

UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL

MARIA CAROLINA FONTANELLA

**AS PERSONAGENS FEMININAS NO JOGO *MORTAL KOMBAT*: UMA
ANÁLISE ESTÉTICA A PARTIR DA IMAGEM ESTEREOTIPADA DA MULHER**

Caxias do Sul
2020

**UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL
ÁREA DO CONHECIMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
HABILITAÇÃO EM PUBLICIDADE E PROPAGANDA**

MARIA CAROLINA FONTANELLA

**AS PERSONAGENS FEMININAS NO JOGO *MORTAL KOMBAT*: UMA
ANÁLISE ESTÉTICA A PARTIR DA IMAGEM ESTEREOTIPADA DA MULHER**

Monografia apresentada como requisito parcial e obrigatório para obtenção do título de bacharel em Comunicação Social, habilitação em Publicidade e Propaganda, na Universidade de Caxias do Sul.

Orientador(a): prof. dr. Álvaro Benevenuto Jr.

Caxias do Sul
2020

MARIA CAROLINA FONTANELLA

AS PERSONAGENS FEMININAS NO JOGO *MORTAL KOMBAT*: UMA ANÁLISE ESTÉTICA A PARTIR DA IMAGEM ESTEREOTIPADA DA MULHER

Monografia apresentada como requisito parcial e obrigatório para obtenção do título de bacharel em Comunicação Social, habilitação em Publicidade e Propaganda, na Universidade de Caxias do Sul.

Orientador: prof. dr. Álvaro Benevenuto Jr.

Aprovada em __/__/__

Banca Examinadora

Prof. Dr. Álvaro Benevenuto Jr. - Orientador
Universidade de Caxias do Sul – UCS

Prof. Dra. Ivana Almeida da Silva
Universidade de Caxias do Sul – UCS

Prof. Dr. Marcell Bocchese
Universidade de Caxias do Sul – UCS

Dedico este trabalho à todas as mulheres e meninas que em algum momento, não se sentiram confortáveis com a maneira que a mídia e as grandes organizações as representaram em qualquer lugar. Este trabalho é para todas nós!

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a minha mãe Aida, que sempre me incentivou a estudar e acreditou no meu potencial desde que iniciei a Monografia I, e que me deu muitos colos pra chorar. Às minhas irmãs, Franciele e Gabriela, que já passaram por toda esta função e que me entendiam perfeitamente durante minhas frustrações por não conseguir escrever. Ao meu padrasto Antônio, que cedeu algumas noites do seu futebol, séries e afins na TV, para que eu pudesse ficar em silêncio enquanto produzia meus capítulos. Ao meu pai João, que mesmo longe, sempre se mostrou orgulhoso em tudo que eu iniciava. Ao meu namorado Guido, que aguentou meus choros, dramas e alegrias durante toda esta produção, que não se importou com alguns finais de semana ausentes e que desde o início dizia que eu faria um grande trabalho, de dar orgulho.

Infelizmente, este é um agradecimento póstumo, durante o processo de criação da Monografia II, minha cachorra de 8 anos, Pérola se foi, deixando um buraco no meu coração. Mas foi ela que esteve comigo em várias noites que eu virava elaborando estes parágrafos, pois eu tendo a render muito mais no silêncio das madrugadas e quem dormia nos meus pés, era ela. Obrigada por ter existido na minha vida, eu te amo.

Agradeço à minha psicóloga Cristiane, que está comigo há quase 2 anos, e desde o primeiro dia, soube do medo que eu tinha da tão temida Monografia. Ela sempre me fez acreditar, que era somente mais um trabalho e não um bicho de sete cabeças. Fez eu enxergar que seria mais do que capaz e também me mostrou que se eu não conseguisse escrever um parágrafo numa semana, "tudo bem", na próxima eu tiraria de letra, e não tem problema em estar cansada às vezes.

Ao Guilherme, meu amigo do coração, que além de ser um amante do mundo dos jogos, me auxiliou em muitas traduções e dicas de jogos e sites de confiança. Desculpa te incomodar com áudios, já que meu inglês nunca foi dos melhores, mas sem você, este trabalho teria demorado mais do que o normal. À minha melhor amiga da vida, Geórgia, que não importa a situação, sempre esteve

ao meu lado, e que claro, também me auxiliou na tradução de um dos itens mais importantes deste projeto.

Agradeço às minhas colegas, Bruna e Clara, que estivemos em contato desde a Monografia I. Onde em qualquer dúvida, desespero, frustração e sucesso, recorremos ao nosso grupo de WhatsApp. Obrigada meninas, acredito que sem vocês a caminhada teria sido bem mais difícil e não renderia tantas risadas e apoio. Ao Everson, mesmo estando longe durante a Monografia II, ele continua sendo mais do que um colega, e sim um amigo que a UCS me deu, que levarei pra vida toda.

Agradeço demais a todas as meninas do Rolê das Mina, grupo ao qual eu fui inserida no início do ano e que compõe de meninas maravilhosas, que estão dispostas a apoiar umas as outras. Meu muito obrigada, vocês foram um pilar essencial nesta caminhada.

E por último, e não menos importante, ao Studio Ligia de Jesus, lugar onde faço pole dance há mais de um ano, e que juntando a este trabalho, me fez enxergar além do que nossos olhos veem. Neste processo, eu percebi que a mulher real, o corpo ideal, não é aquele que está no jogo, na televisão e na revista, e sim aquele que estamos enxergando no espelho durante um treino. Nós somos ideais e reais, cada uma para si.

“Eu decidi que não há nada de errado em se considerar feminista. Então, eu sou feminista e todas nós deveríamos ser feministas, porque feminismo é uma outra palavra para igualdade.”

Malala Yousafzai

RESUMO

Esta monografia analisa a imagem feminina no jogo eletrônico de luta *Mortal Kombat*, com foco no seu estereótipo sexualizado. Para a sua elaboração foram necessárias buscas de informações históricas acerca de mulheres, feminismo, direitos e empoderamento feminino. Também foi pesquisada a história e o mercado dos jogos eletrônicos, como são definidos os seus gêneros e a presença feminina tanto dentro como fora deles. E por fim, deu-se atenção especial para as seis principais personagens do jogo *Mortal Kombat*. A metodologia utilizada durante esse processo foram pesquisas exploratória e bibliográfica com referência na hermenêutica de profundidade, apoiada pelas análises das imagens, juntamente da análise fílmica como um auxílio, para podermos entender e visualizar como estas mulheres estão representadas neste mundo fictício.

Palavras-chave: *Mortal Kombat*; Mulher; Jogos; Sexualização; Feminismo.

ABSTRACT

This monograph analyzes the female image on the electronic fighting game Mortal Kombat, focusing on its sexualized stereotype. For its elaboration, it was necessary to search for historical information about women, feminism, rights and feminine empowerment. The history and market of electronic games was also researched, how their genders and feminine presence are defined both inside and outside of them. And finally, special attention was given to the six main characters of the game Mortal Kombat. The methodology used during this process was exploratory and bibliographic researches with reference to depth hermeneutics, supported by the analysis of images, along with film analysis as an aid, so that we can understand and visualize how these women were represented in this fictional world.

Keywords: Mortal Kombat; Woman; Games; Sexualization; Feminism.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Evolução da Lara Croft.....	45
Figura 2 - Chell.....	46
Figura 3 - Aveline de Grandpré.....	47
Figura 4 - Emily Kaldwin.....	48
Figura 5 - Claire Redfield.....	49
Figura 6 - Samus sem e com sua armadura.....	50
Figura 7 - Max.....	50
Figura 8 - Rania.....	51
Figura 9 - Jesse Faden.....	52
Figura 10 - Sonya Blade em <i>Mortal Kombat</i>	59
Figura 11 - Sonya Blade em <i>Mortal Kombat: Trilogy</i>	59
Figura 12 - Sonya Blade em <i>Mortal Kombat: Armageddon</i>	60
Figura 13 - Sonya Blade em <i>Mortal Kombat 9: Komplete Edition</i>	61
Figura 14 - Sonya Blade após ataques.....	62
Figura 15 - Sonya Blade após ataques com traje alternativo.....	62
Figura 16 - Sonya Blade em <i>Mortal Kombat X</i>	63
Figura 17 - Sonya Blade em <i>Mortal Kombat 11</i>	63
Figura 18 - Kitana em <i>Mortal Kombat II</i>	64
Figura 19 - Kitana em <i>Mortal Kombat: Trilogy</i>	65
Figura 20 - Kitana em <i>Mortal Kombat: Armageddon</i>	66
Figura 21 - Kitana em <i>Mortal Kombat 9: Komplete Edition</i>	66
Figura 22 - Kitana após ataques.....	67
Figura 23 - Kitana em <i>Mortal Kombat 11</i>	68
Figura 24 - Kitana em <i>Mortal Kombat 11</i>	68

Figura 25 - Mileena em <i>Mortal Kombat II</i>	69
Figura 26 - Mileena em <i>Mortal Kombat: Trilogy</i>	70
Figura 27 - Mileena em <i>Mortal Kombat: Deception</i>	71
Figura 28 - Mileena em <i>Mortal Kombat 9: Komplete Edition</i>	71
Figura 29 - Mileena com traje alternativo.....	72
Figura 30 - Antes e depois de Mileena após ataques.....	73
Figura 31 - Pose de vitória em <i>Mortal Kombat 9: Komplete Edition</i>	73
Figura 32 - Mileena em <i>Mortal Kombat X</i>	74
Figura 33 - Jade em <i>Mortal Kombat II</i>	75
Figura 34 - Jade, em <i>Mortal Kombat: Trilogy</i>	76
Figura 35 - Jade em <i>Mortal Kombat: Deception</i>	77
Figura 36 - Jade em <i>Mortal Kombat 9: Komplete Edition</i>	77
Figura 37 - Jade - <i>pole dance</i>	78
Figura 38 - Pose após <i>pole dance</i>	78
Figura 39 - Jade em <i>Mortal Kombat 11</i>	79
Figura 40 - Finalização, com traje alternativo.....	80
Figura 41 - <i>Fatality Poll Dance</i> em <i>Mortal Kombat 11</i>	80
Figura 42 - Sindel em <i>Mortal Kombat: Trilogy</i>	81
Figura 43 - Sindel em <i>Mortal Kombat: Armageddon</i>	82
Figura 44 - Sindel em <i>Mortal Kombat 9: Komplete Edition</i>	83
Figura 45 - Sindel em <i>Mortal Kombat 11</i>	83
Figura 46 - Sindel com traje alternativo.....	84
Figura 47 - Sheeva em <i>Mortal Kombat: Trilogy</i>	85
Figura 48 - Sheeva em <i>Mortal Kombat: Armageddon</i>	86
Figura 49 - Sheeva em <i>Mortal Kombat 9: Komplete Edition</i>	86

Figura 50 - Sheeva em batalha.....	87
Figura 51 - Sheeva em <i>Mortal Kombat 11</i>	88

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	15
1.1	METODOLOGIA.....	17
2	MULHER, FEMININO E CONSTRUÇÃO SOCIAL.....	19
2.1	FEMINISMO: APONTAMENTOS HISTÓRICOS.....	20
2.2	EMPODERAMENTO.....	22
2.3	MULHER DO SÉCULO XXI.....	23
3	JOGOS ELETRÔNICOS.....	25
3.1	GUERRA ENTRE DESENVOLVEDORAS.....	27
3.2	A ENTRADA DO 3D NO MUNDO DOS JOGOS.....	28
3.3	GÊNERO DE JOGOS.....	31
3.4	MERCADO.....	34
	3.4.1 Jogos para <i>mobiles</i>.....	35
	3.4.2 <i>Game Video Content (GVC)</i>.....	36
	3.4.3 <i>Extend Reality (XR)</i>.....	37
3.5	PROTAGONISMO FEMININO.....	38
	3.5.1 Dentro do mundo dos jogos.....	44
4	<i>MORTAL KOMBAT</i> EM ANÁLISE.....	53
4.1	SONYA BLADE.....	58
4.2	KITANA.....	64
4.3	MILEENA.....	69
4.4	JADE.....	74
4.5	SINDEL.....	81
4.6	SHEEVA.....	84

5	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	89
	REFERÊNCIAS.....	92
	APÊNDICE - PROJETO DE MONOGRAFIA I.....	97

1 INTRODUÇÃO

Desde o início dos tempos, as mulheres são ensinadas a serem aquelas que cuidam do lar, dos filhos e preparam a janta para seu marido que chega muito cansado no final do dia em função do seu trabalho. Algo que vem desde o nascimento, quando os familiares descobrem que o novo indivíduo será uma menina, já diz que vai comprar um mundo cor de rosa, panelas e vassouras para ela brincar de casinha, fazendo com que ela assimile que aquilo é a sua função, não que tudo deva ser dividido entre si e seu parceiro. Porém, houve uma época recente na qual as mulheres saíram de suas casas para trabalhar. Algo que era muito malvisto de início, mas que já estava sendo um avanço, principalmente para aquelas que pensavam um pouco mais à frente de seu tempo. Os anos foram passando, as mulheres foram ganhando espaço, tendo direito a votar, dirigir e se divorciar - não exatamente nesta ordem.

Em muitos lugares, as mulheres ainda são condicionadas a situações de humilhações, de negação ao trabalho externo, de ter voz ativa em uma discussão e até mesmo tomar decisões. Mesmo com a evolução de conquistas percebida a cada dia, ainda é muito frequente as notícias de mulheres assassinadas por se imporem diante de um homem. Não apenas isso, mas de serem vistas apenas como um objeto de prazer e dominância.

Apesar de ainda existir esse cenário violento, a mulher tem sido vista de forma positiva em ambientes de trabalho, nas mídias e em seu papel doméstico. Elas têm ganhado espaço em importantes empresas, por serem esforçadas e capazes e não pelo dito popular de que ela “dormiu com alguém para conseguir isso”. Tem aparecido muito mais em peças publicitárias, e desta vez não são mostradas como troféus ou como um objeto de desejo e admiração masculina. Elas tiveram a chance de conhecerem pessoas sensatas, que entendem que os serviços de casa, não são únicos e exclusivos das mulheres - eles são de todos! Este espaço adquirido na sociedade tem sido muito importante para o crescimento de todas as mulheres que antes não se viam ocupando altos cargos, ou até mesmo sendo representadas de maneiras reais em diversos espaços, como os profissionais e de mídia, principalmente. Estes espaços têm sido

conquistados, pois não dependem do sexo do indivíduo e sim da capacidade e da força de vontade do ser.

Um lugar onde a mulher é bastante vista, é nos *videogames*, computadores e celulares. Elas têm diversos papéis, desde uma garçonete até uma rainha. Porém, algo que chama bastante a atenção, são as personagens de jogos de luta, que em grande parte, estão com roupas que não combinam com a situação na qual elas se encontram. Personagens estas, que estão lá para lutar, se defender ou até mesmo matar seu oponente, estão com calcinha e sutiã, calção cavado, maiôs que mal tapam os seus corpos, seus decotes exagerados e algumas até estão de sapato salto alto. Elas têm corpos tomados por curvas e músculos, são mulheres sensuais e sexualizadas, pois os sons que emitem quando levam algum golpe ganham esses tons, enquanto os personagens masculinos estão totalmente protegidos, de calça, camiseta, coturnos e até mesmo coletes. É essa a proposta deste estudo: analisar a apresentação da imagem da mulher no jogo eletrônico de luta *Mortal Kombat* para verificar se, apesar do histórico de lutas pela liberdade e reconhecimento da condição feminina, a mulher ainda é mostrada ao público de maneira distorcida a fim de agradar ao público masculino heterossexual em exclusividade.

