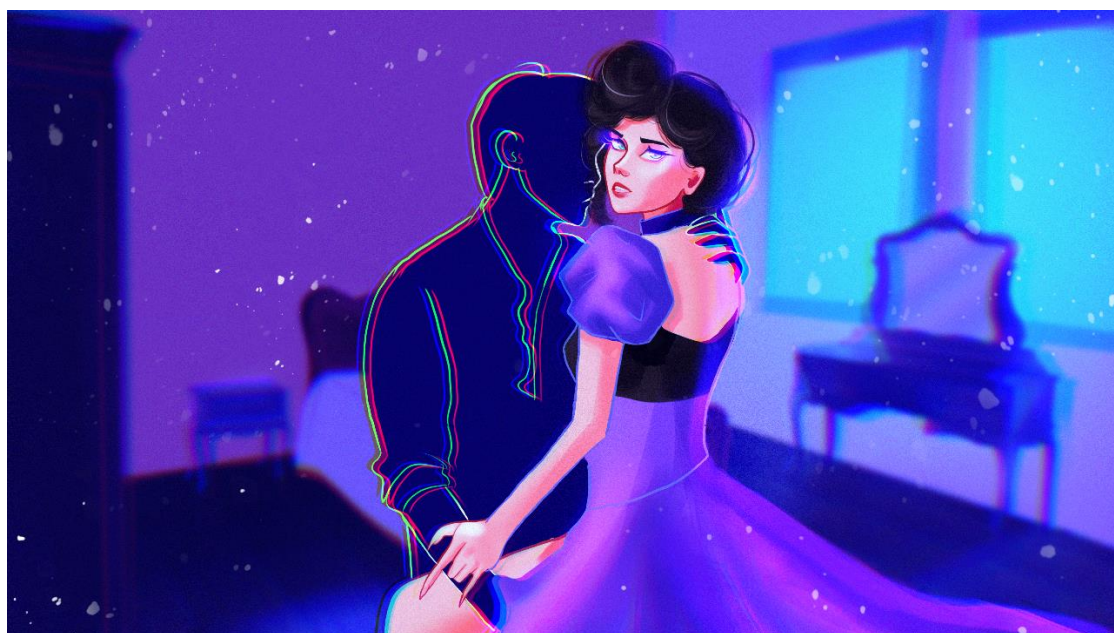


Figura 107: Sofia em seus momentos de tédio



Figura 108: Sofia com a donzela em seus braços.

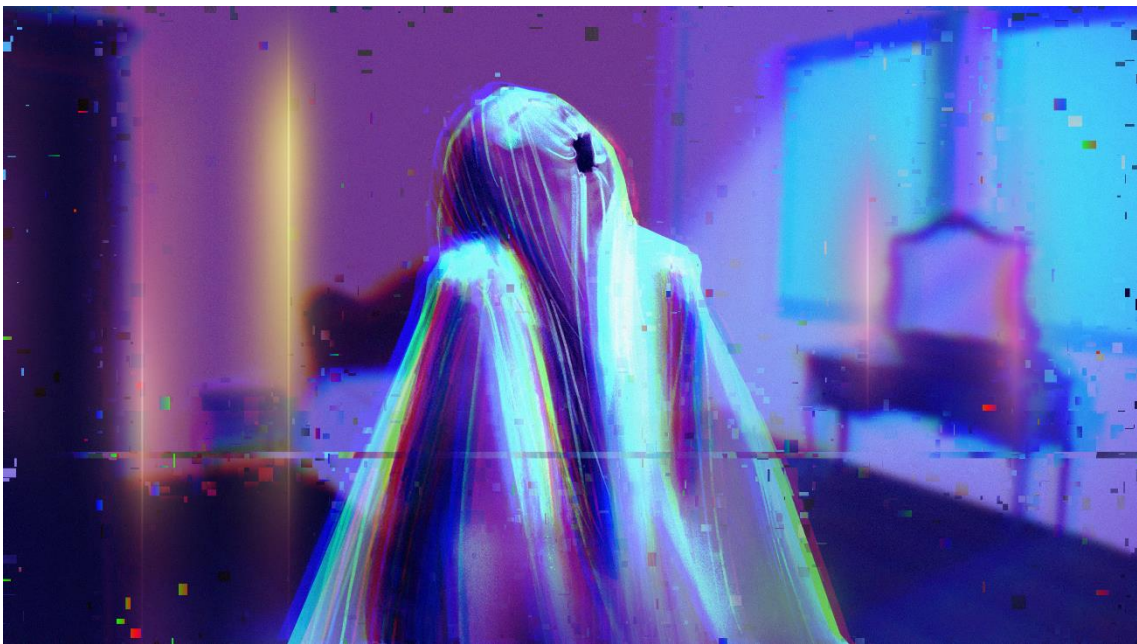


Figura 109: Donzela ensandecida.

Capítulo 2 – Beatriz (gula)

O capítulo dois possui três personagens sendo eles: Beatriz (protagonista que ocupa o lugar de Bertram), o capitão e Yanli – esposa do capitão. A figura 110 é o painel semântico para todos os personagens.

PAINEL SEMÂNTICO - CAPÍTULO 2

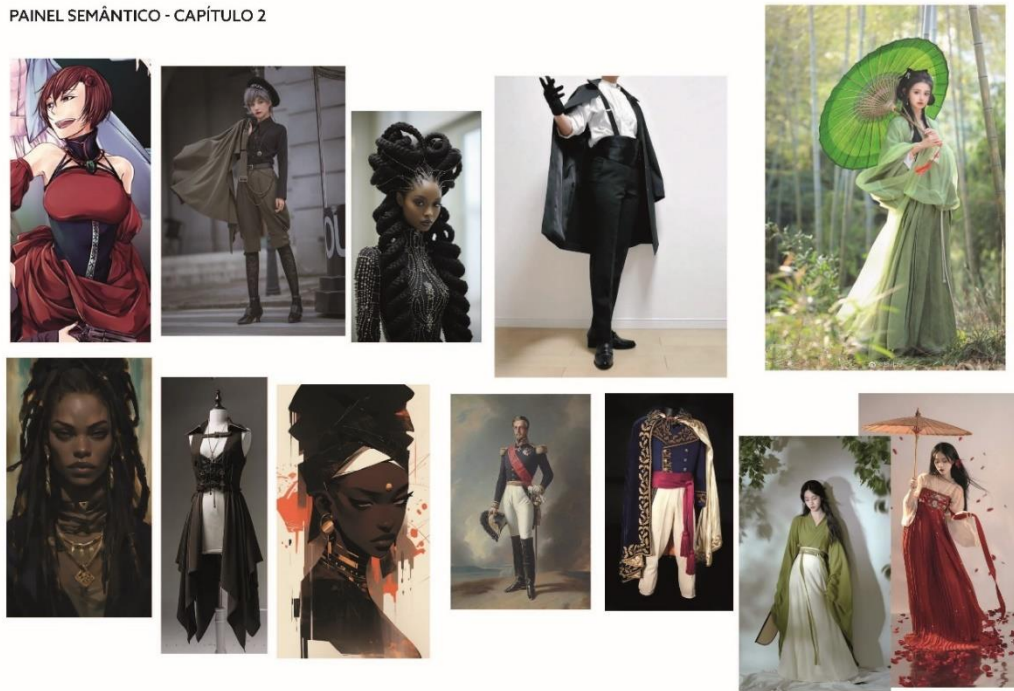


Figura 110: Paleta de cor vermelha (Meiko - gula). Pannel semântico do capítulo 2, aqui são três personagens. A personagem principal Beatriz tem duas variações de roupa. Fonte: Pinterest



Figura 111: Visual final da personagem Beatriz. A esquerda ela está de vestido e a direita ela está com roupas para a marinha.

Beatriz possui três versões que aparecem no jogo (figura 111), uma com vestido e outra com roupas adequadas para o mar – fiz baseada nas vestes de piratas e seu cabelo é trançado. A versão com roupas rasgadas e sujas só aparece depois que o navio é destruído.

A personagem irá ser conduzida ao pecado da gula que é representada pela cor vermelha. Para Beatriz, não foi feita apenas a troca de sexo, mas também de etnia tendo uma pele mais retinta. Neste capítulo, Beatriz necessitou das seguintes expressões: raiva, felicidade, desesperança e possuída pela “gula” (figura 112).



Figura 112: Personagem Beatriz e suas feições

Tanto o capitão (figura 113) quanto Yanli (figura 114) possuem duas versões, a primeira de quando o navio está intacto e uma segunda após o ataque.

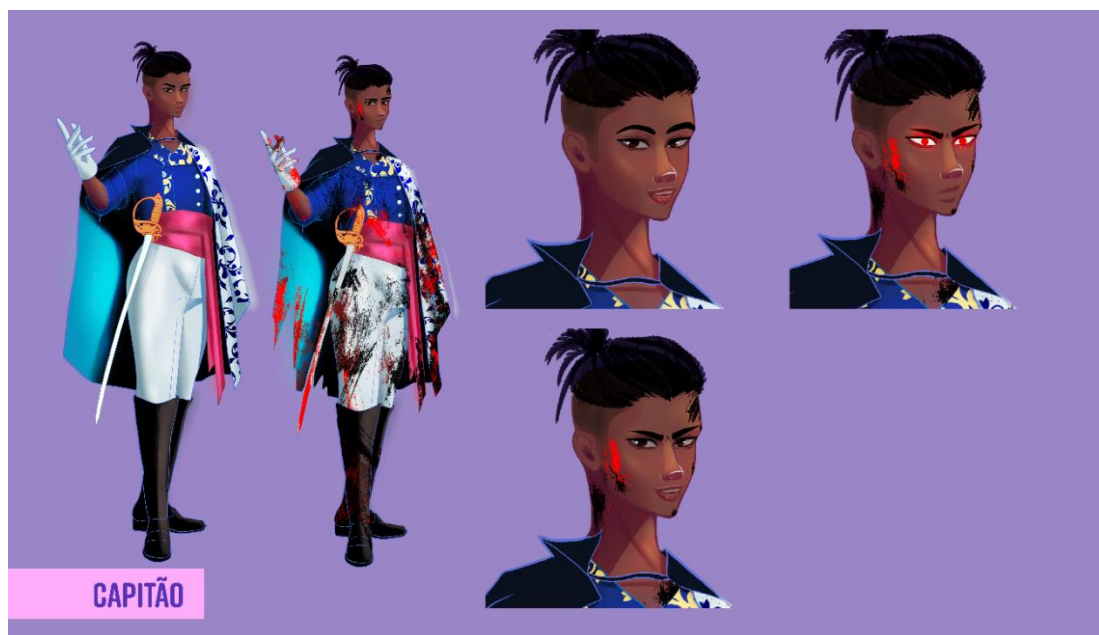


Figura 113: Personagem capitão

Para o capitão foram necessárias três expressões: felicidade, raiva e “fome”, para sua indumentária, me baseei em roupas da marinha dos anos 1800 (figura 110). O personagem também é baseado no meu esposo Kesley Albano que possui *dreads*.⁴⁷ Não houve alteração de sexo do personagem apenas da etnia. O mesmo acontece com Yanli (figura 114) da qual me baseei em personagens chinesas que usam seus vestidos tradicionais, ela possui as mesmas expressões que o capitão.



Figura 114: Personagem Yanli

O segundo capítulo é o maior em quesito de narrativa e é o que mais possui imagens para cenas de imersão (figuras 116 a 121). Logo no início da narrativa, Beatriz declara que se jogou de um penhasco ao mar por conta da separação com Ângelo. Assim que escrevi essa cena, uma imagem do filme *O chamado* (2003) apareceu em minha mente, quando criança esse era um dos meus filmes favoritos e também o que me tirava as horas de sono à noite com pesadelos. Desta forma, decidi homenagear este filme (figura 115) em minha obra (figura 116).

⁴⁷ “Os dreads são cabelos enrolados em forma cilíndrica, que podem se formar naturalmente ou com o auxílio de uma agulha de crochê” (Ribeiro, 2024).



Figura 115: Frame retirado da cena da fita no filme *O Chamado* (2003). Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=6oDELURPdC4>



Figura 116: Cena do capítulo dois fazendo referência ao filme *O Chamado* (2003).

Em minha homenagem decidi manter a pose e até mesmo a árvore à esquerda, mas optei por trocar os tons das cores que são cinzas no original para tons mais avermelhadas na paisagem dando uma alusão de que Beatriz se encaminha para o destino do pecado da gula. Em todas as cenas faço o uso da ferramenta “aberração cromática” que existe no aplicativo *Procreate* onde o efeito separa as camadas de ciano, magenta e amarelo para dar um efeito fantasmagórico.

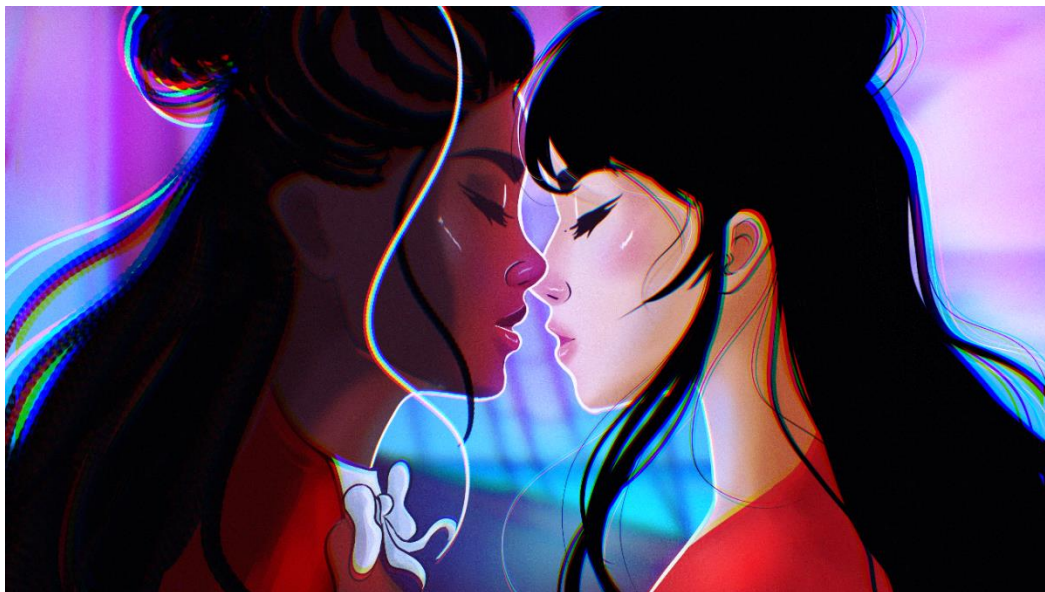


Figura 117: Cena de beijo entre Yanli e Beatriz

A cena da figura 117 só aparece à jogadora caso ela escolha beijar Yanli durante a narrativa. As cenas das figuras 119 a 121 irão aparecer conforme as escolhas são feitas durante o capítulo dois. Diferentemente das outras cenas das quais utilizei pessoas reais em poses de referência, na figura 117, utilizei como referência uma imagem gerada pela inteligência artificial do *Photoshop* e através da imagem gerada (figura 118), fiz a minha versão. Foram somente dois casos específicos, a cena do beijo e a taverna, que utilizei a inteligência artificial para me ajudar como base da ilustração.