Para seguir essa trilha, a questão central é: como a imagem da mulher é representada no jogo eletrônico de luta *Mortal Kombat*? As hipóteses constituídas a partir deste questionamento são: (1) a imagem da mulher é representada de maneira distorcida no jogo de luta; (2) esta representação se dá, para agradar o público masculino, que é quem mais busca este tipo de entretenimento e (3) há um machismo atrelado a isso, que mostra que as mulheres são apenas objetos sexuais e de desejo.

Este estudo se justifica pelo fato de que não é de agora que se vê mulheres sendo tratadas como objetos de desejo e satisfação em jogos de diversos gêneros. Alguns jogos evoluíram neste quesito, mas ainda é bastante perceptível essa representação feminina nos jogos de luta atuais e mais antigos. As protagonistas geralmente são apresentadas com roupas extremamente justas ao corpo, salto alto, calcinhas, sutiãs e maiôs minúsculos, decotes, calças de cintura baixa, que deixam o seu corpo totalmente exposto. Além de serem

magras, com corpos curvilíneos, músculos e seios e glúteos bem avantajados. Realmente, não são os trajes mais adequados para batalhas, pois além de não proteger o corpo não devem ser muito confortáveis para os movimentos reproduzidos.

Não apenas na ação dos jogos, mas suas representações fora dos jogos, como nas capas do jogos ou imagens de internet, suas poses são sensuais e muitas vezes exigem uma certa acrobacia, para que seu corpo fique mais evidente e de maneira sensual, o que só faz com que o seu público sinta desejo por aquela personagem. Com isso, o principal objetivo neste projeto é: analisar a imagem das mulheres no jogo eletrônico de luta *Mortal Kombat*, para melhor entender como esta figura está sendo representada nele. Seus objetivos específicos são: (1) pesquisar a imagem da mulher na sociedade; (2) estudar os jogos de maneira geral; (3) realizar um recorte sobre as principais personagens do jogo escolhido e (4) analisar a sua imagem dentro do jogo.

1.1 METODOLOGIA

Ao longo deste projeto, serão seguidas as orientações metodológicas de pesquisa exploratória e pesquisa bibliográfica (GIL, 2010). Para orientar a execução das análises fílmica e estética dos personagens e suas representações, virá à tona o referencial da hermenêutica de profundidade de Thompson (1998). A seguir, uma breve explicação de como se dá forma aos procedimentos escolhidos.

A pesquisa exploratória busca familiarizar o leitor com o problema, provocando-o a ser mais curioso, a criar hipóteses ou deixar mais explícito a situação ali citada. Tem um desenvolvimento bastante flexível, por considerar os mais diversos aspectos ligados ao estudo ou fenômeno discutido. Dentro da pesquisa exploratória, a coleta de dados pode ser feita de diversas formas, sendo uma delas, a pesquisa bibliográfica (GIL, 2010).

A pesquisa exploratória está inserida no universo da hermenêutica de profundidade, proposta por Thompson (1998). Este é um procedimento dividido em três momentos: observação sócio-histórica para verificar o que já foi

produzido especificamente sobre o tema; o momento da análise do fenômeno (discurso, conteúdo, simbólico, entre outros) e o momento da interpretação/reinterpretação. Dentro de cada uma tem-se uma gama de situações ou formas de se analisar uma mesma peça (THOMPSON, 1998).

A análise fílmica, que pode ser dividida em dois grandes arcos: a ação de analisar e pode ser também o desfecho desta ação, por exemplo, um texto, será a ferramenta auxiliar para o estudo do fenômeno centro de atenção dessa monografia. Para analisar, deve-se despedaçar aquilo que está em observação, revelando detalhes que não são percebidos de maneira isolada pelo público “a olho nu” e depois agir. Em segundo plano, devemos encontrar alguma ligação entre estes pedaços feitos e procurar compreender como eles se tornam aliados para que possa então, se manifestar de maneira significativa e assim reconstruir este filme (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 1994).

2 MULHER, FEMININO E CONSTRUÇÃO SOCIAL

Para discutir sobre o feminino como uma construção social, devemos diferenciar sexo de gênero, e isto implica em entender tanto o processo de socialização como de interiorização numa perspectiva sociológica. O sexo é referenciado como a identidade biológica do ser e também para diferenciarmos o macho da fêmea. Sendo assim, sexo biológico nada se assemelha com identidade sexual; o nascer mulher não quer dizer exatamente que seja feminino, já que a concepção de feminilidade¹ nada mais é do que algo cultural e histórico. Como o sexo não justifica a feminilidade, o modo como as concepções são transmitidas, acaba impondo outra noção: a de gênero, que diz respeito ao comportamento e probabilidades que são socialmente apreendidos e onde também são associados cada um com um sexo diferente, ou seja, o seu comportamento dependerá do seu gênero, se você for mulher não poderá agir da mesma forma que um homem. Na linha de Simone de Beauvoir dizia-se:

Ninguém nasce mulher, torna-se. (...) Todo o ser humano do sexo feminino não é, portanto, mulher; cumpre-lhe participar dessa realidade misteriosa e ameaçada que é a feminilidade. Será esta segregada pelos ovários? (...) Bastará um saio de folhos para fazê-la descer à terra? (BEAUVOIR, 2016)

A fala sobre os ovários descrita está ali para discutir a inferiorização do feminino em relação à biologia. Assim, pode ser destacado novamente, que gênero é algo totalmente cultural e não biológico, o que pode ser relacionado ao fato das expectativas sociais relacionadas à feminilidade. Segundo Andersen (1997, *apud* RIBEIRO, 2005, p. 16):

¹ A concepção de feminilidade está interligada a uma ideia machista que vê a mulher como um padrão de beleza ideal para os olhos da sociedade. Dificilmente atingido pela maioria das mulheres, o que acaba automaticamente excluindo aquelas que não seguem este padrão. Feminilidade é ser magra, de cabelos compridos e lisos, estar com a depilação, as unhas e a sobrancelha em dia; maquiada, casada, mãe, ser hétero... Dentre outras diversas imposições. (BERALDO, 2014)

A cultura é, na sua essência, um padrão de expectativas acerca do que são os comportamentos apropriados e as crenças para os membros da sociedade; assim, a cultura fornece prescrições de comportamento social. A cultura diz-nos o que devemos fazer, pensar, ser e o que devemos esperar dos outros.

As regras culturais mudam muito de uma sociedade para outra, dentre diferentes contextos históricos e entre grupos discordantes numa mesma sociedade. Ou seja, pela perspectiva de que o gênero é fundado pela cultura, pode-se dizer que ser mulher varia de uma cultura a outra.

A diversidade de costumes e práticas ligadas a cada um dos gêneros é reveladora, porém, destaca-se a preponderância da superioridade do masculino e até mesmo nas sociedades matriarcais, que considera não serem mais do que um mito (HÉRITIER, 1996, *apud* RIBEIRO, 2005, p. 16).

Ser mulher, em uma mesma cultura, inclui diferentes classes, idades e etnias. A feminilidade não é uma classe similar, pois é vivenciada de formas diferentes em diversos grupos de mulheres (RIBEIRO, 2005).

2.1 FEMINISMO: APONTAMENTOS HISTÓRICOS

Ao longo da história sempre existiram mulheres que iam contra as suas condições impostas pela sociedade, muitas lutaram pela liberdade e muitas pagaram o preço dessa insatisfação revolucionária com a própria vida. Não é possível isentar a Igreja Católica, a que mais pregava que as mulheres tinham que seguir seus dogmas. Porém, a primeira aparição do feminismo, foi nas últimas décadas do século XIX, quando um grupo de mulheres se reuniu, primeiramente na Inglaterra, para terem seus direitos postos em prática, e o que mais se popularizou, foi o direito ao voto (PINTO, 2010).

O movimento sufragista foi um grupo iniciado em Londres, formado apenas por mulheres, das quais promoveram diversas manifestações, que congregaram um grande número de seguidoras. Dentre as reivindicações estavam os direitos

igualitários, já que, até então, as mulheres eram totalmente submissas aos seus maridos e também aos seus patrões (quando podiam trabalhar fora do âmbito familiar). Muitas mulheres que se consideravam sufragistas foram presas diversas vezes, algumas foram impedidas de ver a sua família, pois eram mal vistas pelos seus esposos, e estes não queriam tal exemplo para os filhos. Em 1913, a feminista Emily Davison, atirou-se na frente do cavalo do Rei, durante uma corrida em Derby, morrendo em protesto. Em 1918 o direito ao voto foi conquistado no Reino Unido (PINTO, 2010).

No Brasil, o movimento se iniciou também pelo direito ao voto. As sufragistas brasileiras eram lideradas por Bertha Lutz, uma das fundadoras da Federação Brasileira pelo Progresso Feminino, que promoveu um abaixo-assinado em 1927 pelo direito ao voto feminino. O direito foi alcançado em 1932, quando foi promulgado o Novo Código Eleitoral brasileiro. Ainda no Brasil, deve ser lembrado do movimento das operárias anarquistas da União das Costureiras, Chapeleiras e Classes Anexas, que em manifesto proclamaram em 1920: “se refletirdes um momento vereis quão dolorida é a situação da mulher nas fábricas, nas oficinas, constantemente, amesquinhas por seres repelentes” (PINTO, 2003, p. 35).

Bobbio (2004, p. 9) indica que “os direitos humanos por mais fundamentais que sejam, são direitos históricos”, ou seja, eles foram obtidos em certas situações que são destacadas por muita luta social. E por serem históricos, o autor antes mencionado, diz que eles não são conquistados “de uma única vez e nem de uma vez por todas”. Além do mais, quando se fala de direito das mulheres, a história por trás dessa vitória é recheada de diversas lutas, tanto no Brasil quanto no resto do mundo, que incluem progressos e retrocessos pelos movimentos feministas. Tal movimento não pode ser direto, igual e homogêneo, mas abastecido de muitas discussões das quais são mais complicadas de se entender, segundo Costa (2005) “por quem não vivencia suas entranhas”. A luta feminina por direitos igualitários é a mais longa de todas as batalhas, visto que perpetua até hoje em muitos lugares do globo (SILVA; WRIGHT, 2015).

O lugar da mulher na luta por seus direitos constitucionais exigiu muita perspicácia, conhecimento político e entendimento do funcionamento parlamentar

por parte de todas as líderes feministas que estavam em busca de seus direitos. As que tinham mais participação no Estado, através do Conselho Nacional dos Direitos das Mulheres (CNDM), foram basicamente obrigadas a entender o Poder Legislativo mais detalhadamente, por inteiro a fim de compreender com mais clareza todas as chances de intervenção política (SILVA; WRIGHT, 2015).

Segundo as autoras, foram nestas circunstâncias em que as mulheres, que participavam da política informal, passaram a entender e reconhecer a participação da política formal e estatal, num momento que ficou claro o quão importante eram as normas constitucionais para o avanço feminino em cidadania.

2.2 EMPODERAMENTO

O empoderamento é o significado da mulher existir em sociedade. Para que possa se empoderar, ela precisa (re)conhecer seus direitos e lutar por eles. Antes de tudo a sua estima precisa ser a base desta luta. Este empoderamento passa por diversos setores, que são: a sociedade, pelo reconhecimento dos direitos da mulher, pela inclusão social, pela instrução, profissionalização e consciência de cidadania. Em um plano individual, este processo passa a ser trabalhado internamente, onde pode estar lidando com sua autoestima, se conhecendo e valorizando a si mesma (FERRARI, 2013).

As mulheres têm vivido diversos papéis sociais, especialmente depois que ela foi densamente inserida no mercado de trabalho. Porém, elas têm enfrentado os desafios do seu crescimento profissional; além de cumprir a sua carga horária em um emprego fora de casa e as tarefas domésticas a serem realizadas. A famosa jornada dupla de trabalho das mulheres é muito frequente, pois ainda prevalece a ideia de que os serviços de casa são da mulher, mesmo que esta trabalhe fora no mesmo horário que seu companheiro. Essa condição se dá por elas ainda acharem que são responsáveis pela casa, filhos, marido e ainda tenha fôlego para enfrentar o seu trabalho no dia seguinte, pois continuam sustentando uma imagem tradicional de si mesma, ainda que vivencie uma realidade diferente na sua profissão. A “autoimagem da mulher continua parecida com a de antes e

ela própria se submete ao que a tradição de seu gênero pressupunha” (FERRARI, 2013, p. 2).

2.3 MULHER DO SÉCULO XXI

A mulher contemporânea permanece em busca de menos discriminação. Na atualidade, a sociedade feminina busca igualdade entre os sexos, para que assim todos possam viver em plena liberdade e justiça. Deve ser assegurado, em um espaço democrático, mais respeito ao ser humano e também respeito às leis estabelecidas aos seus semelhantes; são fundamentos básicos que devem ser seguidos e reconhecidos como batalhas e lutas que foram travadas há anos e que ainda se encontram em atividade (FILHO, 2015).

Se a igualdade entre os seres humano sempre esteve presente nas Constituições Nacionais, não será de difícil declarar que entre homens e mulheres não existem desigualdades que não possam ser seguradas. “Não tem essa de sexo frágil para quem pode desempenhar pelo menos duas jornadas com zelo e competência” (FILHO, 2015). Adicionando que, com esta fala, ninguém está afirmando que homens não possam realizar as mesmas atividades com aptidão.

A luta pelos direitos, não deve ficar apenas nos textos legais, sem que estas tornem-se realidade. O mesmo deve ocorrer com a equidade de tratamento entre esses indivíduos, apesar de se reconhecer que muito avanços foram conquistados, a exemplo do artigo 1.630² do Código Civil de 2002, que igualou as condições entre homem e mulher em família: não existe mais o poder masculino dentro de uma união familiar, e sim o poder familiar, dando mais voz e espaço para que a matriarca tenha mais autonomia (FILHO, 2015).

Outro exemplo importante é a Lei Maria da Penha, promulgada no dia 11 de agosto de 2006 (Lei nº 11.340³), a fim de proteger as mulheres vítimas da

² Art. 1.630.: Os filhos estão sujeitos ao poder familiar, enquanto menores.

³ Lei nº 11.340; Cria mecanismos para coibir a violência doméstica e familiar contra a mulher, nos termos do § 8º do art. 226 da Constituição Federal, da Convenção sobre a Eliminação de Todas as Formas de Discriminação contra as Mulheres e da Convenção Interamericana para Prevenir, Punir e Erradicar a Violência contra a Mulher; dispõe sobre a criação dos Juizados de Violência Doméstica e Familiar contra a Mulher; altera o Código de Processo Penal, o Código Penal e a Lei de Execução Penal; e dá outras providências.

violência ainda presente na sociedade. Por mais que exista uma lei bem clara sobre isso, muita agressão ainda ocorre pelas ruas e casas. A Lei Maria da Penha existe, porém nem sempre a justiça dá conta de coisas que alcançam grandes proporções (FILHO, 2015).