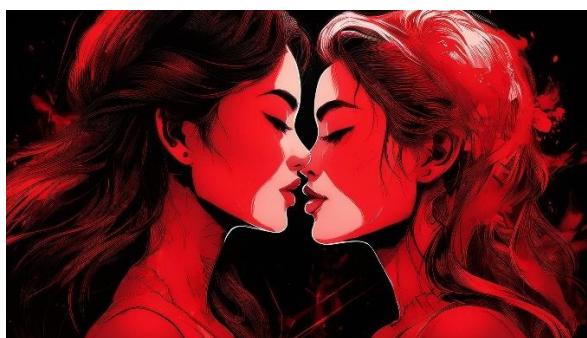


Figura 118: Imagem do beijo gerada pela inteligência artificial do *Photoshop*.



Figura 119: Um dos caminhos possíveis para a narrativa do capítulo 2

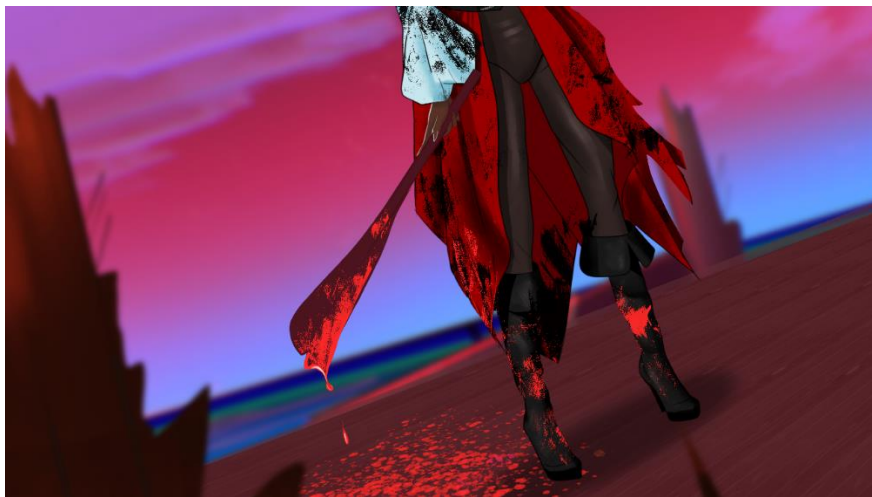


Figura 120: Um dos caminhos possíveis para o capítulo dois



Figura 121: Essa é uma das imagens que aparece caso escolha se alimentar

Capítulo 3 – Gennaro (inveja)

O capítulo três é baseado no pecado da inveja – cor rosa – onde Gennaro tem uma obsessão por Esmeralda – sua mestra artista, assim, suas roupas são bem parecidas (figura 124). Neste capítulo Olga e Esmeralda formam um casal homossexual que possuem uma filha chamada Laura – que é fruto do casamento anterior de Esmeralda. Gennaro possui três expressões faciais além da normal, sendo elas: felicidade, raiva e medo (figura 123). A figura 122 revela o painel semântico utilizado para a construção das personagens.

PAINEL SEMÂNTICO - CAPÍTULO 3

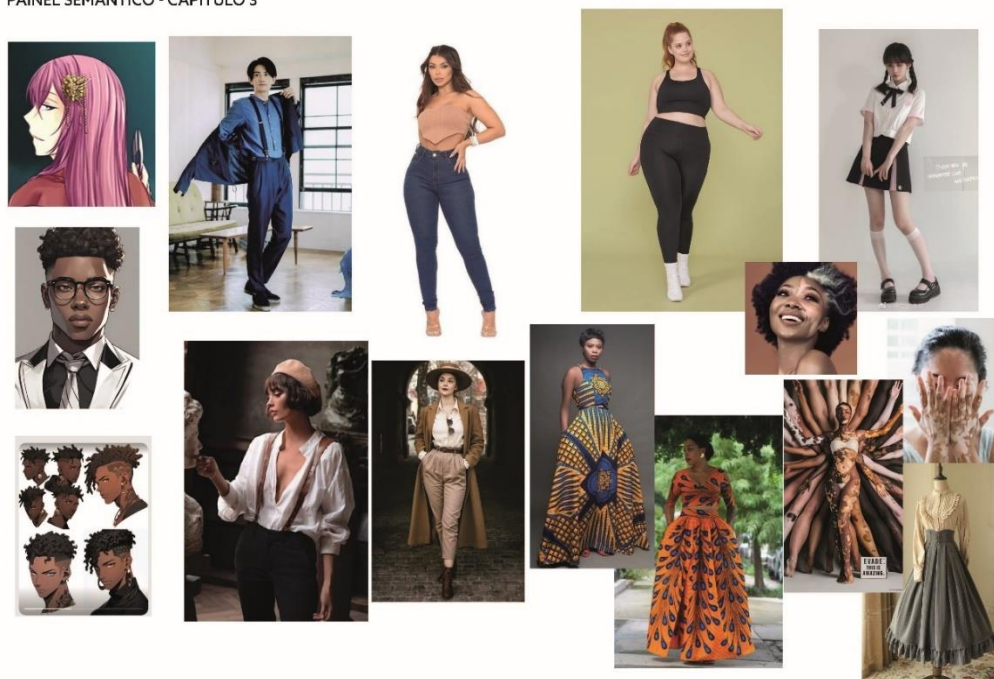


Figura 122: Paleta de cor rosa (Luka - inveja). Painel semântico do capítulo 3 com quatro personagens sendo eles: Gennaro, Esmeralda, Olga e Laura. Fonte: Pinterest

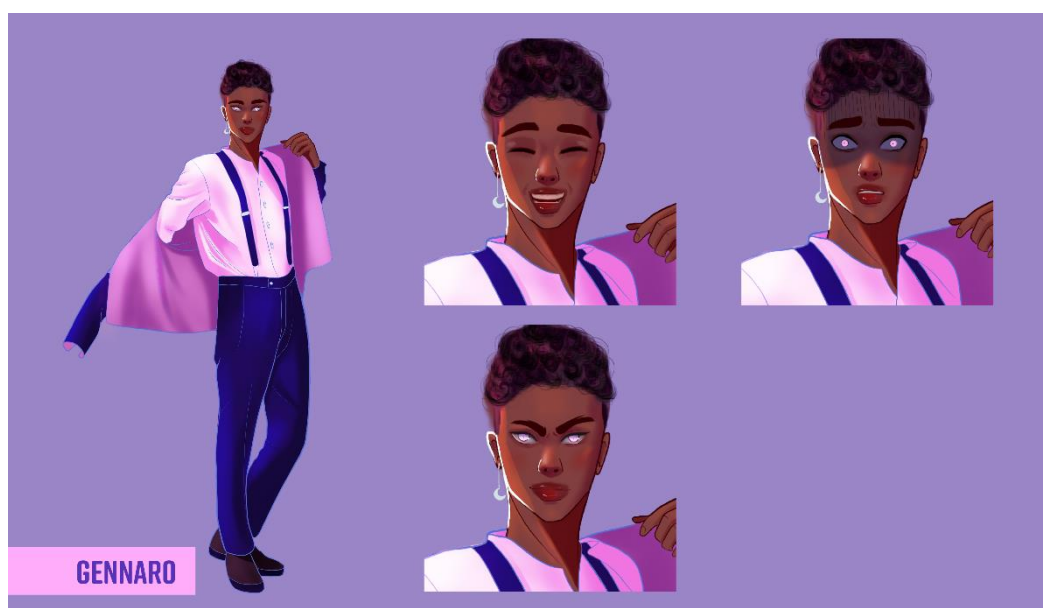


Figura 123: Expressões faciais de Gennaro.



Figura 124: Gennaro (esquerda) e Esmeralda (direita).



Figura 125: Esmeralda e suas versões.

Enquanto construía a personagem Esmeralda, pensei nela como uma mulher mais de idade, no entanto, a personagem não parecia ter uma idade mais avançada na primeira versão. Desta forma, acrescentei algumas linhas de expressão em seu rosto e umas mechas brancas para que Esmeralda aparentasse ser mais velha.

Enquanto pensava na produção de Laura (figura 126), lembrei-me de uma colega que conheci nos grupos de pedal quando praticava ciclismo, ela possuía vitiligo e lutava para ser representada nas redes sociais, pois ter vitiligo é viver com o preconceito.

A Sociedade Brasileira de Dermatologia aponta que, como outros distúrbios de pele, a doença causa grande impacto social, já que, por falta de informação, as pessoas acreditam que ela é contagiosa. Por conta do preconceito, pessoas com vitiligo podem ter autoestima baixa, ansiedade social, depressão e maiores níveis de estresse, o que também contribui para o aparecimento das manchas (Pfizer, 2022).

Apesar de 2% da população mundial manifestarem essa condição,⁴⁸ raramente se vê alguém com vitiligo em campanhas, filmes e, principalmente, jogos. Além das duas versões na figura 126, Laura possui uma terceira versão que somente aparece no jogo caso seja corrompida pelo pecado da inveja (figura 127). Devido ao estresse em que está submetida, nesta versão, suas manchas estão bem mais claras.



Figura 126: As duas versões de Laura, filha de Esmeralda.

⁴⁸ Dados retirados do site *Biblioteca Virtual em Saúde*. Acesso em 31 jul. 2024. Disponível em: <https://bvsmms.saude.gov.br/01-8-dia-nacional-dos-portadores-de-vitiligo-4/#:~:text=O%20vitiligo%20atinge%20de%200,todas%20as%20macrorregiões%20do%20país.>



Figura 127: Versão corrompida de Laura

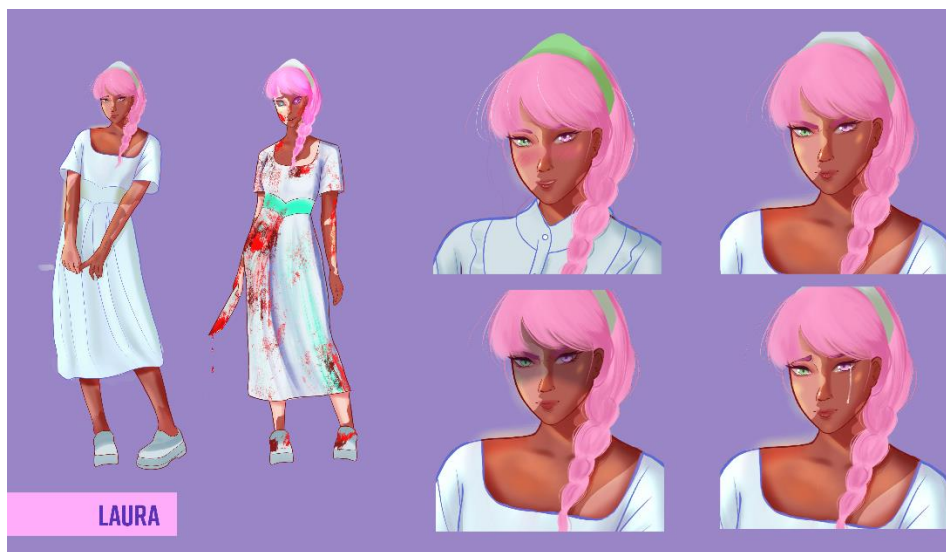


Figura 128: Versão corrompida de Laura e suas expressões faciais.

Neste capítulo, Laura foi a personagem que mais necessitou de expressões faciais, sendo elas: felicidade (mas com vergonha), raiva, ódio e tristeza. Para a construção de Olga (figura 130), como a personagem é vista como “perfeita” para Gennaro eu quis que ela não seguisse os padrões de beleza impostos: corpo magro e esguio. Ao invés disso, decidi que a personagem teria um corpo fora dos padrões, robusto, cheio de curvas e com um cabelo volumoso mostrando suas raízes afro.

Para a construção de suas roupas, também procurei por vestidos e cores usadas na cultura africana (figura 122). Devido à pouca interação que Olga possui durante o capítulo, ela apenas tem duas expressões faciais: a normal e a feliz (figura 129).

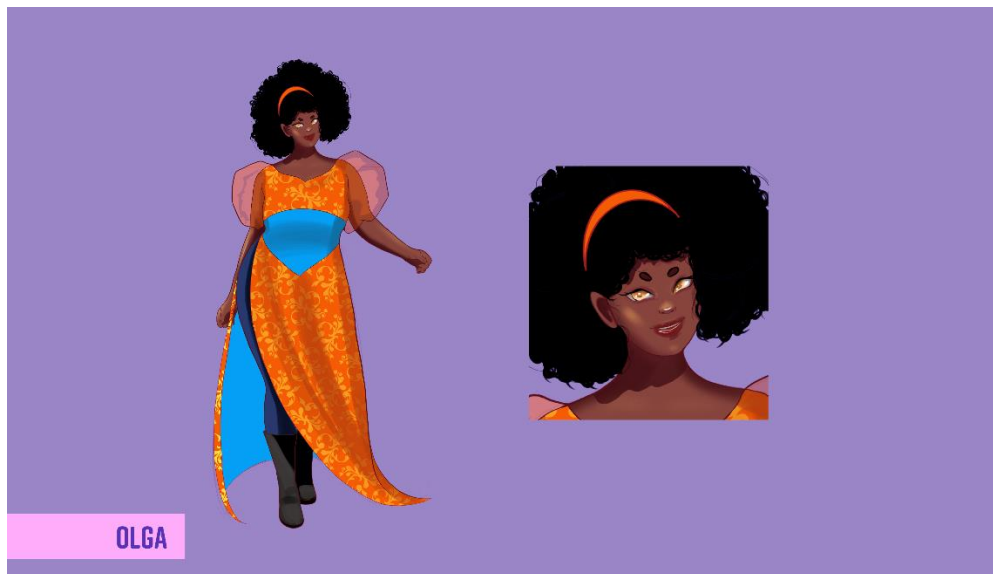


Figura 129: Olga e sua expressão facial



Figura 130: Visual da personagem Olga, esposa de Esmeralda.

O capítulo três possui quatro cenas. Dependendo dos caminhos escolhidos na narrativa será possível beijar Laura e Olga (figuras 131 e 132). As figuras 133 e 134 são referentes aos diferentes finais que são desbloqueados com as escolhas.



Figura 131: Beijo entre Gennaro e Olga



Figura 132: Beijo entre Gennaro e Laura



Figura 133: Um dos finais disponíveis para o capítulo caso recuse Laura.



Figura 134: Um dos finais disponíveis para o capítulo caso beije Laura.

Capítulo 4 – Cláudia (orgulho)

O capítulo quatro possui apenas três personagens, sendo Cláudia a personagem principal, Eleonor e Lúcia. Neste capítulo todos os personagens tiveram o sexo alterado. O capítulo é influenciado pelo pecado do orgulho – cor amarela. A figura 135 é o painel semântico para os personagens.

PAINEL SEMÂNTICO - CAPÍTULO 4



Figura 135: Paleta de cores amarela (Rin - orgulho). Painel semântico do capítulo 4, neste capítulo são três personagens: Cláudia, Eleonor e Lídia. Fonte: Pinterest

A motivação era que Cláudia fosse uma personagem arrogante e mimada. Dito isso, seu vestido teria que ter uma aparência de princesa e bastante cheio na parte de baixo. Cláudia é a personagem que mais está entrelaçada com o pecado do orgulho, consequentemente, sua paleta de cores é basicamente toda amarela, desde o cabelo até as vestes (figura 136).

Com base em sua personalidade, apenas três expressões à mais foram necessárias: desprezo, raiva e insanidade (figura 137).



Figura 136: Personagem principal Cláudia.

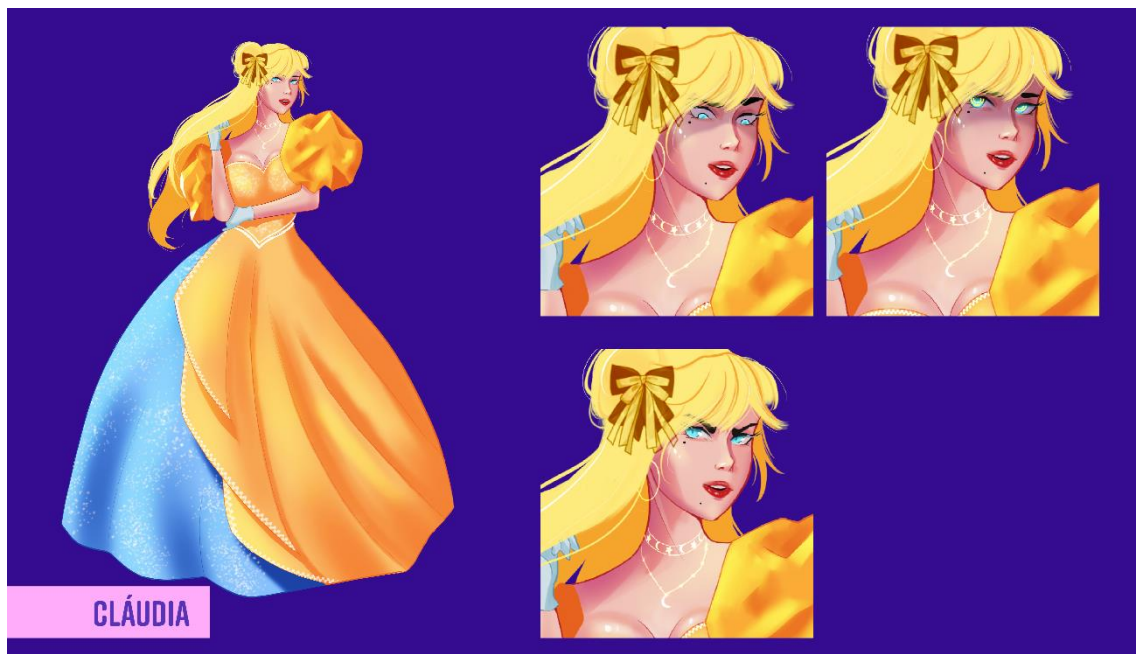


Figura 137: Cláudia e suas expressões



Figura 138: Personagens Eleonor (esquerda) e sua esposa Lídia (direita).

Para a construção da personagem Lídia (figura 138), esposa de Eleonor, me baseei na atriz Nicola Coughlan que interpreta a personagem Penelope na série *Bridgerton* (2020).

Na terceira temporada da série, a personagem da atriz teve destaque nas telas formando casal com Colin Bridgerton, e pela primeira vez, vi cenas sexuais na televisão com uma atriz fora dos padrões corpóreos. Assim, ao criar Lídia, quis homenagear a atriz que também luta contra os padrões de beleza impostos sobre a mulher. Nicola revelou à revista *Stylist* que pediu mais cenas de nudez:

Eu pedi especificamente que certas falas e momentos fossem incluídos. Tem uma cena em que estou bastante nua diante das câmeras, e essa foi ideia minha, uma escolha minha. Parecia uma maneira de falar um grande ‘f***-se’ para toda a conversa em torno do meu corpo. Foi incrivelmente empoderador (Stylist apud CNN Brasil, 2024).

Tanto Lídia quanto Eleonor possuem poucas interações neste capítulo, sendo o foco central Cláudia e sua obsessão por ser “a melhor”. A figura 139 é referente à performance de Eleonor no teatro quando Cláudia se apaixona por ele e as figuras 140 e 141 são sobre o desenrolar trágico da história onde Cláudia amputa as pernas e braços de Eleonor.

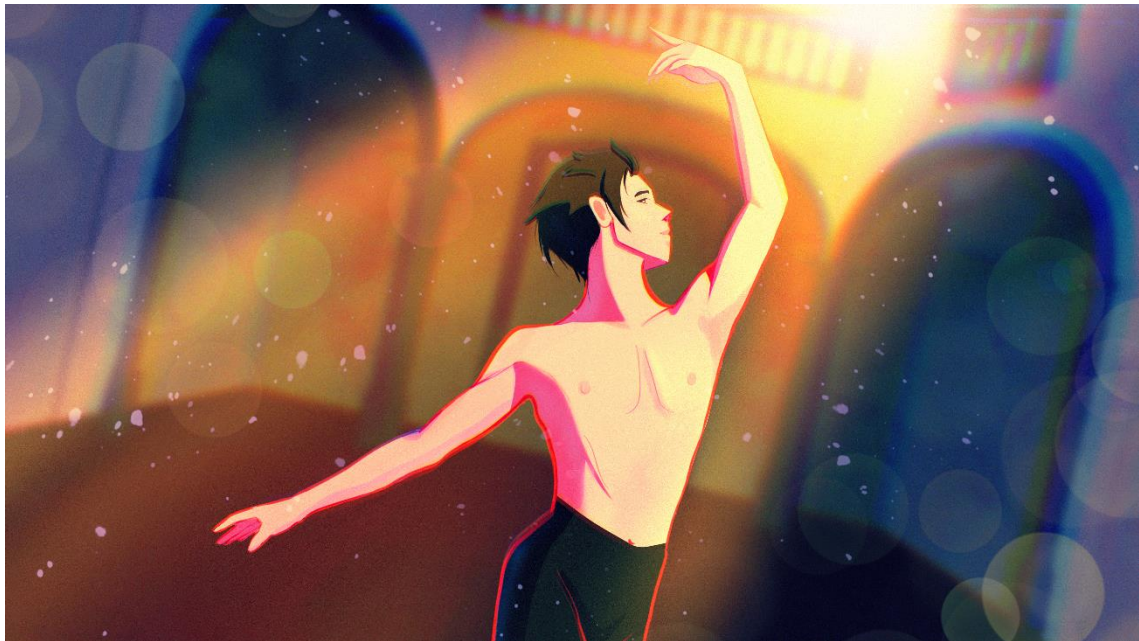


Figura 139: Performance de Eleonor no teatro



Figura 140: Eleonor sem braços e pernas após ser capturado por Cláudia.



Figura 141: Cena de Cláudia com jaleco.

Eleonor possui apenas duas expressões faciais (figura 142) e Lídia não necessitou de outras expressões devido à sua pouca aparição.

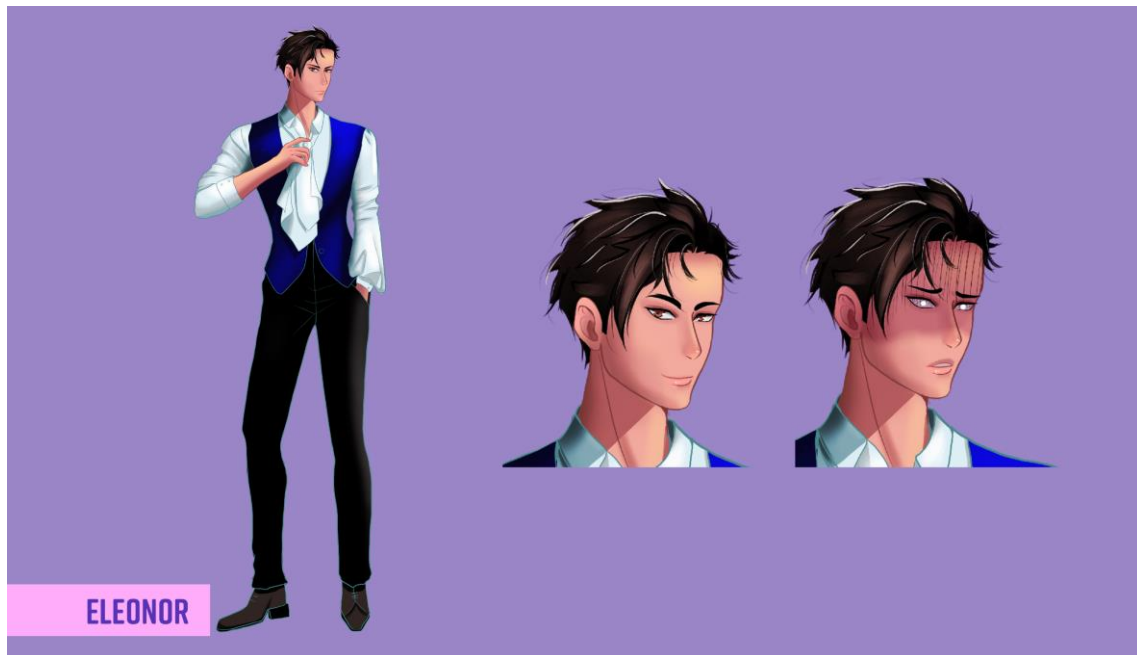


Figura 142: Expressões Eleonor

Capítulo 5 – Johan (ganância) e Amália (ira)

O capítulo cinco possui, tecnicamente, dois pecados capitais: a ganância Mammon (azul escuro) que irá desencadear o pecado da ira Azazel (verde). Devido a isso, no painel semântico (figura 143) há duas imagens dos *vocaloids* Kaito (à esquerda) e Gumi (à direita).

PAINEL SEMÂNTICO - CAPÍTULO 5

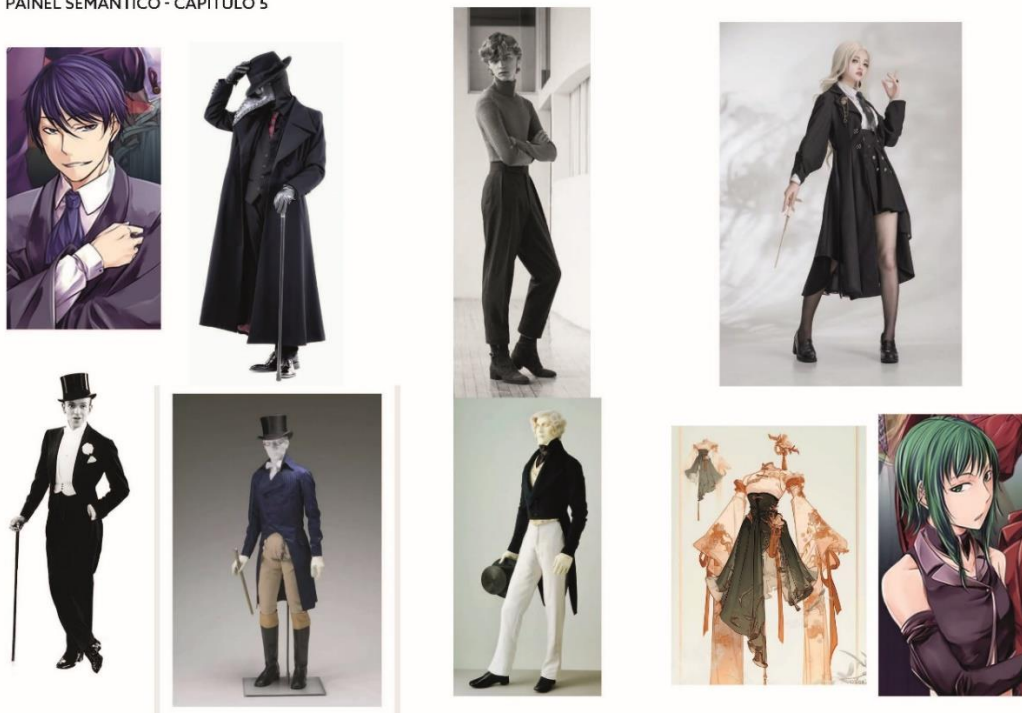


Figura 143: Paleta de cores azul escuro (Kaito - ganância). Painel semântico do capítulo 5. Aqui também terá a representação da ira na paleta de cores verde (Gumi). Neste capítulo são três personagens: Johann, Arthur e uma donzela. Fonte: Pinterest

Como dito no tópico sobre as narrativas, neste capítulo, não houve a necessidade de troca de sexos dos personagens, somente uma das irmãs de Johan teve sexo alterado para feminino e somente sua silhueta aparece. Para a silhueta, utilizei a primeira versão que foi descartada da Sofia (figura 102).