3 JOGOS ELETRÔNICOS⁴

Apesar de estar mais presente nas casas de milhares de pessoas, os *videogames* iniciaram sua caminhada dentro de laboratórios de pesquisa. Em 1952, um professor britânico chamado A.S. Douglas deu vida ao OXO, conhecido também por *Tic-tac-toe*, que era um popular Jogo da Velha simulado em um equipamento chamado Eletronic Delay Storage Automatic Calculator (*EDSAC*)⁵. A criação era parte da sua tese de doutorado na Universidade de Cambridge. Seis anos depois, em 1958, o físico William Higinbotham criou o *Tennis for Two* (Tênis para Dois), que pode ser visto na tela de um osciloscópio⁶, a partir da conexão com um computador analógico, no Laboratório Nacional Brookhaven, em Nova York. O jogo simula uma partida de Tênis, com uma linha na horizontal que seria o chão e outra vertical representando a rede, e nele uma bolinha era arremessada de um lado para o outro (HISTORY, 2019).

Em 1962, no Instituto de Tecnologia de Massachusetts, o programador Steve Russell criou o *Spacewar!* (Guerra Espacial), onde o jogador controla uma nave no espaço e atira nos inimigos. Este jogo até hoje pode ser encontrado em diversas versões. É um pioneiro, pois foi o primeiro que pôde ser conectado em diversas instalações de computadores e não apenas naqueles das universidades (HISTORY, 2019).

Em 1967, alguns desenvolvedores da *Sanders Associates*⁷, *Inc.*, incluindo o engenheiro Ralph Baer, criaram um modelo de sistema conectado a uma

⁴ Houve dificuldade na busca bibliográfica sobre a história dos jogos, por este motivo, o foco se manteve apenas no artigo do History Channel (2019), por se tratar de dados mais confiáveis em um canal de conteúdos científicos e históricos.

⁵ *Electronic Delay Storage Automatic Calculator* (Calculadora Automática de Armazenamento de Atraso Eletrônico) foi o primeiro computador capaz de guardar informações e programas. A máquina foi construída por Maurice Wilkes e sua equipe da Universidade de Cambridge.

⁶ O osciloscópio é um aparelho eletrônico que nos permite visualizar e analisar uma diferença de potencial (DDP) em função do tempo em um gráfico bidimensional. O aparelho pode ser do tipo analógico ou digital — modelo que automatiza diversas medições e incorpora ainda mais funcionalidades ao analógico. O osciloscópio é um dos itens indispensáveis para especialistas das áreas de eletrônica e elétrica. O dispositivo também é capaz de ler sinais sonoros, vibrações de motor, entre outras. Os osciloscópios possuem ponta de prova, que servem para levar o sinal de onde está medindo para o aparelho.

⁷ *Sanders Associates* foi uma empresa de desenvolvimento e fabricação de sistemas eletrônicos, principalmente sistemas de autoproteção de aeronaves e sistemas táticos de vigilância e inteligência.

televisão, o *videogame* - também conhecido por *console* -, que poderia ser jogado por mais de uma pessoa. Este conjunto ficou conhecido como *The Brown Box* (Caixa Marrom) e intitulou Baer como o pai dos *videogames*. Com o sucesso alcançado, Baer liberou invento para o *Magnavox*⁸, que prontamente vendeu a licença ao fabricante do *Odyssey*, o primeiro *console* doméstico, em 1972. Nos anos seguintes o console foi comercializado e logo fracassou e desapareceu do mercado. Contudo, apesar de ter sido um *console* fracassado, um de seus jogos, serviu como um base para a *Atari*⁹ criar *Pong*¹⁰, seu primeiro jogo, em 1972. E em 1975, a *Atari* lançou uma versão doméstica dele, que obteve muito mais sucesso do que seu primeiro modelo¹¹ (HISTORY, 2019).

A *Atari* lançou em 1977 o *Atari 2600*, composto por um *console* doméstico com *joysticks*¹² e cartuchos que eram encaixados no dispositivo e que continham os jogos, com opções multicoloridas. Esta fase representa a segunda geração de *consoles* no mundo. Até o final da década, ainda tiveram alguns lançamentos que são importantes para o mundo dos *videogames*: *Space Invaders* (1978 - Invasores Espaciais), o famoso *Pac-Man* (1980), *Donkey Kong* (1981) produzido pela *Nintendo*, que introduziu o personagem Mario no mesmo mundo, e por fim, a *Microsoft* lançou seu primeiro *Flight Simulator* (1982 - Simulador de Vôo) (HISTORY, 2019).

A indústria dos games não conseguiu desviar da crise de 1970/80. Depois de alguns colapsos, quedas e jogos fracassados, a indústria de jogos se reergueu por volta de 1985, quando a empresa japonesa *Nintendo Entertainment (NES)*,

⁸ *Magnavox* é uma fábrica de produtos eletrônicos como rádios, TVs e gravadores com sede nos Estados Unidos, sendo atualmente uma subsidiária da Philips.

⁹ *Atari, Inc.* é uma empresa de produtos eletrônicos, e uma das principais responsáveis pela popularização dos *videogames*. Foi fundada em 1972 por Nolan Bushnell e Ted Dabney e no mesmo ano começou a produzir em massa máquinas que reproduziam o jogo *Pong*.

¹⁰ *Pong* é um jogo eletrônico de esporte em duas dimensões que simula um tênis de mesa. O jogador controla uma paleta (barra vertical) no jogo movendo-a verticalmente no lado esquerdo da tela, e compete contra o computador ou outro jogador que controlam uma segunda raquete no lado oposto. Os jogadores usam suas paletas para acertar a esfera (bola) e mandá-la para o outro lado.

¹¹ Contudo, a *Magnavox* e a *Sanders Associates*, processou a empresa *Atari*, por ter violado os seus direitos autorais. O que não durou muito, já que a empresa acabou tornando-se uma licenciada da *Odyssey*; nos próximos 20 anos que se passaram, a *Magnavox* arrecadou mais de US\$ 100 milhões em processos de direitos autorais juntos ao *Odyssey*.

¹² *Joystick* é como eram chamados os primeiros controles de *videogames*. Seus primeiros formatos lembram muito a marcha de um automóvel.

chegou nos Estados Unidos, com aspectos técnicos e estéticos melhorados (gráficos, cores e trilhas sonoras mais trabalhadas) e com jogabilidade de 8 bits¹³. A *Nintendo* ainda lançou diversos *games* que são populares e muito importante na vida de diversos jogadores até hoje, como *Super Mario Bros*, o carismático encanador que pisa em tartarugas e salva a sua princesa; *The Legend of Zelda* (A Lenda de Zelda), onde acompanha-se a aventura de Link, um herói que enfrenta diversas aventuras, para salvar a princesa Zelda; e *Metroid*, um jogo de ficção científica, inspirado no filme *Alien* (HISTORY, 2019).

Além disso, a *Nintendo* impôs várias condições para adotar os lançamentos de outras empresas criadas para seu sistema, ajudando a combater o *software* de qualidade inferior. Estas empresas lançaram diversas franquias duradouras, como *MegaMan* da *Capcom*, *Castlevania* da *Konami*, *Final Fantasy* da *Square* e *Dragon Quest* (Missão do Dragão) da *Enix*¹⁴. No ano de 1989, a *Nintendo* retomou sua popularidade ao trazer seus jogos para o famoso *Game Boy*¹⁵ que trazia consigo o jogo *Tetris*. Em 25 anos, a empresa lançou uma diversos sucessores para o *Game Boy*, incluindo cor no *Game Boy* em 1998, o *Nintendo DS* em 2004 e o *Nintendo 3DS* em 2011 (HISTORY, 2019).

3.1 GUERRA ENTRE DESENVOLVEDORES

Em 1989, a empresa *Sega* desenvolveu o *console Genesis*, que rodava jogos em 16 bits. Ele foi um grande concorrente ao *Nintendo*, já que trazia uma qualidade superior aos seus jogos, junto com seu lançamento *Sonic the Hedgehog* (Sonic o Ouriço), a empresa teve um ótimo progresso contra seu rival. Em 1991, aconteceu a primeira guerra de *consoles*, já que foi neste ano em que a *Nintendo* resolveu criar o *console Super Nintendo*, que acompanhava a tecnologia de qualidade de 16 bits (HISTORY, 2019).

Durante a década de 1990, foram lançados diversos jogos muito populares, entre os dois consoles, incluindo *Street Fighter II* (Lutador de Rua) e

¹³ Bits são dígitos binários, que definem a quantidade de informações em um jogo. Quando maior a taxa bits, maior a qualidade do jogo.

¹⁴ A *Square* e a *Enix* se fundiram para formar a *Square Enix* em 2003.

¹⁵ *Console* portátil que rodava diversos jogos, a partir de pequenos cartuchos.

Mortal Kombat (Combate Mortal), jogos de luta com muito sangue e violência. O sangue só podia ser visualizado na versão do *Genesis*, no *Super Nintendo*, devido às restrições do controle indicativo de consumo de entretenimento. Como resposta aos obstáculos, a *Sega* criou em 1993 o *Videogame Rating Council* (Conselho de Classificação de Videogame), como uma maneira de fornecer um rótulo descritivo para cada jogo vendido em um *console* doméstico da *Sega*. Mais tarde, o conselho deu origem ao *Entertainment Software Rating Board* (Conselho de Classificação de Software de Entretenimento) de toda a indústria, que ainda hoje é usado para classificar *videogames* com base no seu conteúdo (HISTORY, 2019).

3.2 A ENTRADA DO 3D NO MUNDO DOS JOGOS

A chegada dos jogos 3D, junto ao desenvolvimento da tecnologia na informática, representa o início da quinta geração de *videogames*. Em 1995, cinco meses antes do previsto, a *Sega* estreou seu mais novo *console*, denominado como *Saturn*, na América do Norte. Este se apresentava com uma qualidade de 32 bits, os cartuchos foram substituídos por CDs. Esta antecipação foi para buscar desbancar a *Sony*¹⁶ que estava para lançar seu primeiro *videogame* chamado *Playstation*, que também continha a tecnologia de CDs - que além de poder jogar, poderia escutar música diretamente no *console*. Em 1995, a *Nintendo* resolveu manter seus cartuchos e trouxe ao mercado o *Nintendo 64*, que apesar de não ter inovado na maneira como armazenava os jogos, trouxe a tecnologia de imagem em 64 bits. *Sega* e *Nintendo* apresentaram novos jogos em 3D, como o *Virtua Fighter* (Lutador Virtua) e o *Super Mario 64*, que foram grande sucesso. Os consoles ainda não podiam competir com a *Sony*, que contava com uma série de empresas parceiras, que produziam jogos exclusivos para o seu *console*. Ela estava dominando o mundo dos *videogames* e continuou neste posto, com o lançamento do *Playstation 2*, em 2000 (HISTORY, 2019).

¹⁶ A *Sony* é uma empresa multinacional japonesa, sendo o quinto maior conglomerado de mídia do planeta. Fabricante de diversos eletrônicos, e dentre eles, *consoles*.

Ele era inovador, pois também rodava os jogos do seu antecessor, o que consolidou este *console* como o vendidos de todos os tempos. O *Playstation 2* foi o primeiro a utilizar DVDs - assim como o anterior, permitia ouvir música e assistir filmes também. Ele fez concorrência forte com o *Sega Dreamcast*, lançado em 1999, com o *Nintendo Gamecube*, lançado em 2001 e o *Xbox*, da empresa Microsoft, de 2001 (HISTORY, 2019).

O *Dreamcast*, foi considerado por um grande período, um *console* que estava à frente de sua época, por ter a capacidade de jogar *online*¹⁷. Mas esse motivos não foi suficiente para evitar o fracasso do *game*, suspenso em 2001. A empresa passou a trabalhar com *software* de terceiros (HISTORY, 2019).

A partir de 2005, começa a era moderna dos games, com muita tecnologia, alta definição e novidades. Os lançamentos da *Microsoft*, *Sony* e *Nintendo*, nomeados respectivamente como *Xbox 360*, *Playstation 3* e *Wii* inserem fisicamente o jogador na arena da disputa. Neste momento, o lançamento da *Sony* trazia consigo a tecnologia de discos *Blu-rays*, permitindo assistir filmes em alta definição - o que foi muito bem aceito pelos seus consumidores, ao mesmo tempo no qual a *Sony* sentiu a real concorrência com seus rivais da época (HISTORY, 2019).

O *Xbox 360* era muito semelhante ao *Playstation 3*, e era muito mais elogiado pelo seu ecossistema e possibilidade de jogos *online*. Acabou ganhando muito mais prêmios do que outros *consoles*, no *Game Critics Awards*¹⁸ (Prêmios de Críticos de Jogos) de 2007. Ele também trouxe o dispositivo *Microsoft Kinect* para capturar os movimentos dos jogadores, e assim você realizava as ações de alguns jogos selecionados (HISTORY, 2019).

Embora o *Wii* fosse um sistema inferior aos seus outros dois concorrentes, ele se mostrou com melhor rendimento em vendas. Seus controles sensíveis aos movimentos e seus jogos exigiam mais atividade das pessoas. Isto foi um ponto forte para trazer um público adicional ao mundo dos jogos, chegando aos lares de

¹⁷ Modalidade que permite batalhar com outros jogadores a partir de uma conexão com internet.

¹⁸ É um conjunto de premiações anuais realizadas após a *Electronic Entertainment Expo* (E3 - Exposição de Entretenimento Eletrônico) desde 1998. Os prêmios são dados para os produtos exibidos na E3 com o título de Melhor da E3 de sua categoria. Os indicados e vencedores do prêmio são escolhidos por cada um dos juizes.

idosos, a fim de proporcionar atividades diferentes naquele ambiente (HISTORY, 2019).

A partir de 2010, os jogos foram chegando em outras plataformas, como nas mídias sociais, inicialmente no *Facebook* e para dispositivos móveis, como o *iPhone*, expandindo mais uma vez o seu público, tornando-o mais casual. A *Rovio*, empresa responsável pela criação do jogo para celulares *Angry Birds* (Pássaros com Raiva), faturou um montante de US\$ 200 milhões somente no ano de 2012. Em 2011, foi lançado o *Skylanders: Spyro's Adventure*, que integrou o jogo virtual ao mundo cotidiano quando exigiu o uso de brinquedos plástico, vendidos separadamente, em uma base que lia etiquetas *Near-field Communication (NFC)*¹⁹. Nos anos seguintes, outros jogos adotaram esta tecnologia, como o *Disney Infinity*, que apresentava personagens da *Disney* (HISTORY, 2019).

A oitava e penúltima geração de *videogames*, começou em 2012 com o lançamento do *Wii U* (Nitendo). Logo após veio o *Playstation 4* e o *Xbox One*, em 2013. Ainda que contasse com um controle sensível ao toque, que possibilita uma jogabilidade fora da televisão e rodar jogos do seu antecessor, o *Wii U* fracassou comercialmente comparado a sua concorrência (*Playstation 4* e *Xbox One*) que obteve muito sucesso. Ele foi descontinuado em 2017 (HISTORY, 2019).

No ano de 2016, o *Playstation 4* ganhou uma versão muito mais poderosa, que era possível reproduções de vídeo em 4K²⁰, mas seu nome não teve alterações, apenas um adicional *Pro*. Em 2017, a *Nintendo* resolveu lançar o *Nintendo Switch*, que ao contrário do lançamento anterior, foi um sucesso de vendas. Este permite a reprodução dos jogos tanto na televisão, quanto em modelo portátil! Em 2017 a *Microsoft* lançou o *Xbox One X*, que já vem com a tecnologia em 4K (HISTORY, 2019).

Atualmente vive-se a nona geração de *videogames*, que começou em novembro de 2019 com o lançamento do *Google Stadia* e será continuado com

¹⁹ Tradução: Comunicação por Campo de Proximidade. É uma tecnologia que permite a troca de informações sem fio e de forma segura entre dispositivos compatíveis que estejam próximos um do outro.

²⁰ O termo refere-se a dispositivos que tenham resolução ao redor de 3840 pixels na horizontal e 2160 na vertical.

os próximos lançamentos durante o ano de 2020, que prevê a chegada do *Playstation 5* e do *Xbox Scarlett* (TIBÉRIO, 2019).

3.3 GÊNERO DE JOGOS

O tipo de câmera, movimentação, dimensões (2D ou 3D), quantidade de jogadores, a narrativa e a conectividade (*online* ou *offline*) são os principais elementos para definir o gênero de um jogo. Geralmente as classificações podem ser divergentes na sua nomenclatura: depende da percepção do jogador, cada um vive o seu jogo de uma maneira. Contudo, por mais que existam estas confusões, classificá-los é um meio de facilitar as pesquisas dos jogadores na hora de encontrar jogos que melhor se encaixam nas suas preferências e também para os desenvolvedores, como um manual a ser seguido na hora de trazer novos nomes ao mundo dos jogos. Existem cerca de 100 gêneros de jogos, que são definidos tanto por seus desenvolvedores, quanto pelos seus consumidores - isso deve ser frisado, pois as definições nunca são exatas, pois dependem do campo de pesquisa (PEREIRA, S/D).

No quadro que segue serão destacados apenas os 10 gêneros mais conhecidos e frequentes no mercado atual, com breves explicações e exemplos de nomes de jogos mais conhecidos, conforme Pereira (S/D).

Quadro 1 - Gêneros de jogos

(continua)

Nome	Descrição
Ação	<p>Os jogos de ação focalizam em desafios que exigem coordenação e muita atenção para terem seus objetivos alcançados. Eles podem ser: atirar e/ou fugir de inimigos, desviar de obstáculos e plataformas, e etc. Como o próprio nome já diz, é um jogo de muita ação, e todo este trabalho é feito pelo jogador durante a narrativa. Os primeiros jogos da história eram classificados neste âmbito, por conta de ser um gênero em que não necessariamente conte com técnicas super avançadas. Pode-se dizer que é o mais encontrado no mercado.</p> <p>Exemplos: <i>Doom</i> (Desgraça), <i>Tomb Raider</i> (Túmulo do Corsário), <i>Resident Evil</i> (Residente do Mal), <i>Metal Slug</i> (Lesma de Metal) e <i>Super Mario World</i> (Mundo do Super Mario).</p>

(continuação)

Aventura	<p>Este gênero de jogo é composto por uma grande jornada de explorações no seu mundo fictício. Frequentemente conta com a interação de outras pessoas, que podem ser personagens jogáveis ou não, - um você pode controlar as ações, já o outro é controlado pelo próprio computador do jogo - com o ambiente de maneira pacífica ou não.</p> <p>Ao contrário dos jogos de ação, aqui o eixo principal é a interação com o mundo criado e por conta disto, muitos destes jogos contam com caixas de texto com poucas imagens e também mecânicas de apontar e clicar.</p> <p>Exemplos: <i>Grand Theft Auto</i> (Grande Roubo de Carros), <i>The Legend of Zelda</i>, <i>Life is Strange</i> (A Vida é Estranha), <i>Rogue Legacy</i> (Legado do Ladino) e <i>Fallout 4</i> (Chuva Radioativa).</p>
Corrida	<p>Nestes jogos, o jogador controla um automóvel e compete com outros jogadores daquele mundo. Alguns trazem melhorias de velocidades que podem ser adquiridos a cada nível que é alcançado, em outros, entra numa batalha armada com outros jogadores.</p> <p>O objetivo principal é ganhar a corrida antes que os seus adversários cheguem no ponto final.</p> <p>Exemplos: <i>Mario Kart</i>, <i>Gran Turismo</i>, <i>Need for Speed</i> (Necessito de Velocidade), <i>Rock and Roll Racing</i> (Corrida Rock & Roll) e <i>Real Racing</i> (Corrida Real).</p>
Esportes	<p>Este gênero é simples e direto, pois qualquer jogo que tenha relação com algum esporte, entra nessa classificação. Caso os jogos contem com um auxílio de realismo, ele pode entrar também no gênero de Simulação, que será visto mais adiante. Podem ser jogos de futebol, beisebol, basquete, tênis, skate, etc.</p> <p>Exemplos: <i>Fifa</i>, <i>Pro Evolution Soccer</i> (PES - Evolução Profissional de Futebol), <i>National Basketball Association</i> (NBA - Associação Nacional de Basquete), <i>Tony Hawk's Pro Skater</i> (Tony Hawk Skatista Profissional) e <i>Pong</i>.</p>
Estratégia	<p>Jogos que exigem maior concentração do jogador antes de qualquer ação, pois um passo em falso no início, pode comprometer todo o seu caminho. O própria classificação informa, necessita de estratégia para ganhar. Este gênero é bastante popular entre os jogadores que utilizam computadores ou <i>consoles</i> portáteis como sua plataforma de preferência.</p> <p>Exemplos: <i>Plants vs. Zombies</i> (Plantas contra Zumbis), <i>Age of Empires</i> (Era de Impérios), <i>Spore</i>, <i>Warcraft III</i> (Guerra do Ofício) e <i>League of Legends</i> (Liga de Lendas).</p>

(continuação)

Luta	<p>Chegando no gênero principal deste projeto, o gênero de Luta, que também poderia ser um subgênero da Ação, é um jogo com foco no combate e batalha entre os personagens. Usualmente não há troca de mapa, porém os ringues de luta podem mudar conforme o nível, personagem ou por escolha do jogador. A jogabilidade é bem semelhante de um título para outro, pois são recheados de sequências de chutes e socos, bônus por acertar o oponente diversas vezes seguidas sem interrupção, desvios e defesas através de alguns movimentos específicos em cada jogo.</p> <p>Exemplos: <i>Mortal Kombat</i>, <i>Street Fighter</i>, <i>Soul Calibur V</i> (Alma de Calibur), <i>Devil May Cry</i> (O Diabo Pode Chorar) e <i>Tekken</i>.</p>
Massively Multiplayer Online (MMO)	<p>Em tradução livre: Multi Jogadores Massivos Online, é um gênero que engloba diversos subgêneros de classificação. O importante neste jogo é a participação de centenas (muitas vezes milhares) de jogadores ativos de forma síncrona. Estes outros participantes podem auxiliar nas missões, assim como podem estar ali para te atrapalhar e derrotá-lo.</p> <p>Exemplos: <i>Ragnarök</i>, <i>Star Wars: The Old Republic</i> (Guerra nas Estrelas: A Velha República), <i>Crossfire</i> (Fogo Cruzado), <i>Clash of Clans</i> (Confronto de Clãs) e <i>Second Life</i> (Segunda Vida).</p>
Parlor	<p>Esta é uma classificação pouco vista entre os jogos, mas ela une um grande número de jogos que raramente entram em outros gêneros ou subgêneros. Então, ela não deixa de ser muito importante! Ela é usada para identificar também os jogos de salão, como dominó, sinuca, xadrez e etc. Ou seja, os jogos que estão inclusos neste gênero pouco falado, são os jogos educativos, os que envolvem música, microgames, festas e afins.</p> <p>Exemplos: <i>Game & Wario</i> (Jogo e Wario), <i>Guitar Hero</i> (Herói da Guitarra), <i>Mario Party 9</i> (Festa do Mário), <i>Tetris</i> e <i>Just Dance</i> (Apenas Dance).</p>

(conclusão)

<p>Role Playing Game (RPG)</p>	<p>Em tradução livre, temos Jogo de Interpretação de Papéis, onde as funções do jogo são exatamente essa, interpretar outros personagens, com uma grande importância na narrativa deste jogo. São jogos que contém longas histórias muito bem elaboradas, com diversos personagens onde cada um tem o seu papel, e por trás disso tudo sempre existe uma trama que muitas vezes pode se tornar filme ou livro. São jogos longos, que podem levar de 50h à 100h ou mais para terminar a história, dependendo do grau de dificuldade e da destreza do jogador. A origem deste gênero veio dos jogos de mesa, também intitulados como RPG, como o aclamado <i>Dungeons and Dragons</i> (Masmorras e Dragões). Exemplos: <i>Final Fantasy</i>, <i>The Witcher</i> (O Bruxo), <i>The Elder Scrolls</i> (Os Pergaminhos Mais Velhos), <i>Dragon Age</i> (Era do Dragão) e <i>Diablo</i> (Diabo) são fortes exemplos do gênero RPG.</p>
<p>Simulação</p>	<p>A diferença entre os jogos sérios e de entretenimento desta classificação são definidos nos seus objetivos, que podem ser respectivamente: ser um ambiente de treino e simular a realidade para ter uma maior proximidade do real, porém mantendo a diversão em primeiro plano. Os simuladores sérios, seriam aqueles que são utilizados em provas e treinos. Já os de entretenimento são os que servem para nos divertir, onde podemos simular até mesmo outra vida. Mesmo que eles tenham seus objetivos, muitos deles podem ser jogados infinitamente. Exemplos: <i>Sim City</i> (Cidade Sim), <i>The Sims</i> (Os Sims), <i>Plague Inc.</i> (Praga Incorporação), <i>Fallout: Shelter</i> (Chuva Radioativa: Abrigo), <i>Stardew Valley</i> (Vale de Stardew).</p>

Fonte: Adaptado pela aluna a partir de Pereira (S/D).

3.4 MERCADO DE JOGOS²¹

Já são alguns anos que o mercado dos jogos eletrônicos é um dos mais rentáveis da indústria do entretenimento no mundo inteiro. Agora, pôde ser confirmado essa circunstância sob um estudo de todo o ano de 2019. Segundo o parecer financeiro da *SuperData*²², essa indústria movimentou mais de US\$ 120

²¹ Houve dificuldade na busca bibliográfica sobre o mercado de jogos, por este motivo, o foco se manteve apenas nos últimos dados do Superdata (2019), por se tratar de dados mais confiáveis em um canal de pesquisas de âmbito mundial na indústria de *games*.

²² Fundada por pesquisadores veteranos da indústria de jogos, a SuperData é o principal fornecedor mundial de inteligência de mercado. O SuperData oferece informações quantitativas e qualitativas sobre jogos gratuitos, console digital, celular, download para PC, mídia de streaming e conteúdo de vídeo de jogos, eSports e realidade virtual.

bilhões no mundo todo, o que equivale a quase R\$ 630 bilhões²³, que representa um aumento de 4% comparado ao ano de 2018 (SUPERDATA, 2019).

Conforme a empresa, o *ranking* é liderado pelas plataformas *mobile*, que respondem pela arrecadação de 64,4 bilhões de dólares, metade do valor total movimentado no setor em 2019. Logo atrás os jogos de computadores, que arrecadaram US\$ 29,6 bilhões. Já os *consoles*, que são popularmente chamados de *videogames*, fecharam o ano com uma arrecadação de US\$ 15,4 bilhões. Os outros US\$ 12,8 bilhões estão entre Game Video Content (GVC)²⁴ e a *Extended Reality (XR)*²⁵ (SUPERDATA, 2019).

3.4.1 Jogos para *mobiles*

Segundo o portal de pesquisa mundial Superdata (2019), os desenvolvedores de jogos para celulares tiveram uma receita de US\$ 3 por cada US\$ 5 que eram gastos pelos consumidores dentro dos jogos durante o ano de 2019. Este período foi marcado pela migração de jogos de computadores e *consoles* para celulares. Títulos como *Call of Duty* e *Mario Kart*, estão crescendo cada vez mais e criando um público diferente em função desta acessibilidade pelo meio *mobile*. Atualmente, os *smartphones* mais potentes possibilitam a experiência de acessar jogos cada vez mais semelhantes às suas originais do console ou PC (SUPERDATA, 2019).

²³ Segundo pesquisa no Google Finanças, a cotação do dólar americano na data de 18/04/2020 era de R\$ 5,24.

²⁴ Tradução: Distribuição de Jogos em Vídeo. São as transmissões gratuitas ao vivo feitas por outros jogadores chamados de *streamers*. Estes criadores de conteúdo ganham dinheiro por meio de doações espontâneas dos espectadores como um incentivo para continuar jogando, ou por meio de patrocínios de grandes marcas com a troca da divulgação da marca. Mixer, YouTube e Facebook todos assinaram contratos com *ex-streamers* da Twitch para aumentar uma participação do público da GVC, que totaliza 944 milhões de espectadores em todo o mundo.

²⁵ Tradução: Realidade Estendida. É o termo utilizado para abranger as formas de jogos com realidade 3D, 360°, aumentada (AR), virtual (VR) e mista (MR). A receita do XR2 aumentou 26%, para US \$ 6,3 bilhões em 2019, graças a novos fones de ouvido como a missão Oculus. Fones de ouvido independentes representaram 49% 3 da VR remessas e trouxe jogos de VR para um público mais mainstream do que dispositivos existentes para PC e console. Dados estes retirados do portal de pesquisas Superdata (2019).

Os gratuitos²⁶, *free-to-play*, representaram 80% da receita de jogos digitais no ano da pesquisa de mercado. A baixa entrada de novos modelos de negócio é o motivo mais viável para o sucesso dos jogos *multiplayer*, que demandam de uma assistência de um enorme número de jogadores. Jogos como *Apex Legends*, *Destiny 2* e o famoso *Counter-Strike: Global Offensive* foram nomes de grande presença desde que foi possível apreciá-los no modo *free-to-play*. Enquanto isso, os jogos considerados *premium*, que são opções pagas e geralmente com mais recursos, teve um declínio na receita e representou uma queda de 5% de ano a ano, já que foi um ano com menos lançamentos com sucesso comparado a 2018. Descartando as sensações *Grand Theft Auto V* e *Sims 4*, o ranking foi liderado por jogos de esporte ou tiro. Os principais lançamentos em 2019 não ganharam tanto quanto os maiores jogos *premium* de 2018, como *Red Dead Redemption 2* e *Monster Hunter: World* (SUPERDATA, 2019).

3.4.2 Game Video Content (GVC)

A audiência do GVC aumentou 5% no ano de 2019, de acordo com o Superdata (2019), atingindo um total de 944 milhões de pessoas no mundo inteiro. O *Twitch*, com mais oferta de conteúdos e maior audiência, faturou mais que seu principal concorrente, o *YouTube* em 2019: 1,54 bilhões contra 1,46 bilhões de dólares, respectivamente. Com isso, o *YouTube* está aumentando suas monetizações para tornar-se mais atraente aos seus criadores, para que assim o seu conteúdo seja mais atrativo também para seus espectadores. Porém, a receita de anúncios foi maior para ambos os sites, as assinaturas representaram 8% no *Twitch* e 2% no *YouTube* dentro da categoria GVC. Durante o ano, alguns dos principais *streamers* do *Twitch* fizeram acordos de exclusividade com outras plataformas, abandonando assim o seu canal. Alguns

²⁶ Apesar de serem adquiridos gratuitamente, os jogadores têm opções de compra de itens de melhoria, itens adicionais, reforços, à vezes mensalidade, ou ainda necessita de pagamento para seguir adiante no *game* depois de uma determinada fase. E também tem a opção de jogos com ou sem publicidades de outros jogos, que obviamente caso o jogador não queira estas publicidades durante a sua diversão, ele deverá pagar.

migraram para o *Mixer*, enquanto outros foram para o *YouTube* e *Facebook* (SUPERDATA, 2019).