Para a construção de Johan – nome original do personagem –, decidi que ele deveria ter uma aparência pomposa, cheio de si e arrogante. Assim, o personagem faz o uso de uma bengala e chapéus bastante utilizados na época vitoriana (figura 144). Arthur também usa uma roupa mais elegante, mas não faz o uso de chapéu e bengala.

Enquanto Johan conta sua história, a donzela é vista apenas em sua silhueta (figura 145), mas observa-se que sua silhueta é a mesma da personagem “você” que representa a jogadora no início do jogo (figura 146).



Figura 144: Johann (esquerda) e Arthur (direita)



Figura 145: Silhueta da donzela.



Figura 146: Personagem "você" que é utilizada para representar a(o) jogadora(or).

A versão azul da personagem “você” é a que aparece durante todo o jogo até o capítulo 5 e sua versão verde é mostrada apenas no capítulo final quando ela se revela sendo, na verdade, o demônio da ira, Azazel, no corpo de Amália.

O capítulo cinco possui três cenas, uma delas quando Johan mata Arthur (figura 147); em sequência, caso a jogadora decida “*avisar a donzela*” irá aparecer a cena da figura 148 onde Johan acaba fazendo sexo com a donzela se passando por Arthur e a figura 149 onde ele descobre que a amante de Arthur era na verdade sua irmã mais nova.



Figura 147: Cena quando Johan mata Arthur.



Figura 148: Johan e donzela juntos.



Figura 149: Momento em que é revelado a identidade da donzela.

Neste capítulo, Johan tem dois caminhos: *prosseguir com o duelo* ou *desistir do duelo*. Ambos acabam resultando na morte de Arthur, mas somente na opção “*prosseguir com o duelo*” que Johan seguirá a narrativa original do livro e será corrompido pelo pecado da ganância.

Mesmo desistindo do duelo, ao matar Arthur em legítima defesa, Johan irá desencadear o pecado da ira em sua irmã que decidi fazer um pacto (figura 150) com Azazel entregando seu corpo e alma para que seu irmão seja levado ao inferno por seus crimes.

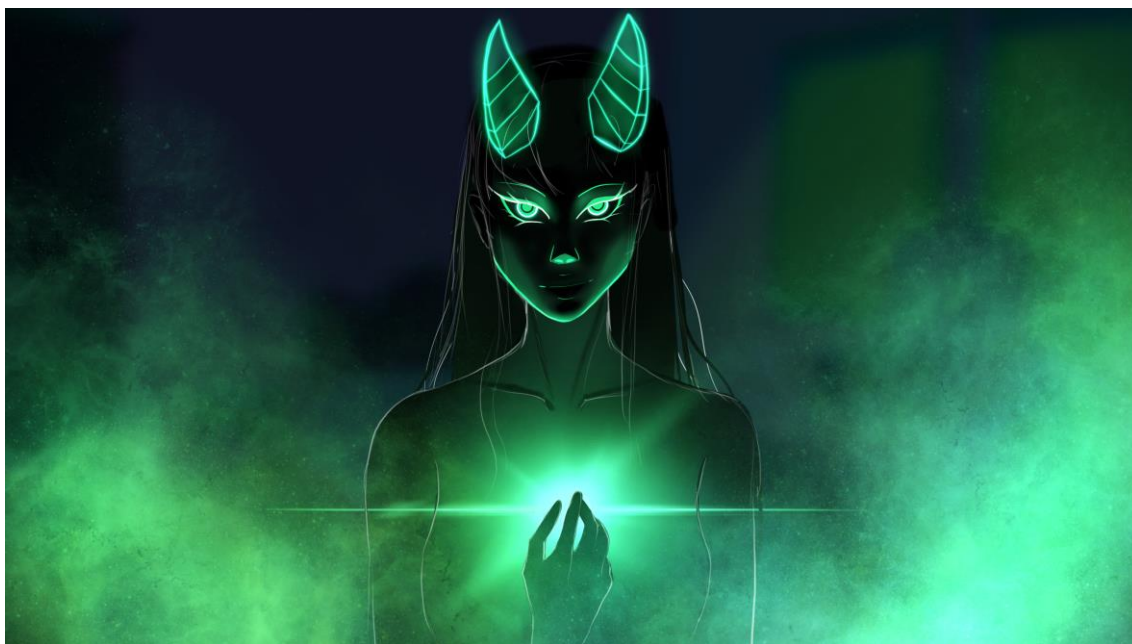


Figura 150: Pacto de Amália com Azazel.

3.3.1 Os sete pecados capitais

Para a construção dos sete pecados capitais que irão aparecer no capítulo final, perguntei ao meu professor orientador Edgar Franco, o Ciberpajé, se ele me daria a honra de desenhá-los em seu próprio estilo para que aparecessem no jogo. Fiquei imensamente feliz quando o professor aceitou meu convite e a única solicitação que pedi era que os demônios fossem andrógynos ou do sexo feminino. “Andrógyno se refere ao que apresenta simultaneamente características do gênero masculino e feminino. É o termo utilizado para designar pessoas que possuem traços físicos tanto femininos, quanto masculinos” (Significados, 2012).

Recebi os desenhos somente com o traçado para que pudesse pintá-los conforme a paleta de cores que defini para cada pecado capital. Desta forma, os demônios possuem o estilo de desenho do professor Edgar Franco e o meu no uso de cores.

Asmodeus é o pecado da luxúria (figura 151), esse demônio é o que influência Sofia durante o capítulo um e somente aparece no capítulo final caso a personagem tenha sido corrompida durante a narrativa, do contrário, o demônio não aparece para levá-la ao inferno. A cor que representa este demônio é o roxo, assim, variei os tons de roxo na pintura e adicionei a luz verde que é refletida pela ambientação.



Figura 151: Asmodeus: à esquerda o traçado feito pelo professor Edgar Franco e à direita o resultado após coloração.

Belzebu é o pecado da gula (figura 152) representado pela cor vermelha. Ele influencia a personagem Beatriz durante o capítulo dois e também pode influenciar o capitão e Yanli quando eles tentam se matar para comer.

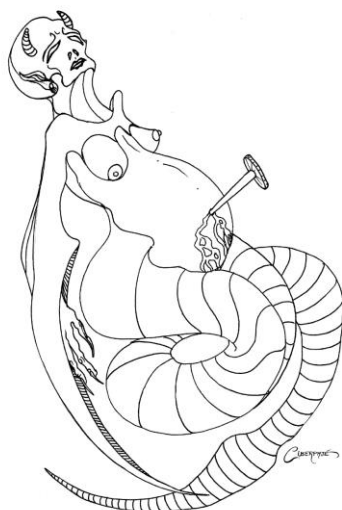


Figura 152: Belzebu: à esquerda o traçado feito pelo professor Edgar Franco e à direita o resultado após coloração

Belzebu é o pecado da inveja (figura 153) representado pela cor rosa. Ele influencia o personagem Gennaro durante o capítulo três e também pode influenciar Laura ao ser recusada por Gennaro.



Figura 153: Leviatã: à esquerda o traçado feito pelo professor Edgar Franco e à direita o resultado após coloração

Lucifer é o pecado do orgulho (figura 154) representado pela cor amarela. Ele influencia a personagem Cláudia e a possui durante o capítulo quatro.



Figura 154: Lucifer: à esquerda o traçado feito pelo professor Edgar Franco e à direita o resultado após coloração

Mammon é o pecado da ganância (figura 155) representado pela cor azul escuro. Ele influencia o personagem Johan durante o capítulo cinco.



Figura 155: Mammon: à esquerda o traçado feito pelo professor Edgar Franco e à direita o resultado após coloração

Azazel é o pecado/demônio da ira (figura 156) representado pela cor verde. Este é o pecado que aceita fazer um pacto com Amália para arrastar Johan ao inferno.

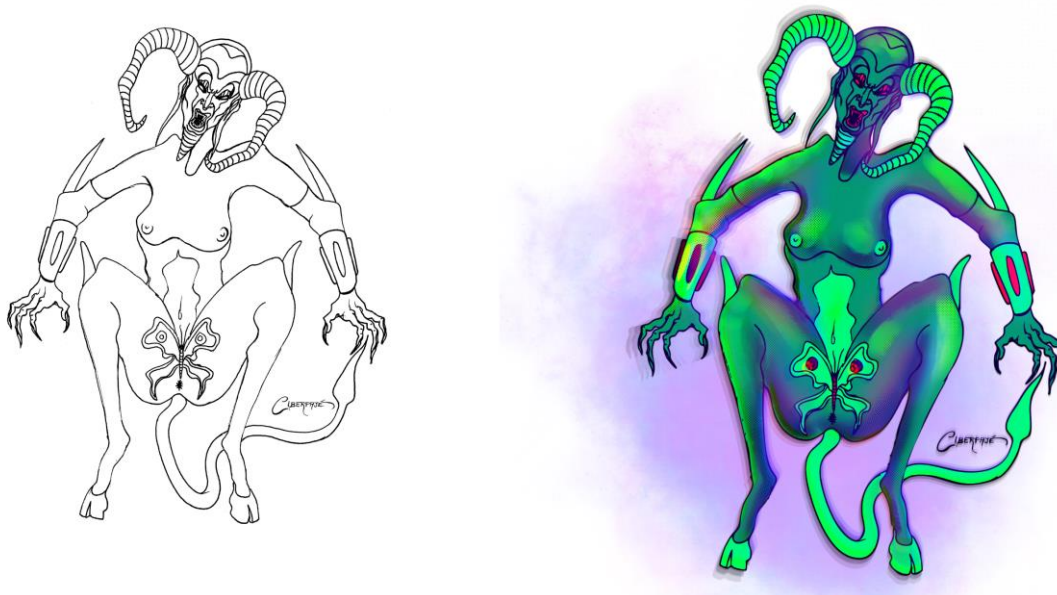


Figura 156: Azazel: à esquerda o traçado feito pelo professor Edgar Franco e à direita o resultado após coloração

Belphegor é o pecado da preguiça (figura 157) representado pela cor azul claro. Ele só aparece caso a jogadora corrompa dois personagens, ao ser corrompida Belphegor aparecerá e culpará a jogadora pelo destino terrível dos personagens.



Figura 157: Belphegor: à esquerda o traçado feito pelo professor Edgar Franco e à direita o resultado após coloração

3.4 Cenários

Para os cenários, utilizei a cidade de Goiás - cidade na qual estou morando durante a conclusão dessa dissertação, como base para o jogo. A Cidade de Goiás é a antiga capital do Estado e foi fundada em 1727 por Bartolomeu Bueno da Silva Filho, com o nome de Arraial de Sant'Anna. Em 1739, tornou-se Villa Boa de Goyas (linguagem arcaica utilizada na época), em homenagem a Bartolomeu e aos índios Goyazes, os primitivos habitantes. Em 1779, foi construída a Igreja de Nossa Senhora da Boa Morte, e em 1751, foi construído o Palácio Conde dos Arcos. Em 1818, a vila tornou-se cidade passando a ser chamada de Cidade de Goiás por meio da carta Régia de Dom João VI, no entanto, somente em 1918 – um século depois – que ocorreu a publicação no Correio Oficial. A Cidade de Goiás foi capital do estado de Goiás até 1937 quando a sede do governo foi oficialmente transferida para Goiânia. Em 2001, a cidade recebeu o título de Patrimônio da Humanidade pela Unesco.

A ideia surgiu com minha primeira impressão ao mudar-me para a cidade, afinal, nunca tinha estado em uma cidade tão pequena antes e tão longe da família; e como fã de filmes de terror vi a grande semelhança: algo sempre acontece em cidades pequenas e antigas. Assim, saí em vários pontos da cidade e tirei fotos para transformá-las em ilustrações que utilizei no jogo. As figuras deste subtópico irão mostrar a foto que tirei na cidade e o resultado da ilustração feita com base nela.

Para os cenários internos (figuras 158 e 159), foram tiradas fotos dentro do museu do Palácio Conde dos Arcos na cidade de Goiás. O palácio foi a primeira sede dos governadores da província de Goiás; foi construído pelo primeiro governador Dom Marcos de Noronha conhecido como “Conde dos Arcos”, até 1937, quando a cidade ainda era capital do estado, o palácio serviu como sede para governadores. O prédio agora é um monumento histórico da cidade possuindo trinta cômodos e três pátios com jardins. Os quartos e salas que foram usados em diferentes capítulos tiveram apenas suas cores trocadas para aquelas relacionadas à cada pecado. Devido ao curto prazo, o reaproveitamento de cenários foi necessário.



Figura 158: Foto à esquerda de um quarto no Palácio do Conde dos Arcos e ilustrações ao redor.