3.4.3 *Extend Reality (XR)*

As vendas de *headset standalone*²⁷ mais do que dobraram durante 2019, equilibrando a queda nas vendas dos fones tradicionais. O *standalone Oculus Quest*, lançado em maio de 2018, vendeu mais de 208 mil unidades só no segundo trimestre de 2019 conforme as pesquisas retiradas do Superdata (2019). Os modelos *standalone* são usualmente mais procurados pelos consumidores por terem uma configuração mais simples, onde basta apenas um clique para reproduções, que não necessitam de outras plataformas como consoles ou PC de última geração. Estes dispositivos são os responsáveis por cerca de 49% das receitas de *RV* no ano de 2019 e a tendência é que cresça cada vez mais. Enquanto isso, as vendas de *headsets VR* para a plataforma PC foram regulares, com uma queda de 8%. O *Valve Index* só teve tempo de chegar ao mercado e logo se esgotou, principalmente durante as férias, mesmo que o dispositivo seja avaliado em até US\$ 1.000. Os *headsets* até agora mencionados, tiveram uma queda de 54% nas vendas, comparado ao ano anterior, pois a grande parte de seus consumidores são jogadores que não tinham acesso aos *VRs* antigos. Esses necessitavam de auxiliares, como computadores ou celulares, que tornavam a sua aquisição mais cara por exigir de mais de um dispositivo envolvido. De qualquer maneira, suas vendas vêm caindo desde 2016, com um pico de 5,1 milhões de peças (SUPERDATA, 2019).

Os jogos *XR* arrecadaram um total de US\$ 2,2 bilhões em 2019 conforme dados obtidos pelo portal Superdata (2019), tudo graças ao sucesso quem vem sendo o jogo para celulares *Pokemon GO*. Os ganhos com a modalidade *AR mobile* cresceram 12% no ano, tudo por causa deste jogo quem tem sido um dominador da modalidade. Em 2016, a *Niantic*, lançou o *Pokemon GO* e ganhou

²⁷ *Standalone* são dispositivos autossuficientes, que não precisam de um auxiliar, como computador ou celular. No caso desta presente pesquisa, refere-se aos óculos de realidade virtual, onde pode-se jogar como se o usuário estivesse dentro do jogo.

cerca de US\$ 1,4 bilhões, que equivale à 81% de toda a receita de jogos de realidade aumentada, do ano em questão. Depois de um tempo, outros nomes chegaram à plataforma, um deles também criado pela *Niantic*, *Harry Potter: Wizards Unite*, porém, não obteve o mesmo sucesso que o seu antecessor. Em um comparativo entre o primeiro mês da data de lançamento, o jogo do *Harry Potter* arrecadou 1% mais do que o *Pokemon GO* arrecadou no mesmo tempo. *Minecraft Earth* tem sido um dos maiores concorrentes atuais, apesar de ter sido lançado no final de 2019 (SUPERDATA, 2019).

A receita de jogos VR cresceu 41% no ano, devido à chegada do *Oculus Quest*. O dispositivo foi lançado juntamente com outros jogos muito interessantes que podem ser usufruídos com ele, que são *Beat Saber* (Batida de Sabre) e *Superhot VR* (Super Quente RV). Como apontam os dados do Superdata (2019), os consumidores mais assíduos gastaram um montante total de US\$ 171 milhões em jogos que são reproduzidos pelos dispositivos de realidade virtual *standalone* durante todo o ano de 2019. Enquanto isso, os jogos de realidade virtual para PC, receberam US\$ 86 milhões no mesmo período. Acredita-se que no ano atual o número cresça, pois 2020 trouxe *Half-Life: Alyx* (Meia-Vida: Alyx), lançado em março, um jogo muito esperado pelos consumidores natos de realidade virtual (SUPERDATA, 2019).

3.5 PROTAGONISMO FEMININO²⁸

Apesar de serem um pequeno número na indústria, representando apenas 15% dos funcionários no Brasil, elas existem, e não é somente agora, é algo de muitos anos atrás. O baixo número de mulheres neste meio, deve-se a crescente taxa de assédios, silenciamentos, sexismo e também pela enorme diferença de salários comparando aos colegas do sexo masculino. Ainda que exista essa diferença no meio profissional, o número de jogadoras do sexo feminino é de 46% no mundo todo. Quase metade dos consumidores são mulheres, mesmo que haja

²⁸ Houve dificuldade na busca bibliográfica sobre o protagonismo feminino nas indústrias de jogos. Por se tratar de um assunto de pouca procura e pequena escala, foi decidido manter o texto de Batistoti (2018), por estar inserido na Revista Galileu que pertence a Editora Globo e traz dados confiáveis e de alta relevância.

muito preconceito, por conta dos jogadores homens. Muitas jogadoras relatam que sofrem discriminação machistas por parte dos homens durante as partidas (BATISTOTI, 2018).

Mesmo que sua presença ainda não seja tão grande quanto a masculina em âmbito mundial, alguns nomes são deveras importantes para a indústria dos jogos. São produtoras, desenvolvedoras, programadoras, designers, roteiristas, *gamers*, compositoras, entre outras atividades que são exercidas por estas mulheres fantásticas. Mulheres que servem de exemplo para àquelas que são apaixonadas por este mundo, que querem estar inseridas e se sentirem representadas. A seguir, serão apresentadas alguns nomes fortes desta indústria (BATISTOTI, 2018).

Carol Shaw é uma californiana nascida em 1955, e além disso, foi a primeira mulher a desenvolver um jogo eletrônico na história. Shaw foi influenciada desde menina pelo seu pai, que era engenheiro mecânico e trabalhava no Laboratório de Aceleração Linear de Stanford, que incentivava à brincar com trens, blocos e outras atividades que aceleravam seu raciocínio lógico. Aos 22 anos, ela se formou em Ciência e Tecnologia e decidiu fazer o mestrado em Ciência da Computação, e no ano seguinte entrou na *Atari* como engenheira de *softwares*. Neste lugar, ela auxiliou na criação dos jogos *Polo* (1978) e o 3D *Tic-tac-toe* (1980). Durante o período em que ficou nesta empresa, ela se destacava entre as melhores do seu ramo, mas também teve que enfrentar comentários sexistas, como o do presidente da empresa Ray Kassar, que estava lá para uma visita e comentou: “Enfim uma mulher designer de jogos. Ela pode fazer correspondência de cores e decoração de interior dos cartuchos”, sendo que estas eram atividades não exercidas pela sua profissão e muito menos eram atividades de seu agrado (BATISTOTI, 2018).

Em 1982, Shaw deixou a empresa e foi trabalhar na *Activision*, e lá criou o seu primeiro jogo sozinha, o *River Raid* (1983 - Ataque ao Rio). O jogo vendeu mais de um milhão de exemplares na época e foi um dos mais premiados e populares da época. Em função deste grande sucesso, Carol conseguiu se aposentar em 1990, porém, ela continua sendo uma forte influência para mulheres da indústria (BATISTOTI, 2018).

Dona Bailey era uma programadora que atuava na companhia *General Motors* - uma produtora de carros americana de carros - entrou no mundo dos games em 1980, quando uma amiga a levou em um *fliperama* para jogar *Space Invaders*. Após esse episódio, Bailey se encantou pelas ações do *software* e largou sua carreira no campo automotivo para poder entrar na indústria de jogos, o que não demorou muito. No mesmo ano, entrou para a *Atari* e ajudou a desenvolver o jogo *Centipede* (Centopéia), o que acabou levando-a ao título de primeira mulher a criar um jogo para fliperamas. Bailey foi entrevistada em 2007 pela *Gamasutra*²⁹, onde fez o seguinte comentário, quando questionada sobre ser a única mulher no meio de 30 homens na Atari: “Não me sentia intimidada, mas era uma experiência realmente interessante. Foi minha primeira exposição a esse tipo de situação em que você é a única pessoa de um certo tipo e você meio que perde sua identidade”. Hoje, ela está afastada, mas reforça que a presença feminina na indústria deve ser aumentada e ainda disse em uma entrevista ao *VICE*³⁰ (2015): “Odeio o fato de que as mulheres precisam lutar por alguma coisa em vez de simplesmente serem habilitadas a trabalhar” (BATISTOTI, 2018).

Doris Self não foi uma programadora e nem uma desenvolvedora de jogos, mas sim a primeira vencedora *gamer* mais idosa do mundo. Em 1984, aos seus 58 anos, Self alcançou o recorde mundial de 1.112.300 pontos no jogo de *fliperama Q*Bert* (1982), durante o *Twin Galaxies' Tournament Settings*³¹. Seu primeiro contato com esse estilo de jogo, foi com sua filha em uma ida ao cinema, onde sua filha foi jogar e a chamou, pois sabia que ela iria se divertir, e nisso criou essa paixão para adentrar a este mundo e ir frequentemente aos lugares que tinham *fliperamas*. Self foi vítima de um acidente de carro em 2006, e em

²⁹ Gamasutra é um website fundado em 1997 para designers de jogos eletrônicos. Ela é propriedade e operada pela Think Services. Gamasutra e seu time de editores ganhou o Webby Award em 2006 e 2007. O site funciona como a publicação online irmã da revista impressa *Game Designer*.

³⁰ Vice é uma revista impressa e um site estadunidense-canadense dedicados a temas como artes, cultura e notícias.

³¹ Tradução: Torneio de Configurações das Galáxias Gêmeas. É uma entidade estadunidense que registra e homologa recordes dos jogos eletrônicos em todo o mundo. Criado em 1981 por Walter Day, a entidade é a autoridade máxima em registro de recordes de jogos de *videogame* pelo mundo.

2007 ganhou um prêmio póstumo como a jogadora mais idosa do mundo pelo *Guinness World Records*³² (BATISTOTI, 2018).

Kim Swift é uma mulher de destaque nos tempos atuais, ela é uma designer de jogos estadunidense. Já ganhou prêmios como “Inovação” e “Jogo do Ano” na *Game Developers Conference Award*³³ com o jogo *Portal* (2007), no qual desenvolveu toda a estética artística do jogo. Ela também auxiliou no design de outros jogos de sucesso como: *Left 4 Dead* (2008 - Deixado para Morrer), *Left 4 Dead 2* (2008) e *Star Wars Battlefront II* (2017 - Guerra nas Estrelas: Frente de Batalh). Swift apareceu na revista *Forbes*³⁴ em 2012 como uma das pessoas abaixo dos 30 anos de maior influência na indústria de *games*, além de ser uma mulher admirada por todos no setor. Em 2013, ela afirmou para o site *Gameindustry*³⁵ que adoraria ver mais mulheres neste meio, que deveriam fazer a diferença nesta indústria, já que os jogos são um reflexo de seus criadores. Foi com este pensamento que ela desenvolveu o jogo *Portal*, que é um jogo onde a protagonista é uma mulher (BATISTOTI, 2018).

Amy Hennig é uma roteirista e diretora de jogos eletrônicos, que já está há mais de 30 anos neste mundo e por isso é um dos nomes mais influentes na era moderna. Ela afirma que entrou neste mundo sem intenção, pois estava precisando de auxílio para pagar a sua pós-graduação em cinema, na Universidade da Califórnia Berkeley e acabou aceitando um trabalho como *freelancer*³⁶ na parte artística do jogo *ElectroCop* (1989) da *Atari*. Em 2010, em uma entrevista para o *Los Angeles Time*, ela conta que foi apenas pelo bom dinheiro que receberia, mas viu nesta oportunidade, que era um mundo muito mais interessante do que o do cinema e acabou se encantando. Em 1993 foi

³² Tradução: Recordes Mundiais de Guinness. É um livro publicado anualmente, com os maiores recordes do ano. As categorias são diversas, desde performances humanas até extremos da natureza.

³³ Tradução: Conferência de Prêmio de Desenvolvedores de Jogos, é uma conferência anual que premia em diversas modalidades e ocorre desde 2001.

³⁴ Forbes é uma revista estadunidense de negócios e economia. Propriedade de Forbes, Inc. e de publicação quinzenal, a revista apresenta artigos e reportagens originais sobre finanças, indústria, investimento e marketing.

³⁵ Tradução: Indústria de Jogos. *GamesIndustry.biz* é um site de mercado em notícias e informações sobre o setor global de *videogames*.

³⁶ Termo inglês para denominar o profissional autônomo que se auto emprega em diferentes empresas ou, ainda, guia seus trabalhos por projetos, captando e atendendo seus clientes de forma independente.

contratada pela empresa *Electronic Arts* (EA), onde criou o jogo *Michael Jordan: Chaos in the Windy City* (Michael Jordan: Caos na Cidade dos Ventos), um ano depois. Entre 1996-1997 ela já estava na *Crystal Dynamics* e na mesma época atuou como diretora, produtora e roteirista do jogo *Legacy of Kain* (Legado de Kain), tornando-a mais conhecida no ramo (BATISTOTI, 2018).

Em 2003 ela migrou para a empresa *Naughty Dog* e lá assumiu o posto de roteirista-chefe do jogo *Uncharted* (Desconhecida), pelo qual recebeu seu maior reconhecimento. Em 2014, ela deixou a empresa durante a produção de *Uncharted 4* (2016). No mesmo ano entrou na empresa *Visceral Games*, da EA, e trabalhou na criação de um jogo da saga *Star Wars*, onde trabalhou por 3 anos em cima dele, até que a EA decidiu fechar o estúdio e passar o jogo para outra editora. Infelizmente, Hennig não tem nenhum jogo publicado desde 2011 por conta desses dois últimos episódios, mas continua sendo um dos maiores destaques femininos da indústria de jogos. Em 2016, ela recebeu um prêmio pela produção de *Uncharted* da Academia Britânica de Artes do Cinema e Televisão (BAFTA) e em 2018 recebeu o prêmio de Honra do *Gamelab* por sua presença por mais de 30 anos no meio dos jogos digitais (BATISTOTI, 2018).

Rhianna Pratchett teve seu primeiro acesso universo dos *games* em suas coberturas jornalísticas, mas depois de um tempo resolveu ir para a área como designer narrativa e roteirista. Ela trabalhou no desenvolvimento das histórias de jogos como *Heavenly Sword* (2007 - Espada Celestial), *Mirror's Edge* (2008 - Borda do Espelho) e *Rise of the Tomb Raider* (2013 - Ascensão do Túmulo do Corsário). Ou seja, ela foi responsável por toda a criação da nova Lara Croft (protagonista de *Tomb Raider*), onde incluiu o realismo, com defeitos na personagem e colocou calças e roupas adequadas para suas ações no meio da floresta selvagem. Pratchett deu uma entrevista a *Polygon*³⁷, onde afirmou:

³⁷ Tradução: Polígono. Polygon é um website americano sobre jogos eletrônicos operado pela Vox Media, que também publica The Verge e SB Nation.

Por causa das expectativas impostas às mulheres pela sociedade, pelos homens e por outras mulheres, eu acho que escrever personagens femininas é mais complexo e interessante do que desenvolver personagens masculinos. Mas nós vivemos em uma época política em que o feminismo é uma questão fundamental. Há poucas personagens mulheres nos jogos, e poucas delas lidam com essa questão (CAMPBELL, 2016).

A roteirista, além de empunhar a bandeira de que mulheres devem ser retratadas nos jogos, também deve-se retratar as mães, pois geralmente elas estão desaparecidas, mortas e ausentes. O mais usual é vermos os pais como os salvadores e heróis das tramas (BATISTOTI, 2018).

Rieko Kodama trabalha na *Sega* desde 1984 como artista, diretora e produtora de jogos. Foi nesta empresa que ela iniciou suas criações de jogos *Skies of Arcadia* (2000 - Céus da Arcádia), uma nova versão do incrível *Altered Beast* (2005 - Besta Alterada) e ela também é uma das responsáveis pela personagem mais famoso da desenvolvedora, o Sonic. Kodama tem um extenso portfólio, uma mulher de grande destaque em meio aos *games* e vale ressaltar que caso não tenha visto seu nome nas produções de jogos, ela usa um nome fantasia, que seria Phoenix Rie. Em 2006, ela deu uma entrevista ao site alemão de jogos *G wie Gorilla* e em uma das respostas disse que jogos bons diferem de uma pessoa para outra, não há um elemento que define o quão bom é ou não o jogo. Mas algo que ela pressiona é que um jogo não deve desrespeitar a mulher com discriminações ou eliminações de papéis essenciais. E é o que ela sempre buscou realizar em seus jogos (BATISTOTI, 2018).

Yoko Shimomura é a compositora de jogos mais famosa mundialmente. A sua carreira no mundo dos jogos, iniciou na empresa japonesa *Capcom*, onde produziu a trilha de cerca de 17 jogos. Após este episódio, Shimomura recebeu o convite para entrar na equipe da *Square Enix*, com o objetivo de compor trilhas clássicas para *games* RPG. Ela está por trás das trilhas de jogos muito populares, como *Final Fight* (Luta Final), *Street Fighter II*, *Kingdom Hearts* (Corações do Reino) e *Final Fantasy*. É pianista, e suas composições são todas elaboradas em piano, o que é fantástico, pois ela já se apresentou até mesmo em concertos

musicais! Desde 2003 está trabalhando apenas como *freelancer*. Ao todo, Shimomura é responsável pela trilha de cerca de 45 jogos (BATISTOTI, 2018).

Bonnie Ross é desenvolvedora de jogos, vice-presidente da empresa *Microsoft Studios* e líder da *343 Industries*³⁸, que é responsável pelo fenômeno *Halo* (Aréola). Por estes e outros motivos, ela é conhecida como uma das principais influências da indústria de jogos eletrônicos. Durante sua trajetória acadêmica, Ross foi a única mulher no curso de engenharia, por isso resolveu mudar a sua área de estudo e resolveu formar-se em Jornalismo e se especializar em redação técnica em 1989, na Universidade de Colorado (BATISTOTI, 2018).

Em 1994 ela se inseriu na indústria de jogos, como produtora, e já auxiliou na criação de *Pandora's Box* (Caixa de Pandora), *Zoo Tycon* (Zoológico de Tycon), *Counter Strike* (Contra-ataque) e do antes citado *Halo*, que é um fenômeno mundial, com mais de 60 milhões de exemplares vendidos. 20 anos depois, ela recebeu o título de uma das 10 mulheres mais poderosas da indústria de jogos, pela revista *Fortune*³⁹. Ao mesmo tempo que ela tem a sua vida profissional, ela também tem sua visão social acerca da discriminação feminina no universo dos jogos. Com isso, já apresentou que diversos desenvolvedores têm a mania da estereotipar o gênero dentro dos jogos. Não é a toa que sua maior criação, *Halo*, conta com diversas personagens femininas em toda a franquia (BATISTOTI, 2018).

3.5.1 Dentro do mundo dos jogos

Desde os primeiros jogos até os mais atuais, percebe-se a presença de personagens femininas, sejam elas protagonistas ou não. O fato é, existem milhares de jogos com mulheres incríveis, outras nem tão incríveis assim, algumas que mereciam mais destaque e outras que só estão presentes para agradar ao público masculino. A seguir apresentam-se 9 protagonistas que construíram história, foram desprezadas e ganharam importante retratação.

³⁸ A 343 Industries é uma desenvolvedora de jogos eletrônicos localizada em Kirkland, Washington.

³⁹ A Fortune é uma revista sobre negócios americana, fundada por Henry Luce em 1930.

Iniciando pela Lara Croft, protagonista do jogo *Tomb Raider*, que teve seu primeiro lançamento em 1996 e seu último lançamento em 2018, em *Shadow of the Tomb Raider* (Sombra do Túmulo do Corsário). Em 22 anos de aparição, a protagonista passou por várias modificações: conforme a tecnologia ia se aperfeiçoando, desde uma persona quadrada até a mais realista possível, como pode ser visto na imagem a seguir (Figura 1). A série de jogos, retrata a vida de Croft, uma moça britânica especializada em arqueologia, que é contratada para diversas missões que incluem explorações e resgates de objetos valiosos, e que claro, assim como toda a história, ela encontra muitos problemas neste caminho, que vão desde problemas políticos e até experiências sobrenaturais. Lara Croft é uma personagem com grande visibilidade por conta de sua aparência, magra, sensual e de lábios carnudos, nos cinemas quem a representou foi Angelina Jolie, o que criou mais atração ainda pela personagem (ARAÚJO, 2018).

Figura 1 - Evolução da Lara Croft



Fonte: IGN Brasil (2016).⁴⁰

Chell (Figura 2) é protagonista do jogo *Portal*, lançado em 2007. No mundo do jogo, a protagonista é uma cobaia de um experimento, que não tem muitas explicações sobre e nem o real motivo de sua existência. A única coisa que se sabe, é que existem uma série de salas no jogo, que são controlados por uma inteligência artificial denominada GLaDOS, representado por um robô com voz de mulher. Apesar de Chell não ser uma representação feminina muito reconhecida

⁴⁰ Disponível em:

<https://br.ign.com/rise-of-the-tomb-raider/11244/review/review-rise-of-the-tomb-raider> Acesso em: 28 de abr. de 2020.

no universo dos jogos, só o fato de ela não ser sexualizada e ser uma mulher dita normal, já contribui bastante para isso (ARAÚJO, 2018).

Figura 2 - Chell



Fonte: Desciclopédia (2020).⁴¹

Aveline de Grandpré (Figura 3) é uma das protagonistas do jogo *Assassin's Creed III: Liberation* (Assassinos do Credo III: Liberação), que nas versões anteriores, era protagonizado somente por homens. A personagem tem importância por ser uma líder na história e por executar as mesmas funções dos demais personagens, sem ser diminuída pelo fato de ser uma mulher. Aveline tem traços de ascendência africano-francesa e suas roupas não são sexistas, inclusive são bem similares as dos outros personagens da saga. O jogo é do gênero de ação, e passa-se em mundo fictício, com situações reais e inimizade entre os Assassinos (jogadores principais) e os Templários (inimigos). Entretanto, esse protagonismo não faz parte da linha principal do jogo, e sim de uma série de jogo para a plataforma portátil, tendo assim menos reconhecimento (ARAÚJO, 2018).

⁴¹ Disponível em: <http://desciclopedia.org/wiki/Portal> Acesso em: 28 de abr. de 2020.

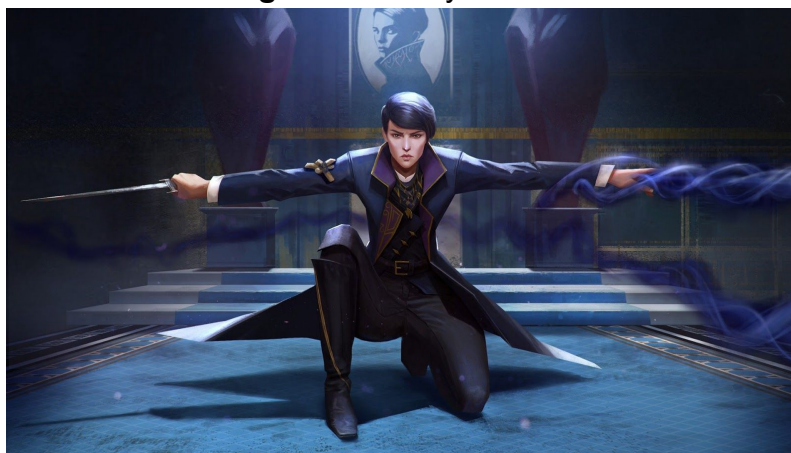
Figura 3 - Aveline de Grandpré



Fonte: Fandom (S/D).⁴²

Emily Kaldwin foi uma princesa indefesa no primeiro jogo de ação da série *Dishonored* (Desonrado). Mas na sua sequência, ela veio como uma das protagonistas do jogo. No jogo tem-se a opção de comandar as ações de Emily ou do personagem Corvo, e nele você viaja até uma cidade costeira para retomar o trono de Emily, ao qual foi roubado no jogo anterior, ao matarem o seu pai 15 anos atrás. Um caminho com muito sangue, combate brutal e sobrevivência. O fato de Emily Kaldwin (Figura 4) ter sido uma princesa e agora ser uma imperatriz, nos remete uma imagem de uma moça delicada e com um glorioso vestido. Errado, ela é representada com roupas que não deixam seu corpo em evidência e traz com si, uma mulher forte, pronta para retomar ao poder (O'BRIEN, 2017).

⁴² Disponível em: https://assassinscreed.fandom.com/pt-br/wiki/Aveline_de_Grandpr%C3%A9
Acesso em 28 de abr. de 2020.

Figura 4 - Emily Kaldwin

Fonte: Medium (2017).⁴³

Protagonista de um dos jogos da série de sucesso *Resident Evil*. Ela se reapresenta no *remake*⁴⁴ de *Resident Evil 2*, lançado em 2019 e seu nome é Claire Redfield. Ao tentar sair de sua cidade em meio a uma epidemia zumbi que se alastrou em *Raccoon City*, ela encontra uma garotinha chamada Sherry Birkin, abandonada nos fundos da delegacia e então elas resolvem percorrer juntas esta aventura perigosa, para enfrentar o mutante G (um chefe muito marcante da saga). Claire (Figura 5) é representada como uma jovem comum, porém é de grande importância por ser uma das poucas sobreviventes que não se contaminaram durante a epidemia, e ainda se responsabiliza por uma menina que nem conhece (MARQUES, 2018).

⁴³ Disponível em: https://medium.com/@pedro_avila/jogando-igual-a-uma-garota-e0950781e878
Acesso em 28 de abr. de 2020.

⁴⁴ Refilmagem corresponde a novas produções e regravações de filmes, telenovelas, jogos, seriados ou outras produções do gênero de ficção. É quando se produz novamente uma história já conhecida do público e que já tivera uma produção anterior, ou mesmo mais de uma com ajustes mais modernos e tecnológicos.

Figura 5 - Claire Redfield

Fonte: Trecobox (2018).⁴⁵

Samus Aran é uma caçadora de recompensas, presente no jogo *Metroid* (1986), onde foi conhecida coberta por uma armadura. Por esta questão, muito jogadores acreditavam que era um homem por baixo daquela roupa, ou até mesmo um ciborgue, já que não tinha um sexo exposto e seu nome era bastante unissex. Seu público foi surpreendido ao final do jogo, quando viram que seu protagonista era uma mulher. Um fato bem interessante, é que Samus não tem uma hipersexualização em cima de si, ela usa sim uma roupa justa ao corpo, que deixa suas curvas em evidência, mas não devemos esquecer que é o que ela usa por baixo de toda sua armadura, então precisa ser uma roupa confortável e justa ao corpo. Mas como nada é perfeito, ao fim do jogo, dependendo de sua porcentagem final, o jogador recebe um prêmio, que são diversas fotos de Samus em poses sensuais e provocantes. A seguir, uma foto em que mostra Samus de armadura e sem armadura (Figura 6) (TORRES, 2011).

⁴⁵ Disponível em:

<https://trecobox.com.br/resident-evil-2-gameplay-de-claire-redfield-e-revelado-durante-a-gamescom-2018/> Acesso em 28 de abr. de 2020.

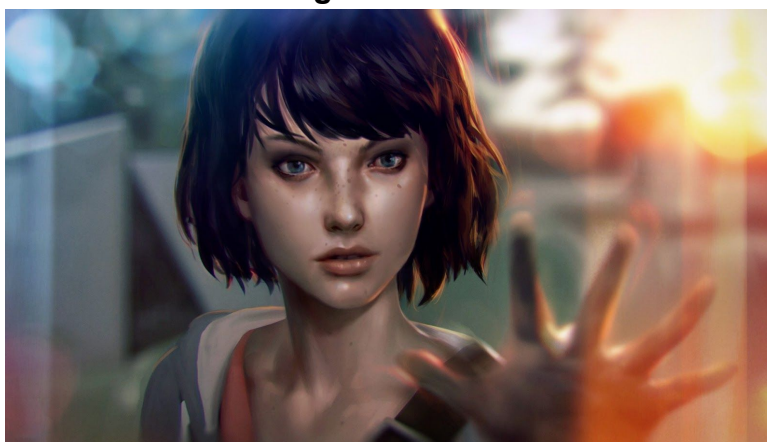
Figura 6 - Samus sem e com sua armadura



Fonte: Evil Geeks (2014).⁴⁶

No jogo *Life is Strange*, conhecemos Max (Figura 7), uma estudante de fotografia, que descobre o poder de voltar no tempo ao salvar sua melhor amiga, Chloe Price. Nisto, as duas resolvem investigar o mistério em cima do desaparecimento de uma outra colega, Rachel Amber, descobrindo um lado sombrio na cidade em que todas vivem. Porém, como todos aprendemos em filmes e em conspirações, alterar o passado pode fazer com que o futuro tenha uma séria modificação em que põe a vida das pessoas em risco (SQUARE ENIX, S/D).

Figura 7 - Max



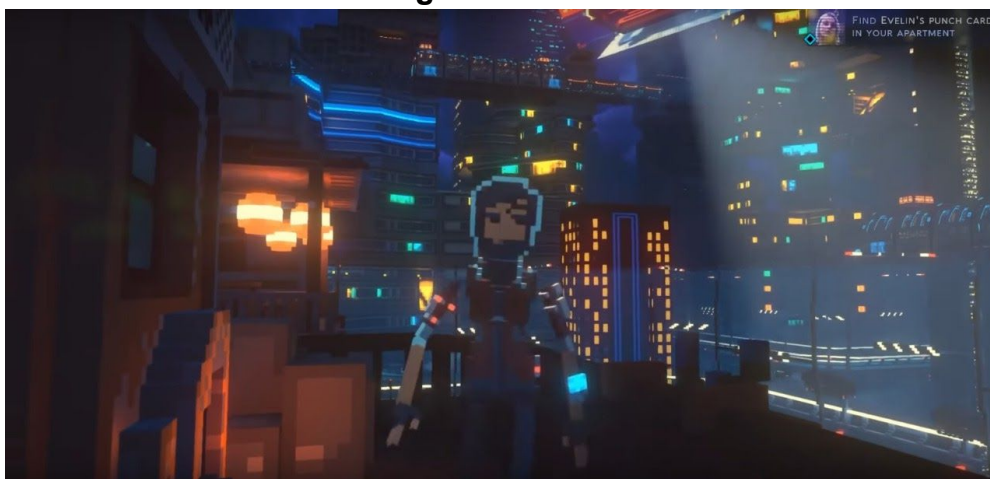
Fonte: Select Game (2014).⁴⁷

⁴⁶ Disponível em: <https://evilgeeks.com/2014/03/20/evil-geeks-womens-history-month-samus-aran/> Acesso em 29 de abr. de 2020.

⁴⁷ Disponível em: <https://www.selectgame.com.br/em-formato-de-episodios-life-is-strange-novo-game-dos-criadores-de-remember-me-com-a-square-enix/> Acesso em 29 de abr. de 2020.