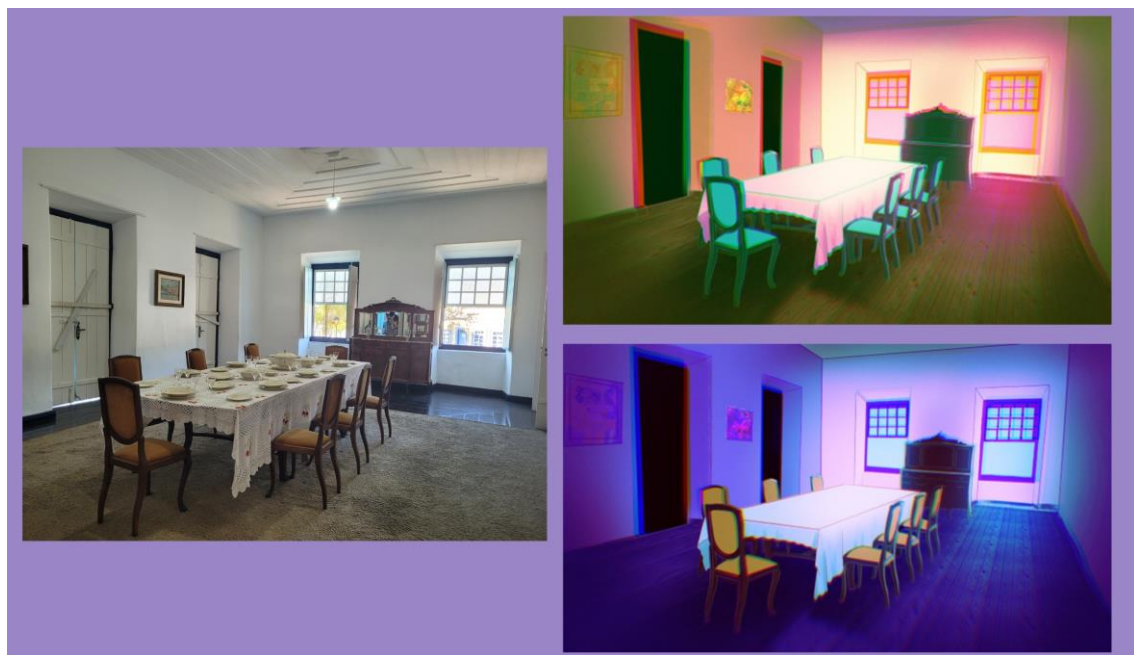


Figura 159: Foto à esquerda de uma sala no Palácio Conde dos Arcos e ilustrações ao redor.

No capítulo um, a personagem que Sofia segue vai parar em um cemitério, assim, fui até o cemitério da cidade e tirei várias fotos das quais escolhi uma para desenhar (figura 160). Apesar de não haver cores no cemitério ou em outros locais, decidi fazer bem colorido para realçar o cenário.

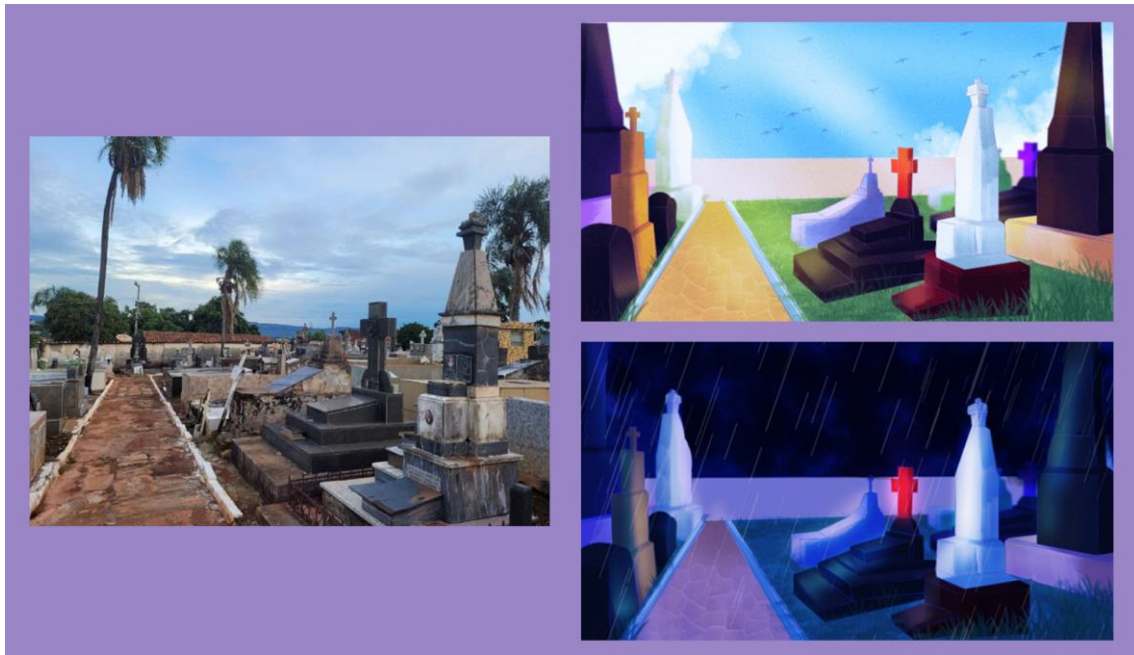


Figura 160: Foto à esquerda do cemitério da cidade e ilustrações à direita.



Figura 161: Foto à esquerda de uma rua ao lado chafariz e ilustrações à direita.

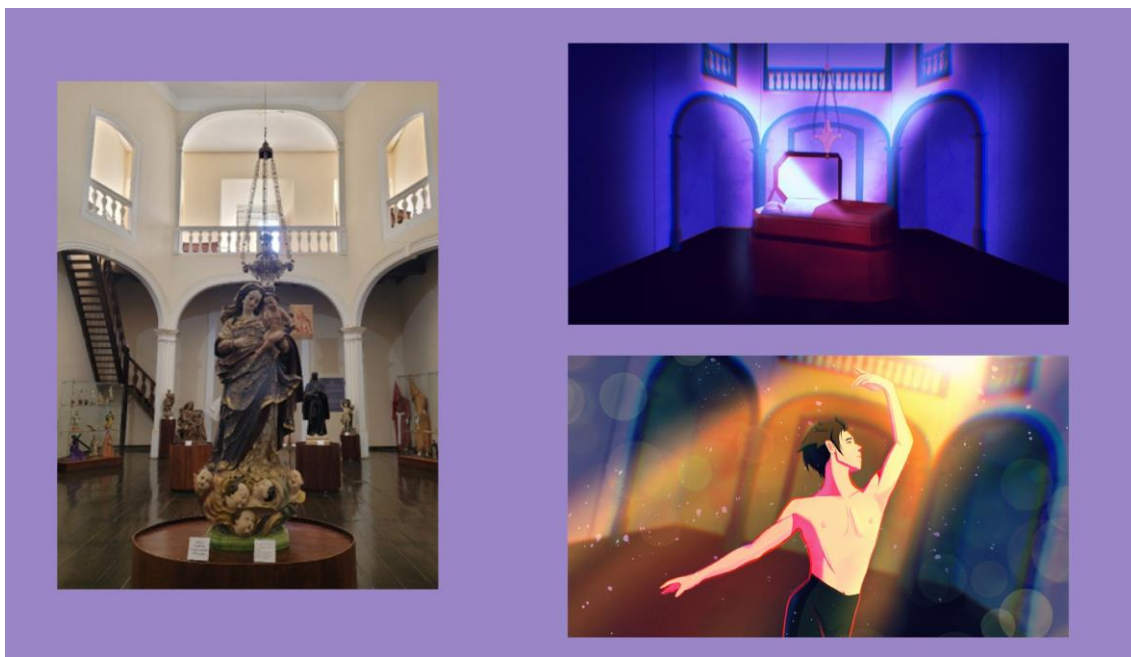


Figura 162: Foto do interior da Igreja da Boa morte à esquerda e à direita as ilustrações.

Para os cenários das figuras 161 e 162 tirei fotos em uma rua ao lado do chafariz e outra dentro do museu da Igreja de Nossa Senhora Boa Morte. A igreja foi “construída em 1779 no local onde esteve a casa do descobridor de Goiás, pertencente à Confraria dos Homens Pardos da Boa Morte” (Iphan). Após um incêndio, a igreja necessitou ser reconstruída em 1920 e permaneceu um templo religioso até 1967. “Em 1968, a Cúria Diocesana transferiu para essa igreja, sua coleção de alfaias, móveis antigos, paramentos e, sobretudo, imagens do escultor goiano Veiga Valle, criando o Museu de Arte Sacra da Boa Morte” (Iphan). estrutura da igreja (figura 162), utilizei para fazer o interior de uma capela e a representação de um teatro.



Figura 163: Fotos de uma viela e uma casa na cidade de Goiás à esquerda e ilustrações à direita.



Figura 164: Foto da ponte em frente a casa da Cora Coralina à esquerda e ilustrações à direita.

Também fiz cenários baseados em uma casa que se destacava tanto em cor quanto em arquitetura e uma ruela da cidade (figura 163). E, obviamente, não podia faltar o cenário que é em frente à casa de Cora Coralina que é atualmente um museu (figura 164). Cora Coralina é o pseudônimo de Ana Lins dos Guimarães Peixoto (1889-1985). Cora foi uma poeta e contista brasileira que se tornou um dos marcos da literatura brasileira, seu primeiro livro foi publicado quando tinha 76 anos. Sua casa foi construída em meados de 1770 e teve vários moradores, entre eles, o Capitão-Mor da coroa portuguesa. Em 1825,

a casa foi adquirida pelo Sargento-Mor João José do Couto Guimarães, trisavô de Cora Coralina, assim, a casa passou a pertencer à família até 1985 quando a construtora Alcindo Vieira (Belo Horizonte - MG) comprou e a doou para a Associação Casa de Cora Coralina (Museu Cora Coralina, s.d.).

Apesar de ter feito duas versões em quase todos os cenários (dia e noite), as versões de dia quase não foram utilizadas. Somente a versão de dia do cemitério (figura 160) que foi utilizada na versão final do jogo. Todos os cenários, com exceção da taverna e do navio, foram feitos através de fotos que tirei.

Para o navio (figura 165) presente no capítulo dois (gula), procurei imagens no *Pinterest* que eu pudesse utilizar como base. Após encontrar, simplifiquei bastante o cenário colocando apenas algumas cordas, a vela e o leme. No cenário do navio foram necessárias três versões: dia, noite e o navio destruído. Observa-se que os tons de vermelho no cenário vão aumentando conforme a personagem se encaminha para o ponto central onde poderá ou não (com base nas escolhas) ser corrompida.

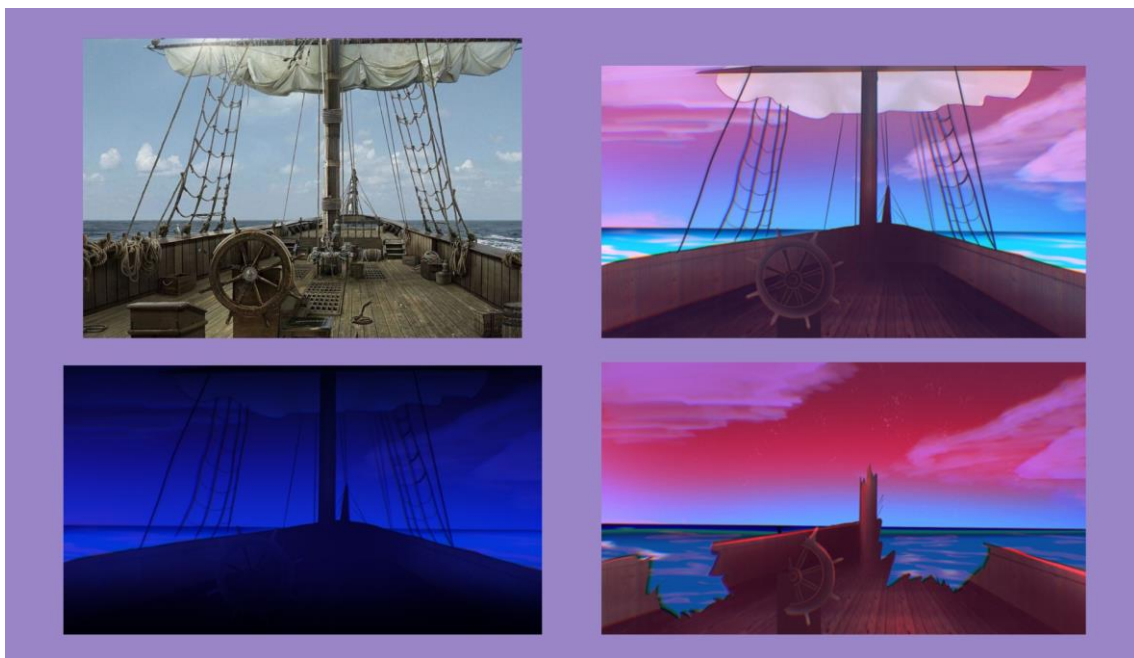


Figura 165: À esquerda (acima) está a imagem retirada do Pinterest que foi utilizada para as ilustrações ao redor.



Figura 166: À esquerda: imagem utilizada como base. À direita: resultado das ilustrações nas versões “normal” (acima) e “corrompido” (abaixo).

A taverna (figura 166) foi o último cenário que fiz e o que mais tomou meu tempo. Como é o cenário principal de toda a história, na minha opinião, a ilustração deveria ficar muito boa. Procurei várias fotos na internet de taverna em videogames, filmes, mas nada foi algo que me chamou a atenção para utilizar como base, nada se encaixava. Assim, decidi gerar através da inteligência artificial (I.A.) do *Photoshop* uma imagem de taverna.

Meus *prompts* coordenavam a I.A. para gerar uma imagem de uma taverna em meados do século 1800. A imagem à esquerda da figura 166 é o resultado que obtive através da ferramenta e utilizei como base para criar duas versões do cenário (à direita da figura 165).

O cenário foi todo construído do zero com adaptações que julguei necessárias, como as janelas com um aspecto mais voltado para a arquitetura utilizada na cidade de Goiás, luz noturna e silhuetas de personagens que aparecem durante todo o jogo.

Quando desenhei a taverna, estava chegando o Natal e inspirada pelo espírito natalino, decidi colocar algumas flores, guirlandas e enfeites na taverna. As luzes do local também são baseadas nas iluminações antigas presente na cidade de Goiás (figura 167).



Figura 167: Foto iluminação da cidade de Goiás na parte histórica. Fonte: autoria minha.