O jogo *Cloudpunk*, estreou muito recentemente, 23 de abril de 2020 e nele comanda-se uma mulher chamada Rania. O jogo se passa em um universo *cyberpunk*⁴⁸ onde *Cloudpunk* é uma empresa de entregas não muito legalizada. Rania está na sua primeira noite de trabalho na empresa e deverá fazer diversas entregas pela cidade, mas você deve ser mais rápido do que um outro motorista da mesma empresa. O jogo ainda conta com diversos personagens de mundos bastante diferentes, como andróides, inteligências artificiais, humanos muito negligentes. Por ser um jogo muito recente, pouco se encontra de imagens dos personagens, mas a nossa protagonista é uma mulher pixelada (Figura 8) e quadrada, porém com ótima jogabilidade. E o mais importante, ela é o personagem principal (STEAM, 2020).

Figura 8 - Rania



Fonte: Screenshot do jogo.⁴⁹

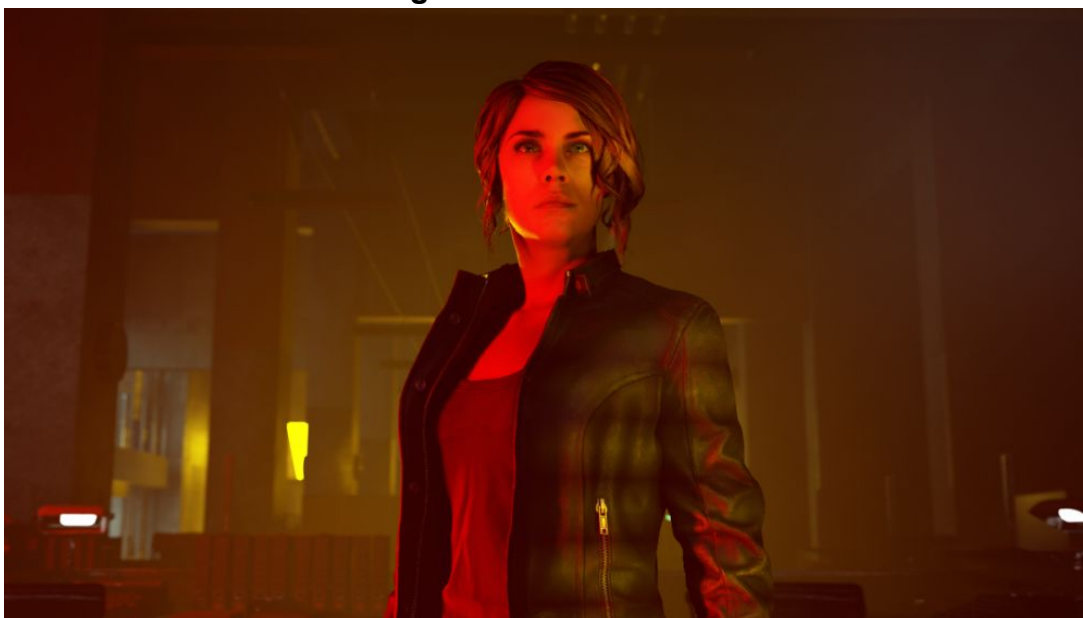
Control (2019 - Controle) gira em torno da protagonista Jesse Faden, que assume o cargo de diretora - após um ritual paranormal - de uma agência secreta governamental, após ela ter sido invadida por forças sobrenaturais, e nisto, ela precisa expulsar o mal do lugar. Além deste foco, Jesse também precisa conseguir pistas acerca do desaparecimento de seu irmão, 17 anos atrás. A história é descoberta ao longo do jogo, pois o mesmo se inicia com Jesse já

⁴⁸ *Cyberpunk*, palavra originada a partir da cibernética, traz uma visão de universo underground da sociedade, ou seja, visão de contracultura, pois foge dos padrões impostos na intenção de obter novos espaços para expressão.

⁴⁹ Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/746850/Cloudpunk/> Acesso em: 30 de abr. de 2020.

dentro da sede. Além de tudo, Jesse ainda tem poderes sobrenaturais, anda com armas carregadas, atirando em todos os seus inimigos. O melhor de tudo é que ela não é representada de maneira estereotipada, e sim com vestes do dia-a-dia (Figura 9) e ainda tem uma presença bem marcante em todo o jogo (BORGES, 2019).

Figura 9 - Jesse Faden



Fonte: Fansided (2018).⁵⁰

⁵⁰ Disponível em:
<https://fansided.com/2018/10/21/control-sam-lake-courtney-hope-matthew-porretta-interview/>
Acesso em 30 de abr. de 2020.

4 MORTAL KOMBAT EM ANÁLISE

Mortal Kombat é uma série de jogos de luta, lançada em 1992 pela *Midway Games*. Em 2011 ele ficou sob responsabilidade da *Warner Bros.*, que cedeu parte dos direitos à *Netherealm* (ESTORARI, 2020). Em 28 anos de cartaz, a série é composta de 23 jogos, entre os complementares e seus jogos oficiais (RIBEIRO, 2020).

Considerado um dos jogos de maior sucesso do gênero de luta, ele é composto por muita violência praticada pelo elenco de quase 100 personagens, incluindo homens e mulheres, ativos ou não, desde os originais da história até alguns adicionais que aparecem em um ou dois lançamentos. Como abordado no capítulo 3.3, esta modalidade pode ser considerada um subgênero dos jogos de ação, por exigirem certa habilidade e concentração redobrada, já que geralmente são jogos repletos de ações dinâmicas. Porém, para ter-se um melhor entendimento, ele será tratado como um gênero, assim como está sendo desde o início (PEREIRA, S/D). Dentro do gênero luta, existem algumas modalidades de jogos, que são separadas entre de 2D, 3D, Times, *Beat'em Up* (Dê uma surra neles) e *Hack'n Slash* (Retalhas e cortar). (OLIVEIRA, 2018)

Na ordem de descrição acima, os detalhes de cada modalidade são:

- a) 2D: Os pioneiros do gênero por se encontrarem até mesmo em fliperamas. Nesta modalidade são apresentados dois lutadores, dos quais se movimentam apenas para frente, para trás, saltar e se abaixar. Não há interação com o cenário, pelo fato de ser em apenas duas dimensões. Exemplo: *Street Fighter V* (OLIVEIRA, 2018);
- b) 3D: Aqui, a mudança com a modalidade anterior se dá com a adição de mais uma camada no jogo, em que o lutador pode entrar no cenário e até interagir com ele e comumente os personagens fazem desvios laterais. Por conta das novas tecnologias, a grande maioria dos jogos atuais do gênero, se enquadram neste arquétipo. Exemplo: *Soul Calibur* (PEREIRA, S/D);
- c) Times: Estes podem se enquadrar dentro das duas modalidades anteriores e ter as mesmas funções. O diferencial está na parte em que o jogador pode escolher mais que um batalhante para compor a sua equipe e

durante a luta ele pode alterar de um para o outro. Exemplo: *Marvel vs. Campcom* (OLIVEIRA, 2018);

d) *Beat'em Up*: Aqui é habitual lembrar dos jogos de ação, por ser um jogo que caminha por diversas fases. O que o distingue, é que aqui o personagem tem que batalhar contra os oponentes que por vezes aparecem pelo seu caminho. Exemplo: *Final Fight* (PEREIRA, S/D);

e) *Hack'n Slash*: Semelhante ao *Beat'em Up*, onde a jogabilidade é a mesma e em sua maioria com os mesmos objetivos, sua diferenciação está no fato de que os protagonistas e inimigos usam armas para sua defesa. Podem ser tanto em duas como em três dimensões. Exemplo: *Devil May Cry* (RAFAEL, 2018).

Com estas informações, pode ser concluído que o objeto de estudo, *Mortal Kombat*, se encaixa nas modalidades 2D, 3D e em alguns lançamentos têm-se o modo de Times.

Mortal Kombat é um nome com história, e isto vem recheado de muitos acontecimentos: são quase 30 anos de jogo. Para entender melhor esta história, é necessário falar como tudo começou, que implica em um relato pré-jogos.

Existem vários reinos ou dimensões paralelas regidos por um grupo de Deuses Anciãos. Os quatro mais relevantes para nossa história são: Outworld, uma dimensão focada na conquista dos outros mundos pela força; Edenia, um reino belo e fértil que acaba sendo dominado por Outworld; Netherrealm, basicamente um tipo de inferno, e Earthrealm, a nossa Terra, que tem como protetor o Deus do Trovão Raiden (DIAS, 2019).

Outworld tenta se aliar aos outros mundos existentes, se aproveitando das forças dos habitantes do seu alvo. Os Deuses Anciãos tentam impedir o propósito de Outworld, dando forma ao *Mortal Kombat*, para que tudo se resolva na base de lutas focadas nas artes marciais. Para conquistar os reinos, o jogador tem que ganhar dez batalhas seguidas e garantir o domínio da arena de combate. Edenia perdeu estas 10 batalhas. Por isso, Shao Kahn, o imperador de Outworld, matou seu rei, Jerrod, tomou a rainha Sindel como esposa e a princesa Kitana, como

sua enteada. A sede de poder de Shao Kahn não parou nisso. Ele queria tomar Earthrealm (DIAS, 2019).

Isso não foi possível porque Sindel tirou a própria vida ao descobrir os planos. Esse evento criou uma proteção mágica que impedia o imperador de entrar no reino de Earthrealm. Shao Kahn decide enviar um de seus aliados, o feiticeiro Shang Tsung, sugador de almas com poderes de se transformar em outros seres, para desafiar Earthrealm em seu nome, num outro combate mortal. Contudo, Shao Kahn não previa que o monge Grande Kung Lao venceria a batalha, sem matar seu inimigo. Após a derrota, o feiticeiro volta ao seu reino junto do príncipe Goro que, numa batalha seguinte, mata o monge Grande Kung, vence mais 9 lutas consecutivas, e se torna invencível por 500 anos (DIAS, 2019).

A narrativa da série coloca novos personagens e, conforme novos episódios vão sendo lançados, inclui personagens convidados de outras sagas, filmes ou séries televisivas nas batalhas nas quais encontram-se ataques especiais, finalizações, conquistas... Um pacote completo, para os amantes dos jogos de luta.

A sua particularidade está no modo como o jogo se encaminha, como o jogador percorrer diversos cenários. Nos jogos mais recentes pode-se interagir com o cenário, tornando a experiência muito mais fascinante. A experiência fica mais atraente porque os combatentes mudam seu estado físico conforme o desenvolvimento da luta. Assim como todos os jogos que tem ampla trajetória, a sua qualidade só tende a aumentar, o que leva os fãs ao ápice da emoção. (ALVES, 2014).

Em cada jogo, um reino é declarado vencedor, despertando a curiosidade dos fãs. Nas edições/episódios *Mortal Kombat II* (1993), *Mortal Kombat 3* (1995) e *Mortal Kombat 4* (1997), a narrativa se desenvolve de maneiras bem diferentes, mas o fim é o mesmo: Liu Kang vence todos os torneios, mantendo Earthrealm no comando (ALVES, 2014).

Em *Mortal Kombat 5: Deadly Alliance* (2002 - Aliança Mortal), os deuses Quan-Chi, de Netherrealm e Shang Tsung de Outworld fazem uma aliança e matam o imperador Shao Kahn e em seguida matam Liu Kang, onde inicia a batalha de Raiden para tentar impedir que executem seus planos, o que claro,

acaba falhando, e o mal prevalece. Em *Mortal Kombat 6: Deception* (2004 - Decepção), o mal domina o pensamento de Raiden, tornando-o um semi-deus sombrio e perverso. Raiden vence a batalha e como ele está tomado pelo mal, nesta edição o mal continua em vantagem (DIAS, 2019).

Mortal Kombat 7: Armageddon (2006 - Armagedônio) ressuscitou algumas personagens, e a história acontece na arena do reino de Edenia. O imperador Shao Kahn, que foi ressuscitado, vence a batalha final. Os demais lutadores perdem a vida e restando vivos apenas o Kahn e Raiden - em seu estado normal -, que envia uma mensagem para o seu eu do passado. *Mortal Kombat 8* é um jogo que não entra na linha do tempo da saga, pois é uma versão conjunta com a *DC Universe*⁵¹ (Universo DC). Voltando, em *Mortal Kombat 9: Komplete Edition* (2011 - Edição Completa), obviamente a mensagem do futuro para o passado altera alguns acontecimentos na linha do tempo, porém, o bem vence, por enquanto. No penúltimo jogo *Mortal Kombat X* (2015), Raiden, em um momento de fraqueza, não se contém e deixa que seu lado maquiavélico retorne e vence mais uma vez o combate mortal com o recado de que não poupará ninguém que venha contra Earthrealm. (DIAS, 2019)

Em *Mortal Kombat 11* (2019), o bem finalmente vence, depois de muito tempo em desvantagem. Diversos reinos tiveram que se aliar, pois a vilã principal do momento, Kronika, queria destruir todos os reinos. Depois de muito esforço, Liu Kang - que estava fundido com a alma de Raiden - consegue derrotá-la e agora precisa liderar todos os reinos e levar o universo de *Mortal Kombat* para um destino melhor (ou não). (SOUZA, 2019)

Quando fala-se em jogos de luta, *Mortal Kombat* vem à mente, já que é considerado um dos jogos de maior sucesso do gênero. Desde seu lançamento, ele se mantém no topo do ranking de vendas. Ed Boon, criador e diretor da série de jogos, deu sua explicação dos motivos do *game* crescer cada vez mais, afinal,

⁵¹ O Universo DC é um ambiente fictício onde ocorrem a maioria das histórias publicadas pela DC Comics. Superman, Batman, Lanterna Verde, Arqueiro Verde, Flash, Mulher Maravilha, Supergirl e Aquaman são os super-heróis mais conhecidos deste universo.

já são quase 30 anos de trajetória. Boon em uma entrevista para o canal *The Verge*⁵² citou:

A razão pela qual estamos mais fortes do que nunca é porque não temos medo; bem, na verdade, temos medo, mas não hesitamos em fazer mudanças drásticas na fórmula do jogo. Existem alguns itens básicos que sabemos que não queremos mudar, mas acreditamos firmemente que temos que continuar mudando (WEBSTER, 2019).

Ele não é apenas um jogo no qual o jogador comanda as ações do lutador e foca apenas na competição, mas sim que tem história por trás de cada jogo, além de ser um jogo que se aperfeiçoa a cada lançamento, sem medo de mudanças. Um exemplo disso, é o *Mortal Kombat X*, que teve sua estreia em 2015, já ultrapassou o marco de 11 milhões de vendas. (GUIMARÃES, 2019). O último lançamento, *Mortal Kombat 11* (2019), atingiu quase 2 milhões de vendas somente no primeiro mês (GALVÃO, 2019).

Nos três primeiros lançamentos de *Mortal Kombat*, as capturas de movimentos eram feitas com pessoas reais, fantasiadas dos personagens, filmados e depois disso eram transferido para a tela do jogo, com edições e efeitos - muitos eram representados pela mesma pessoa -. A partir de *Mortal Kombat 4*, é que as pessoas foram substituídas por modelos em 3D. Inicialmente causou um certo estranhamento, pois eram personagens um pouco quadrados e exagerados em algumas formas. Porém, com o passar dos jogos, a tecnologia foi se aperfeiçoando e deixando-o cada vez mais próximo da realidade (PINHEIRO, 2015).