A taverna possui duas versões, uma normal que é apresentada durante todo o jogo e uma corrompida que somente aparece quando a personagem “você” se revela ser um demônio que irá julgar todos ali presentes. Como o demônio é o pecado da ira, Azazel, a iluminação é toda verde – referente ao pecado.

3.5 Mecânicas de jogo

Para uma melhor interatividade durante a campanha de jogo, em alguns pontos a jogadora poderá se locomover entre cenários (figura 168), escolhendo ir por um lugar ou outro sem que afete diretamente a narrativa. Ao escolher diferentes caminhos, diferentes falas irão aparecer.



Figura 168: Exemplo de interação de cenários.

Logo depois do início do jogo, a jogadora deverá escolher quem irá contar sua história primeiro. Estando disponível, inicialmente, apenas Sofia, Beatriz e Gennaro e ao passar o *mouse* por cada personagem seu nome será revelado (figura 169). Assim que um capítulo é finalizado não é mais possível refazê-lo durante aquela campanha e sua imagem ficará distorcida (figura 170).

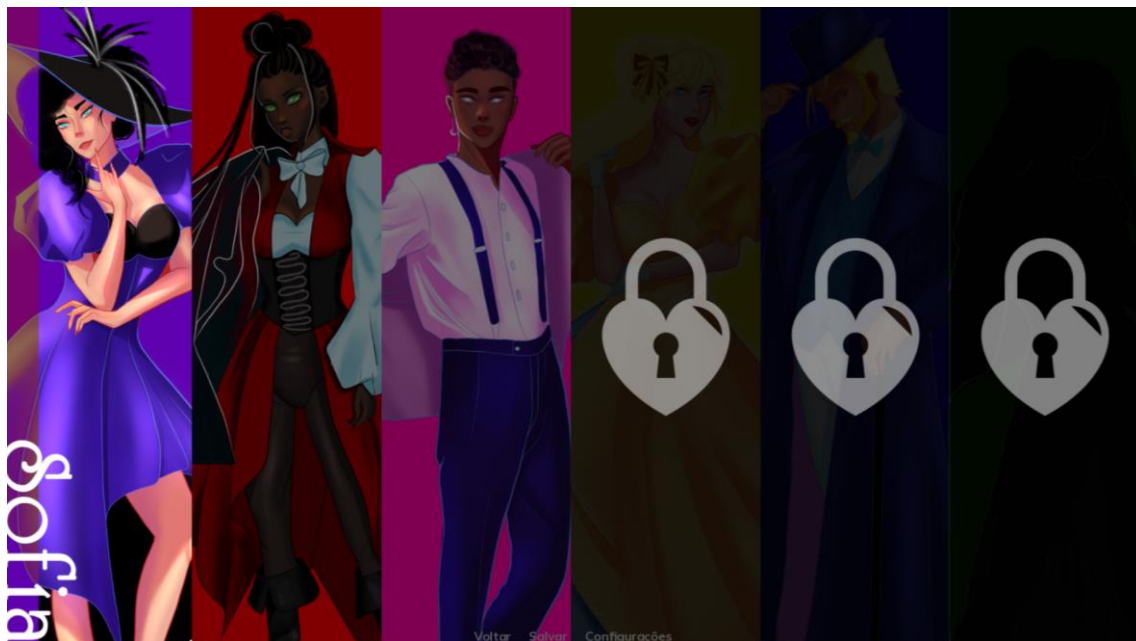


Figura 169: Menu de escolha dos personagens.

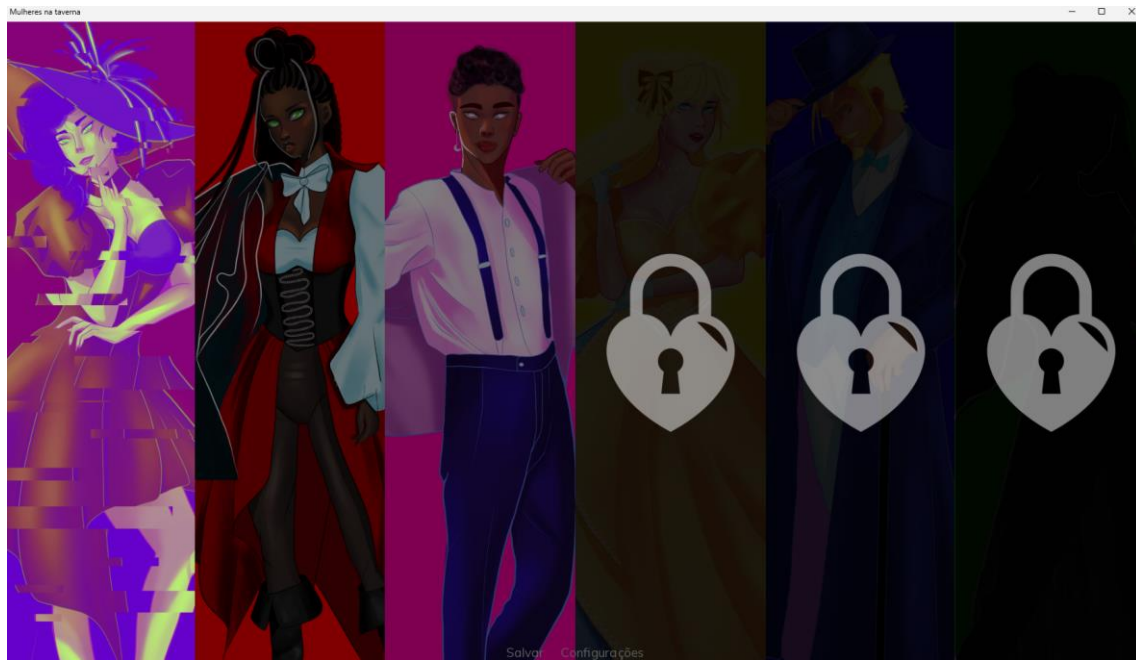


Figura 170: Menu de escolha dos personagens após finalizar a história de Sofia.

Durante a programação, foram adicionadas 27 conquistas que a jogadora conseguirá ganhar ao decorrer de suas escolhas (figura 171). “Conquistas são úteis para encorajar e recompensar trabalho em equipe e interação entre jogadores, oferecendo uma dimensionalidade a mais aos objetivos do jogo e recompensando jogadores por passarem mais tempo jogando” (Steamworks, s.d.).

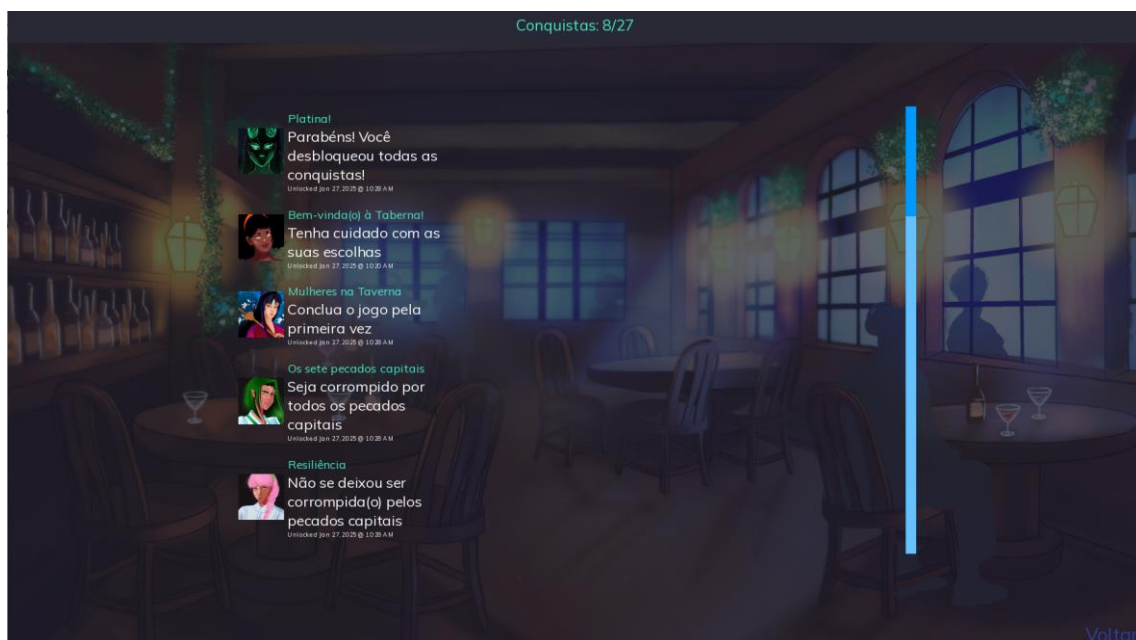


Figura 171: Menu conquistas do jogo.

Para as conquistas, decidi colocar um toque de humor baseado no que eu consumo na *internet*. As conquistas são:

- **Platina:** *Parabéns! Você desbloqueou todas as conquistas!* – Como o nome sugere, a jogadora só irá conseguir essa conquista após jogar várias vezes percorrendo todos os caminhos possíveis da narrativa para conseguir desbloquear todas as conquistas.
- **Bem-vinda(o) à taberna!** *Tenha cuidado com as suas escolhas* – Aqui é uma alerta para quem está jogando que suas escolhas tem consequências.
- **Mulheres na Taverna:** *conclua o jogo pela primeira vez* – Como o nome sugere, essa conquista somente é desbloqueada quando a jogadora finaliza o jogo pela primeira vez.
- **Os sete pecados capitais:** *seja corrompido por todos os pecados capitais* – Quando não está desbloqueada essa conquista possui um contador que chega até sete, para conquistá-la, a jogadora deverá deixar que todos os personagens sejam corrompidos, inclusive, ela mesma.
- **Luxúria:** *seja corrompido pelo pecado da luxúria* – disponível no capítulo de Sofia.
- **Sofia:** *conclua a história de Sofia.*
- **Gula:** *seja corrompido pelo pecado da gula* – disponível no capítulo de Beatriz.
- **Beatriz:** *conclua a história de Beatriz.*
- **Inveja:** *seja corrompido pelo pecado da inveja* – disponível no capítulo do Gennaro.
- **Gennaro:** *conclua a história de Gennaro.*
- **Orgulho:** *seja corrompido pelo pecado do orgulho* – disponível no capítulo da Cláudia.
- **Cláudia:** *conclua a história de Cláudia.*
- **Avareza:** *seja corrompido pelo pecado da ganância* – disponível no capítulo do Johan.
- **Johan:** *conclua a história de Johan.*
- **Acídia:** *seja corrompido pelo pecado da acídia/preguiça* – disponível apenas quando a(o) jogadora(o) corrompe ao menos três personagens.
- **Ira:** *saiba mais sobre Amália* – disponível no capítulo final quando a personagem “você” se revela como a irmã de Johan.

- ***Você não tem respeito pelos mortos?*** *Não sabia que necrofilia era algo que você curtia...* – a frase em negrito foi retirada do filme *A múmia* de 1999 quando o irmão de Evelyn, Jhonatan, se esconde dentro de um dos sarcófagos das múmias para assustá-la logo no início do filme. *A múmia* é o meu filme preferido e já perdi a conta de quantas vezes o assisti, assim, decidi homenageá-lo.
- ***Eu gostaria de merendar: tem algum lanche?*** – essa frase é de um áudio que viralizou na *internet*. Sua origem é no programa da Hebe Camargo durante uma entrevista com o comediante Tiririca⁴⁹.
- ***A curiosidade matou o gato: você não consegue resistir*** – ditado popular.
- ***Talarico: você não perdoa nem a mulher do amigo*** – conquista desbloqueada quando a jogadora escolhe beijar Yanli mesmo sabendo que ela é casada com o capitão que é seu salvador e amigo.
- ***Camarada: amiga(o) fiel*** – conquista desbloqueada quando a jogadora escolhe não beijar Yanli.
- ***Me ferrei, amigos e amigas... Estevão Ferreira*** – essa frase vem de um áudio que viralizou do próprio Estevão Ferreira na *internet* que acabou virando um *influencer*.
- ***A pele em que habito: agora me torno Esmeralda*** – a frase em negrito faz referência ao filme *A pele em que habito* (2011) onde um cirurgião plástico faz de refém uma mulher que posteriormente descobriremos ser na verdade um homem que estuprou a filha do cirurgião. Em vingança, ele sequestra o estuprador e vai modificando-o até que sua aparência se torne a de sua falecida esposa. Essa conquista é desbloqueada quando Gennaro é corrompido pelo pecado da inveja e no capítulo final é revelado que ele retirou a pele de Esmeralda e a vestiu.
- ***Acha que a vida é brincadeira? A vida é coisa séria...*** – conquista referente ao áudio viralizado do influencer *Advogado Paloma*.
- ***Arraste-me para o inferno: assista-me queimar*** – a conquista faz referência ao filme de terror *Arraste-me para o inferno* (2009). É desbloqueada quando Johan é levado ao inferno.
- ***Aqui se faz, aqui se paga: todo ato tem consequências...*** – ditado popular.

⁴⁹ Vídeo original do áudio que viralizou - https://www.instagram.com/suapistafavorita/reel/DFFt_QxxWRj/

3.6 Músicas e efeitos sonoros

Todas as músicas e efeitos sonoros foram adquiridas no site *Epidemic Sound* que possui licença vitalícia após a compra. As músicas e sons foram escolhidos categoricamente por mim para cada situação, desde a música de fundo até os efeitos como passos, pássaros e suspiros de personagens.

Foram dias a fio para selecionar os melhores áudios que se encaixassem nas situações encontradas no jogo, por exemplo: passos na pedra e passos quando o solo é de madeira.

3.6 Programação em *Python* no *Ren'Py*

A programação do jogo foi toda configurada em *Python* utilizando o aplicativo *Microsoft Visual Studio* para a sua edição. Todo o jogo foi escrito e testado ao mesmo tempo para verificação dos códigos, pois se uma vírgula estiver errada no código ele falha e o jogo não funciona.

Para a produção utilizei vários tutoriais (que foram disponibilizados no início deste capítulo), dentre eles, quero dar os devidos créditos à *MIYAKOpubl*⁵⁰ que criou o código dos créditos finais do jogo; *Feniks*⁵¹ que criou o código das conquistas; *Zeil Learnings*⁵² que possui vários vídeos no *YouTube* dos quais foram fundamentais para a programação do jogo; *naquapaulo*⁵³ que criou o código que foi utilizado no menu principal onde os personagens e o cenário se movem com o movimento do *mouse* e *Gouvernathor*⁵⁴ que criou o código de *glitch* que foi utilizando no capítulo da Cláudia onde sua imagem fica “falhando”.

3.6 Resultado final

Após todo o processo de criação da *visual novel Mulheres na Taverna* posso dizer que estou satisfeita com o resultado. Foram vários dias me dedicando às ilustrações e à programação. Ilustrar, escrever e programar o jogo foi um trabalho árduo, mas

⁵⁰ <https://note.com/akutaba/n/n5a2488c8e13d>

⁵¹ <https://feniksdev.itch.io/achievements-for-renpy>

⁵² <https://www.youtube.com/@ZeilLearnings>

⁵³ <https://github.com/aquapaulo/renpy-main-menu-parallax/blob/main/CODE.md>

⁵⁴ <https://github.com/Gouvernathor/renpy-ChromaGlitch>

recompensador. Quero, em um futuro próximo, lançar o jogo na *Steam* para que outras pessoas possam ter acesso ao meu trabalho.

Claro que sei que há melhorias a serem feitas como não fazer o reaproveitamento dos cenários – algo que foi necessário devido ao curto prazo do mestrado. Também gostaria de mais tempo para me dedicar a pose dos personagens, fazendo-os mudar a postura corporal e não somente as expressões faciais. Outra possibilidade é acrescentar pequenas animações em suas poses para o jogo ficar mais dinâmico e fluido.

Abaixo estão algumas imagens do jogo final:



Figura 172: Print tirado no início do jogo.



Figura 173: Print tirado no capítulo de Beatriz. Momento de escolha.

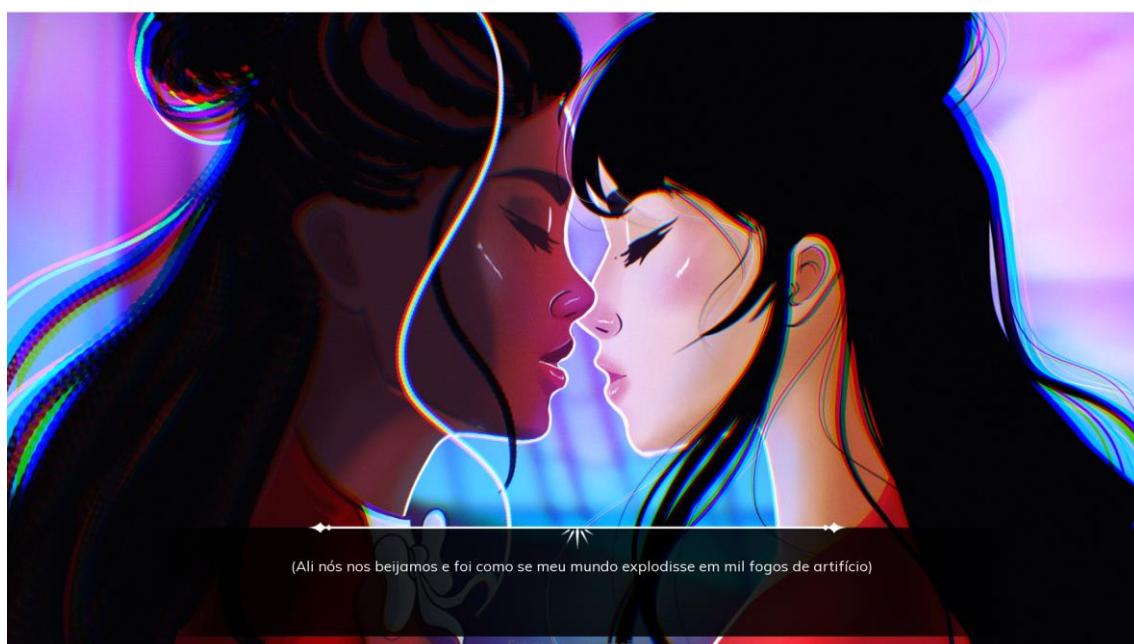


Figura 174: Print tirado no capítulo de Beatriz.



Figura 175: Print tirado no capítulo de Sofia.

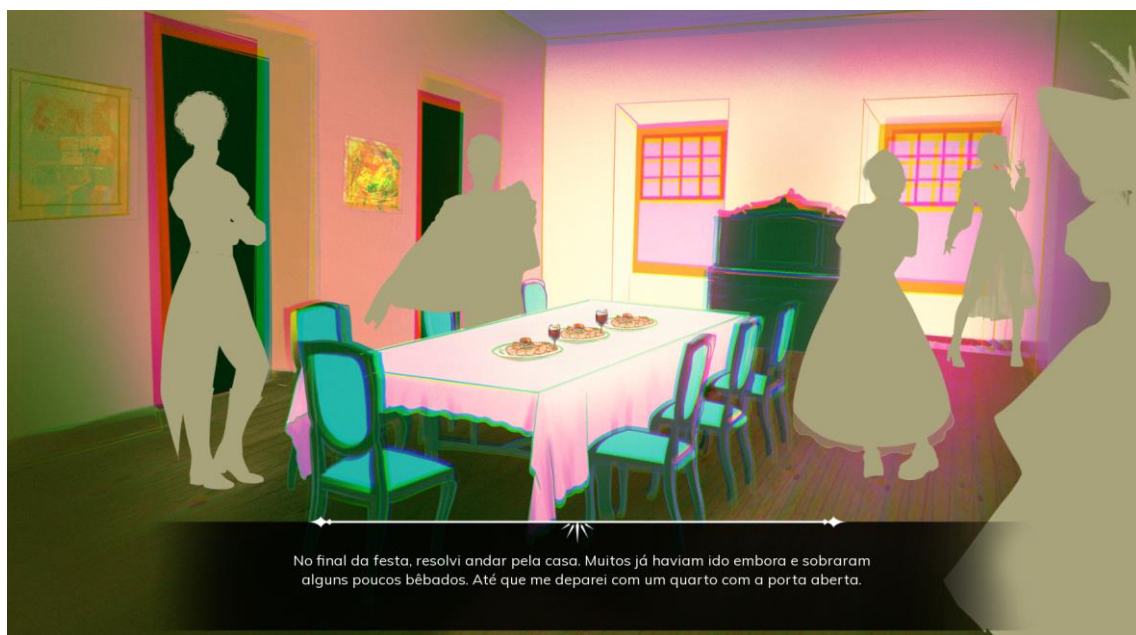


Figura 176: Print tirado no capítulo de Cláudia.



Figura 177: Print tirado no capítulo de Cláudia.



Figura 178: Print tirado no capítulo final onde os demônios aparecem caso a personagem tenha sido corrompida.

4. Considerações finais

Durante a produção dessa dissertação muitas escolhas foram feitas, escolhas que talvez agora já não as faria novamente, pois hoje sou um “eu” atualizado do meu eu anterior. Toda experiência é muito válida e estou imensamente satisfeita com o resultado do jogo onde o objetivo inicial se manteve, trazer representatividade feminina para os jogos digitais.

A prática artista esteve presente desde o início, escolhas foram feitas até no momento da leitura do livro: inicialmente planejei punir os homens pelas coisas que eles fariam com as mulheres no jogo, mas percebi que ao fazer isso estaria apenas perpetuando o protagonismo masculino e que para os homens cometer atrocidades é algo visto como “comum”. Assim, a pesquisa só existe por causa do fazer artístico: sem as inspirações e sem a prática, a meu ver, não existe pesquisa, pois sem o jogo essa seria apenas mais uma dissertação sobre apontar os problemas acerca da representatividade feminina. Com a criação do jogo, pude, além de identificar esses problemas nos jogos, tentar “resolvê-los”, ao meu modo, em *Mulheres na Taverna*.

A pesquisa é importante para ressaltar como os estereótipos sobre as mulheres as acompanha até mesmo nos jogos e que são representadas, em sua maioria, com corpos magros e padronizados, jovens e bonitas; e também colocadas de forma submissa quando se trata de jogos sexualmente explícitos. No entanto, com o fazer artístico foi possível quebrar esses paradigmas e representar o máximo de pessoas que pude: corpos de mulheres grandes e robustas; homens e mulheres negras, personagens LGBTQIA+ e principalmente, colocar as mulheres como personagens principais.

Os pecados capitais foram criados apenas para dar um misticismo, mas os personagens foram todos corrompidos por suas escolhas, sejam elas influenciadas ou não. A corrupção dos personagens é mais sobre a moral do que espiritualmente falando. Claro que toda a atmosfera contribui para a fruição da narrativa. Na vida real, todas as nossas ações são acerca de nossa própria ética e moral, ao corrompermo-nos, nossos atos podem ser desumanos.

Em minha prática artística conectei-me com os meus gostos e *hobbies*, e também carrego muito de mim em minhas artes ao escolher referenciar as pessoas com quem convivo e também *onde* vivo. Minha arte é produto do meio em que vivo, o que consumo, o que

escuto, o que vejo e o que sinto. Construir esse jogo no campo da arte e cultura visual foi fundamental para se pensar sobre a representação feminina e abrir o olhar para novas possibilidades.

Acredito que a principal questão envolvida na produção do jogo foi a de ser mulher criadora e tentar representar-me e representar outras mulheres em seu contexto. Mesmo que a narrativa não seja sobre isso, os jogos têm o poder de trazer a identificação com os personagens e indiretamente construir a nossa identidade através de mensagens que recebemos pelo que vemos, ouvimos e sentimos (De la Torre-Sierra e Guichot-Reina, 2024).

Muitos questionamentos foram propostos nessa dissertação, diversos problemas foram apresentados e claro que não consegui sanar todos eles, no entanto, com o jogo *Mulheres na Taverna* espero poder influenciar mulheres pesquisadoras, criadoras e jogadoras sobre a sua representatividade social e sua capacidade de ser aquilo que se propuserem a ser. Se há algo faltando, então, cabe a nós mesmas fazermos ou pelo menos tentarmos dar início ao processo de transformação. Desejo inspirar assim como fui inspirada pela Lara Croft quando criança.

Referências

Amor Doce High School Life. [s.l.]: BEEMOOV, 2011.

Amor Doce University Life. [s.l.]: BEEMOOV, [s.d.].

Amor Doce New Gen. [s.l.]: BEEMOOV, 2024.

A Substância. [s.l.]: Mubi; Metropolitan Filmexport, 2024.

ABRAGAMES. **Pesquisa da Indústria Brasileira de Games 2023.** [s.l.: s.n.] 2024
Disponível em:
<https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/2023_relato%C3%B3rio_final_v4.3.3_ptbr.pdf>. Acesso em: 14 Jan. 2025.

ALVES, Adriana Gomes; TABORDA, Paolla Kulakowski. Visual Novel: a evolução do gênero e sua aplicação para desenvolver o hábito da leitura. **XIV SBGames.** Teresina, nov. 2015. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2015/anaispdf/artesedesign-full/147469.pdf>. Acesso em: 4 jul. 2022.

ALVES, Camille; ARAÚJO, Isabelle Ribeiro; PINTO, Raissa Kaline Lima; *et al.* Percepção do grau de sexualização no design de personagens femininas em jogos contemporâneos. **DAT Journal**, v. 9, n. 1, p. 85–102, 2024.

ALVES, Jaciene. Participação Popular - Por que fazemos tantos procedimentos estéticos? - TV Câmara. **Portal da Câmara dos Deputados**, 2024. Disponível em: <<https://www.camara.leg.br/tv/1110020-participacao-popular-por-que-fazemos-tantos-procedimentos-esteticos/>>. Acesso em: 21 Jan. 2025.

Alien Isolation. [s.l.]: Creative Assembly; Feral Interactive, 2014.

BERTH, Joice. **Empoderamento.** São Paulo: Jandaíra, 2023.

BETTOCCHI, Eliane; KLIMICK, Carlos. Escrita e leitura através de narrativas e livro interativos. **Universidade Federal de Juiz de Fora**, p. 1–22, [s.d]. Disponível em: <<https://mestrado.caedufjf.net/escrita-e-leitura-atraves-de-narrativas-e-livro-interativos/>>. Acesso em: 14 Jan. 2025.

Black Mirror: Bandersnatch . [s.l.]: Netflix, 2018.

Blair Witch. [s.l.]: Bloober Team, 2019.

CAMARGO, Shelley Arruda Pinhal de; SAMPAIO NETO, Luiz Ferraz de. Sexualidade e gênero. **Revista da Faculdade de Ciências Médicas de Sorocaba**, v. 19, n. 4, p. 165–166, 2018.

DAVIES, Anna. Jovens fazem cirurgias plásticas para ficar parecidos com suas selfies com filtro. **BBC News Brasil**, 2018. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/geral-43910129>>. Acesso em: 21 Jan. 2025.

DA SILVA, Anna Cruz de Araújo Pereira; PEDROSA, Aline da Silva. SEXUALIDADE E ETARISMO: análise do discurso em uma lista de debates na Internet. **Estudos Interdisciplinares sobre o Envelhecimento**, [S. l.], v. 13, n. 2, 2008. DOI: 10.22456/2316-2171.8080. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/RevEnvelhecer/article/view/8080>. Acesso em: 14 jan. 2025.

Danganronpa: Trigger Happy Havoc . [s.l.]: Spike Chunsoft Co., Ltd., 2016.

DE LA TORRE-SIERRA, Ana María; GUICHOT-REINA, Virginia. Women in Video Games: An Analysis of the Biased Representation of Female Characters in Current Video Games. **Sexuality & Culture**, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.1007/s12119-024-10286-0>. / Acesso em: 28 jan. 2025.

Detroit: Become Human. [s.l.]: Sony Interactive Entertainment, 2018.

Death Stranding. [s.l.]: Kojima Productions; 505 Games, 2019.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **Povo em lágrimas, povo em armas**. 1. ed. São Paulo: N-1 Edicoes, 2021.

DUFFY, Clare. O Adobe Flash Player está oficialmente morto e bloqueado; saiba desinstalá-lo. **CNN Brasil**, 2021. Disponível em: <<https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/o-adobe-flash-player-o-adobe-flasesta->

oficialmente-morto-veja-como-desinstala-lo/#goog_rewarded>. Acesso em: 14 Jan. 2025.

ESTADÃO. Anna Diop, a Estelar de ‘Titãs’, acusa produção da série de racismo. **Estadão**, 2022. Disponível em: <https://www.estadao.com.br/emails/gente/anna-diop-a-estelar-de-titas-acusa-producao-da-serie-de-racismo/?srsltid=AfmBOoo6CSf439IVz7iEj59AaFDsYQlCL6vHiFjZFvim_U7wEvTpdlns>. Acesso em: 22 Jan. 2025.

ELSESSER, K. **Mulheres ainda são pouco representadas por trás das câmeras, diz estudo**. Disponível em: <<https://forbes.com.br/forbes-mulher/2023/01/mulheres-sao-menos-representadas-por-tras-das-cameras/#:~:text=De%20acordo%20com%20a%20pesquisa>>. Acesso em: 16 ago. 2023.

Epidemic Sound. [s.l.: s.n., s.d.].

Fate/Stay Night. [s.l.]: Type-Moon, 2004.

IORE, Matheus, Netflix removerá quase todo o conteúdo interativo de seu catálogo, **Omelete**, 2024.

FRANCO, Edgar. Histórias em quadrinhos e hipermídia: as HQtrônicas chegam à sua terceira geração. In: **Os Quadrinhos na era digital: Hqtrônicas, webcomics e cultura participativa**. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2014, p. 15–34.

FREITAS, Hernane. Para “corpo perfeito” de “A Substância”, Margaret Qualley usou próteses: “Não existe uma poção mágica.” **Purepeople**, 2024. Disponível em: <https://www.purepeople.com.br/noticia/-a-substancia-atriz-margaret-qualley-usou-protese-para-ficar-com-corpo-perfeito-nao-existe-uma-pocao-magica_a398121/1>. Acesso em: 15 Jan. 2025.

MONET, Revista. Atriz da série “Titãs” sofre ofensas racistas de fãs de quadrinhos. **Galileu**, 2018. Disponível em: <<https://revistagalileu.globo.com/Cultura/noticia/2018/07/atriz-da-serie-titas-sofre-ofensas-racistas-de-fas-de-quadrinhos.html>>. Acesso em: 22 Jan. 2025.

GUEDES, Diandra. O que é a quarta parede do cinema? **Canaltech**, 2022. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/entretenimento/o-que-e-a-quarta-parede-do-cinema-218039/>>. Acesso em: 23 Jan. 2025.

Gris. [s.l.]: Nomada Studio, 2018.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão**. 1. ed. São Paulo: Editorial Gustavo Gili, 2013.

HERNÁNDEZ, Fernando. A cultura visual como um convite à deslocalização do olhar e ao reposicionamento do sujeito. In: **Educação da Cultura Visual: conceitos e contextos**. Rio Grande do Sul: Editora da UFSM, 2011, p. 31–49.

hooks, bell. **O feminismo é para todo mundo: Políticas arrebatadoras**. 21 ed. Rio de Janeiro: Editora Rosa dos Tempos, 2023.

HUAN, Yining. Female Representation in Chinese Otome Games: Comparative Research on Three Famous Games from 2017 to 2021. In: **Proceedings of the 2021 International Conference on Education, Language and Art (ICELA 2021)**. Paris, France: Atlantis Press, 2022. Disponível em: <<https://doi.org/10.2991/assehr.k.220131.175>>. Acesso em: 28 Jan. 2025.

IPHAN. **Monumentos e Espaços Públicos Tombados - Goiás (GO)**. Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional - IPHAN. Disponível em: <<http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/1478/>>. Acesso em: 25 Feb. 2025.

Life Is Strange. [s.l.]: Dontnod Entertainment, 2015.

LOURES, José. **Homo Sex Ludens: a sexualidade nos videogames**. Tese de Doutorado, Universidade de Brasília, 2020. Disponível em: <<http://repositorio2.unb.br/jspui/handle/10482/40323>>. Acesso em: 2 Apr. 2024.

LOURES, José Antônio; COSTA, Caio Túlio Olímpio Pereira da ; ALVES, Sávyo Enrico Rodrigues ; *et al.* Combates pela história ensinada: games e paralelos entre mundos verossímeis. In: **Aprendizagem Ativa: leituras de um mundo crítico e**

digital. [s.l.]: V&V Editora, 2022, p. 10–22. Disponível em:

<<https://ebook.vveditora.com/aprendizagem-ativa>>. Acesso em: 13 Jan. 2025.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica.** Lisboa (Portugal): Dinalivro, 2005.

MENDONÇA, Bruno de Abreu. **Do game à arte: processo criativo em gamearte.** 2014. Dissertação (Mestrado em Arte e Cultura Visual) – Faculdade de Artes Visuais, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2014. Disponível em: <https://repositorio.bc.ufg.br/tede/handle/tede/3833>. Acesso em: 4 jul. 2022.

MONTEIRO, R. H. Cultura Visual: definições, escopo, debates. **Domínios da Imagem**, [S. l.], v. 2, n. 2, p. 129–134, 2008. DOI: 10.5433/2237-9126.2008v2n2p129. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/dominiosdaimagem/article/view/19306>. Acesso em: 19 abr. 2024.

MORAIS, Yasmin. ‘A Substância’ não é um filme sobre o envelhecimento. **CartaCapital**, 2024. Disponível em: <<https://www.cartacapital.com.br/opinio/a-substancia-nao-e-um-filme-sobre-o-envelhecimento/>>. Acesso em: 15 Jan. 2025.

MUSEU CORA CORALINA. **A Casa.** Museu Cora Coralina. Disponível em: <<https://www.museucoracoralina.com.br/site/a-casa/>>. Acesso em: 25 Feb. 2025.

O Chamado. [s.l.]: Gore Verbinski, 2003.

Oitavo Dia. [s.l.]: José Loures, 2016.

Outlast. [s.l.]: Red Barrels Studio, 2013.

Outlast 2. [s.l.]: Red Barrels Studio, 2017.

O GLOBO. Personagens femininas de videogames falam menos e têm diálogos menos relevantes, diz estudo. **O globo.** Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/cultura/noticia/2023/05/personagens-femininas-de-videogames-falam-menos-e-tem-dialogos-menos-relevantes-diz-estudo.ghtml>>. Acesso em: 16 Aug. 2023.

OABRJ. Japão aprova lei contra pornografia infantil, mas exclui quadrinhos. **OABRJ**. Disponível em: <<https://www.oabrij.org.br/noticias/japao-aprova-lei-contr-pornografia-infantil-exclui-quadrinhos>>. Acesso em: 20 Jan. 2025.

PAULO, Gêssica Marques de. Processo de criação da visual novel *Respire*: experimentação no uso de I.A. para a criação de um jogo. **Revista Desvio**, p. 57–66, 2024. Disponível em: <[https://revistadesvio.eba.ufrj.br/wp-content/uploads/2024/12/arquivo%20revisado%20-%20ed17%20\(1\).pdf](https://revistadesvio.eba.ufrj.br/wp-content/uploads/2024/12/arquivo%20revisado%20-%20ed17%20(1).pdf)>. Acesso em: 22 Jan. 2025.

PESQUISA GAME BRASIL. **Pesquisa Game Brasil 2024 - edição gratuita**. [s.l.: s.n.], 2024. Disponível em: <<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/>>. Acesso em: 8 Jul. 2024.

PFIZER. **Vitiligo pode ter causa emocional?** Pfizer Brasil. Disponível em: <<https://www.pfizer.com.br/noticias/ultimas-noticias/vitiligo-pode-ter-causa-emocional>>. Acesso em: 23 Jan. 2025.

PINOTTI, Fernanda. Atriz de “Bridgerton” diz que pediu cena nua para rebater críticas a seu corpo. **CNN Brasil**, 2024. Disponível em: <<https://www.cnnbrasil.com.br/entretenimento/atriz-de-bridgerton-diz-que-pediu-cena-nua-para-rebater-criticas-a-seu-corpo/>>. Acesso em: 23 Jan. 2025.

Posthuman Ms. Pacman . [s.l.]: Bruno de Abreu Mendonça; Edgar Franco, 2014.

PORNHUB. **2023 Year in Review**. online: Pornhub, [s.d.]. Disponível em: <<https://www.pornhub.com/insights/2023-year-in-review#brazil>>. Acesso em: 20 Jan. 2025.

PORNHUB. **2024 Year in Review**. online: Pornhub, [s.d.]. Disponível em: <<https://www.pornhub.com/insights/2024-year-in-review>>. Acesso em: 20 Jan. 2025.

QUEIROZ, Juliana Barbosa e. **Empoderadas**: o jogo como ferramenta de pedagogias culturais feministas e antirracistas. Dissertação de Mestrado, Universidade Federal de Goiás, 2022. Disponível em: <https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/459/o/Dissertação_-_Juliana_Barbosa_e_Queiroz_-_2022.pdf>. Acesso em: 17 Aug. 2023.

REDE D'OR. **Apneia: O que é, sintomas, tratamentos e causas.** Rede D'Or. Disponível em: <<https://www.rededorsaoluiz.com.br/doencas/apneia>>. Acesso em: 4 Feb. 2025.

Relatório mundial sobre o idadismo. Washington, D.C.: Organização Pan-Americana da Saúde; 2022. Licença: CC BY-NC-SA 3.0 IGO. <https://doi.org/10.37774/9789275724453>.

Resident Evil 2: remake. [s.l.]: Capcom, 2019.

Resident Evil 3: remake. [s.l.]: Capcom, 2020.

Resident Evil 4: remake. [s.l.]: Capcom, 2023.

Resident Evil 7: Biohazard. [s.l.]: Capcom, 2017.

Resident Evil Village. [s.l.]: Capcom, 2021.

RIBEIRO, Inaê. Dread: tudo que você precisa saber sobre o estilo em 2024. **Steal the Look**, 2024. Disponível em: <<https://stealthelook.com.br/dread-tudo-que-voce-precisa-saber-sobre-o-estilo-em-2024/>>. Acesso em: 24 Jan. 2025.

Riedl, M. O., & Bulitko, V. (2012). **Interactive Narrative: An Intelligent Systems Approach.** *AI Magazine*, 34(1), 67. <https://doi.org/10.1609/aimag.v34i1.2449>. Disponível em: <https://ojs.aaai.org/aimagazine/index.php/aimagazine/article/view/2449>. Acesso em: 02 abr. 2024.

ROSENBERG, Alyssa. Não, James Bond não deveria ser interpretado por uma mulher. **Gazeta do Povo**, 2016. Disponível em: <<https://www.gazetadopovo.com.br/caderno-g/nao-james-bond-nao-deveria-ser-interpretado-por-uma-mulher-c22x306dbah7aec1azznasdp8/>>. Acesso em: 22 Jan. 2025.

SANTANA, Esther. Educa Mais Brasil - Bolsas de Estudo de até 70% para Faculdades – Graduação e Pós-graduação. **Educa Mais Brasil**, 2020. Disponível em: <<https://www.educamaisbrasil.com.br/enem/sociologia/estereotipo>>. Acesso em: 10 Feb. 2025.

SIGNIFICADOS. Entenda o que significa e o que é uma pessoa andrógina.

Significados, 2012. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/androgino/>>.

Acesso em: 24 Jan. 2025.

SIGNIFICADOS. NSFW: significado da sigla. **Significados**, 2011. Disponível em:

<<https://www.significados.com.br/nsfw/>>. Acesso em: 25 Feb. 2025.

Shadow of the Tomb Raider. [s.l.]: Square Enix, Crystal Dynamics, Feral Interactive, 2018.

SHEA, Mark. O Oscar reflete a diversidade da população dos EUA? **BBC News Brasil**, 2016. Disponível em:

<https://www.bbc.com/portuguese/noticias/2016/02/160226_oscar_racismo_ab_gch>.

Acesso em: 22 Jan. 2025.

SOMA. [s.l.]: Frictional Games, 2015.

STEAMWORKS. **Estatísticas e conquistas (documentação do Steamworks)**.

Steamworks. Disponível em:

<<https://partner.steamgames.com/doc/features/achievements?l=brazilian>>. Acesso em:

27 Jan. 2025.

SUZUNOSUKE; TSO. **Night ∞ Series (Legendado)** [s.d.]. Disponível em:

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLHnP0exOBMLa_BOkaJW10Sfioi-_y3-IE>.

Acesso em: 14 Jan. 2025.

Tears of Themis. [s.l.]: HoYoverse, 2020.

TELFER, Tori. **Lady Killers: Assassinas em Série**. 1. ed. [s.l.]: DarkSide Books, 2019.

The Witcher 3: Wild Hunt. [jogo eletrônico] [s.l.]: CD Projekt RED, 2015.

The Evil Within. [s.l.]: Bethesda Softworks, 2014.

TORQUATO, Ana Laura Matos. **Identidade e performance:** representação visual feminina em World of Warcraft. Dissertação de Mestrado, Universidade Estadual de Campinas, 2020. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.47749/t/unicamp.2020.1129039>>. Acesso em: 3 Aug. 2023.

Undertale. [s.l.]: Toby Fox, 2015.

Visual Novel. TV Tropes. Disponível em: <<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/VisualNovel>>. Acesso em: 15 Apr. 2024.

WOLF, Naomi. **O mito da beleza:** Como as imagens de beleza são usadas contra as mulheres. 19 ed. Rio de Janeiro: Editora Rosa dos Campos, 2022.

WOLFF, Italo. Cirurgias plásticas chegam a 2 milhões no Brasil. **Jornal Opção**, 2024. Disponível em: <<https://www.jornalopcao.com.br/saude/cirurgias-plasticas-chegam-a-2-milhoes-no-brasil-574758/>>. Acesso em: 15 Jan. 2025.