A partir desta descrição, foram escolhidas 6 personagens femininas para serem analisadas. Os critérios de escolha foram, primeiramente, a quantidade de jogos que estas aparecem e se estão nos jogos mais populares da saga, que também foram definidos por matérias publicadas em sites especializados (MONTEIRO, 2020; RIBEIRO, 2020). O jogos mais populares entre os fãs, são os seguintes, por ordem de lançamento: *Mortal Kombat* (1992), *Mortal Kombat*:

⁵² The Verge é um portal online de notícias e mídia operado pela Vox Media, lançado em 1 de novembro de 2011. Parte de suas operações são de escritórios em Manhattan, Nova Iorque.

Trilogy (1996), *Mortal Kombat: Armageddon* (2006), *Mortal Kombat 9: Complete Edition* (2011) e *Mortal Kombat 11* (2019).

As personagens escolhidas estão em pelo menos 5 jogos da saga, e aparecem em pelo menos 3 jogos dos citados acima. São as seguintes, por ordem de número de aparições: Sonya, Kitana, Mileena, Jade, Sindel e Sheeva.

As análises serão focadas na estética muitas vezes sexualizadas das personagens, quanto ao visual, comportamento e evolução de traços físicos. Para tal, serão utilizadas as técnicas de análise fílmica de Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété (1994), que consistem em separar aquilo que está sendo observado, que não seriam percebidos de maneira isolada pelo público. Em segundo plano, devem ser encontradas alguma ligação entre estes pedaços feitos e procurar compreender como eles se tornam aliados ou não, conforme a hermenêutica de profundidade de Thompson (1998).

4.1 SONYA BLADE

Sonya Blade é uma agente militar, e foi a primeira mulher a ser introduzida no mundo de *Mortal Kombat*, logo no primeiro lançamento. Inicialmente, ela não apareceria no jogo, porém, o prazo de entrega foi estendido, e assim, Sonya foi introduzida. Nos últimos lançamentos, ficou decidido que ela não deveria ter poderes mágicos, mas sim, ser uma humana comum, que usaria tecnologia e armamento pesado nas suas lutas. A sua história no jogo começa no momento em que ela queria prender o criminoso Kano, porém ela e sua equipe são capturados por Shang Tsung, que só soltaria ela, caso ela entrasse em combate. Além disso, com o passar dos anos, Sonya se relaciona com Johnny Cage, que dão vida à Cassie Cage, que também é uma personagem ativa em alguns jogos (RANTIN, 2018).

Na imagem a seguir, pode-se observar Sonya (Figura 10), na sua primeira aparição no jogo, em 1992, quando a captação dos movimentos eram feitas com modelos humanos. Por isso a visualização é bem realista, apesar de uma imagem de baixa qualidade.

Figura 10 - Sonya Blade em *Mortal Kombat*



Fonte: Screenshot do Youtube (S/D).⁵³

Nesta era, Sonya era uma personagem comum. Apesar de que as vestes não remeterem a uma policial, não há nada que chame a atenção de maneira brusca. Diferente do que é visto em *Mortal Kombat: Trilogy*, onde os personagens já tem uma qualidade gráfica um pouco superior, e Sonya já é representada com um rosto bem feminino, que contém até mesmo brincos - é bastante perceptível, que brincos e adereços estéticos não combinam em nada com lutas corporais - e seios bem marcados, além de um *top* que deixa seu abdômen bastante à mostra, como é visto a seguir (Figura 11).

Figura 11 - Sonya Blade em *Mortal Kombat: Trilogy*



Fonte: Tanat Random Archives (2007).⁵⁴

⁵³ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=pl6KYpEHhu> Acesso em: 19 de mai. de 2020.

⁵⁴ Disponível em: <http://tanatrandomarchives.blogspot.com/2007/10/mk-info-sonya-blade.html> Acesso em: 19 de mai. de 2020.

Saltando para 2006, em *Mortal Kombat: Armageddon*, a personagem teve uma enorme mudança nas suas roupas (Figura 12). O aspecto quadrado é por conta das tecnologias da época.

Figura 12 - Sonya Blade em *Mortal Kombat: Armageddon*



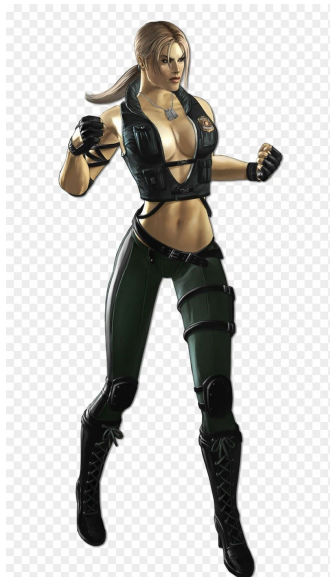
Fonte: Pinterest (S/D).⁵⁵

Adicionar um casaco curto, não se mostra muito eficaz, quando o personagem em questão utiliza uma blusa branca, bem curta e justa ao corpo, que evidencia seus seios e ainda tem as tiras da sua calcinha aparecendo acima das calças. Fora a sua pose, que se inclina na região dos seios e glúteos.

Em *Mortal Kombat 9: Complete Edition*, resolveram mostrar muito de Sonya (Figura 13). Sua calcinha não está mais à mostra, mas sua calça ficou baixa, quase mostrando sua pélvis. A blusa curta, foi trocada por uma espécie de colete, que nada a protege e ainda é extremamente decotado. Nas suas botas, pode ser percebido a inclusão de um pequeno salto no calçado. Além disso, é visível o emagrecimento da mesma.

⁵⁵ Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/307933693251715549/> Acesso em: 19 de mai. de 2020.

Figura 13 - Sonya Blade em *Mortal Kombat 9: Komplete Edition*



Fonte: PNG Find (S/D).⁵⁶

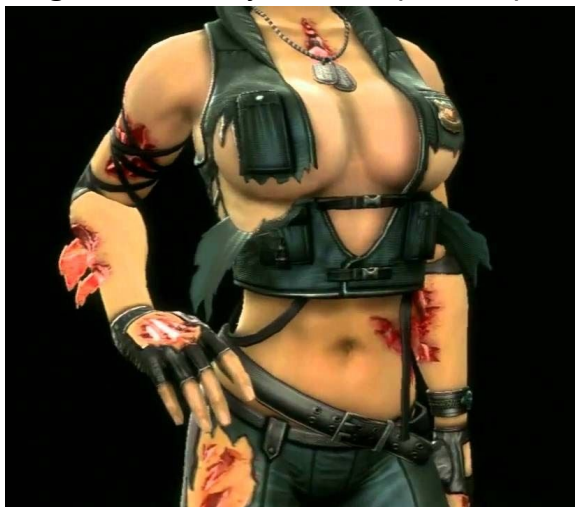
A inclusão de amarras, joelheiras e um coldre na lateral da perna, foi bastante inteligente e provavelmente, uma ideia de remeter à proteção da agente. Porém, eles são bastante inúteis, quando partes bastante vulneráveis do corpo estão expostas. Permanecendo na mesma edição do jogo, durante a luta há um modo de batalha em que quando atacada, suas roupas se rasgam, em regiões bem estratégicas, como nas imagens a seguir, com suas vestes principais (Figura 14), e ainda com um traje alternativo que o jogo oferece (Figura 15).

⁵⁶ Disponível em:

https://www.pngfind.com/mpng/iioJobh_sonya-mortal-kombat-cast-png-download-sonya-blade/

Acesso em: 19 de mai. de 2020.

Figura 14 - Sonya Blade após ataques



Fonte: Screenshot do YouTube (2011).⁵⁷

Figura 15 - Sonya Blade após ataques com traje alternativo



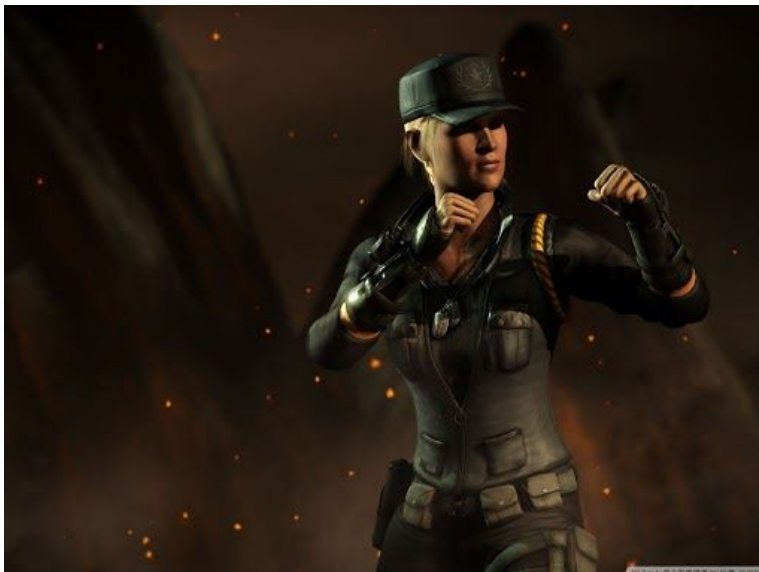
Fonte: Screenshot do YouTube (2018).⁵⁸

No penúltimo jogo, em *Mortal Kombat X*, as mudanças começaram a se tornar significativas. Sonya aparece com uma postura de uma agente de verdade (Figura 16). Ela utiliza um boné, que contém o que deve ser o símbolo da federação para a qual ela trabalhava inicialmente; suas roupas agora remetem a uma policial de verdade, diversos bolsos e coldres, sem brincos, cabelo preso e nenhuma parte do seu corpo está sendo exposta de maneira desnecessária.

⁵⁷ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=5Fhp1UfA0co&has_verified=1 Acesso em 19 de mai. de 2020.

⁵⁸ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=huOjy-l4cmQ> Acesso em: 19 de mai. de 2020.

Figura 16 - Sonya Blade em *Mortal Kombat X*



Fonte: Wallpapers Wide (S/D).⁵⁹

No último jogo, a linha mais séria da Sonya se manteve, apenas com alguns aperfeiçoamentos de cores e melhoria na qualidade, para chegar cada vez mais perto do realismo, como pode ser visto na imagem a seguir (Figura 17).

Figura 17 - Sonya Blade em *Mortal Kombat 11*



Fonte: Fandom (S/D).⁶⁰

⁵⁹ Disponível em: http://wallpaperswide.com/mortal_kombat_x_sonya-wallpapers.html Acesso em: 02 de jun. de 2020.

⁶⁰ Disponível em: https://mortalkombat.fandom.com/wiki/Sonya_Blade Acesso em: 19 de mai. de 2020.

4.2 KITANA

Kitana, uma das maiores defensoras de Earthrealm atualmente, teve sua primeira aparição no *Mortal Kombat II*, onde pertencia a outro reino e era considerada uma das filhas de Shao Kahn, imperador de Outworld. Dentre suas habilidades, o ar fica em destaque, pela personagem carregar um par de leques com adagas, que são capazes de produzir grandes tornados para atacar seus adversários. Porém, sua batalha corpo a corpo também é muito valorizada, por sua força e agilidade. Apesar de ser sempre retratada como uma mulher de senso de justiça e com olhar no bem dos humanos, ela geralmente está sob os comandos de alguém, e já passou por muitos líderes do lado sombrio. Kitana é filha de Sindel, rainha de Edenia - que será mencionada mais adiante -, e ainda tem vínculo afetivo com Liu Kang, que se concretiza no final do último jogo (RANTIN, 2017).

A seguir, pode ser observada Kitana, na sua primeira aparição, em *Mortal Kombat II* (Figura 18) em posição de vitória ao final da luta. Sua vestimenta era composta de uma espécie de *body*⁶¹, luvas, botas 3/4, máscara e uma faixa de cabelo, todos no mesmo tom de azul, e ainda compõe de uma faixa preta na cintura.

Figura 18 - Kitana em *Mortal Kombat II*.



Fonte: Fandom (S/D).⁶²

⁶¹ Peça de roupa que lembra um maiô. Porém pode ser utilizado no dia-a-dia com diversas combinações de roupas.

⁶² Disponível em: <https://mortalkombat.fandom.com/pt/wiki/Kitana> Acesso em: 20 de mai. de 2020.

Na imagem anterior, ainda pode ser observado a presença da sua arma principal, que são os seus leques, que servem como navalhas mortais. Apesar de não apresentar nenhum decote, maior parte dos seus braços e pernas estão expostos. Diferente, de como está representada e *Mortal Kombat: Trilogy*, como pode ser visto na imagem a seguir (Figura 19).

Figura 19 - Kitana em *Mortal Kombat: Trilogy*



Fonte: Screenshot do YouTube (2017).⁶³

Kitana manteve as suas cores, porém nesta edição, ela está com um *body* muito mais cavado na região pélvica, e há um decote bem chamativo composto por amarras de um lado para outro, mostrando muito mais a região dos seios. Além disso, sua bota agora está numa altura $\frac{7}{8}$, dando um ar mais sensual às suas pernas, e o cabelo que antes era solto, está preso em um coque.

Na edição de *Mortal Kombat: Armageddon* (Figura 20), sua roupa teve poucas alterações, adicionaram mais detalhes no seu cinto e nas botas. Seu leque agora é bem mais detalhado, podendo identificar as navalhas.

⁶³ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=LD255oamdvo> Acesso em 20 de mai. de 2020.

Figura 20 - Kitana em *Mortal Kombat: Armageddon*



Fonte: Twitter (2019).⁶⁴

Chegando em *Mortal Kombat 9: Komplete Edition*, é bastante visível a mudança na personagem (Figura 21). Agora ela é acompanhada de um sutiã bem decotado, uma calcinha que conta com uma capa frontal.

Figura 21 - Kitana em *Mortal Kombat 9: Komplete Edition*



Fonte: Fandom (S/D).⁶⁵

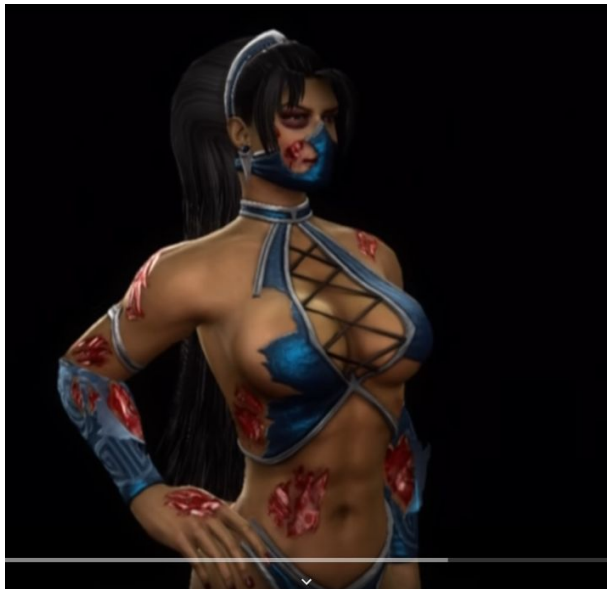
Também pode ser observado como a personagem emagreceu nesta edição, e teve seus seios aumentados. Além de que na imagem anterior, ainda está em uma pose bastante sensual. Ainda na mesma edição, a personagem também possui o adicional de suas roupas se rasgam em cada movimento que

⁶⁴ Disponível em: <https://twitter.com/kitanaralph/status/1153015206651617281> Acesso em: 20 de mai. de 2020.

⁶⁵ Disponível em: <https://mortal-kombat.fandom.com/pt-br/wiki/Kitana> Acesso em: 20 de mai. de 2020.

lhe é aferido, como pode ser visto na imagem a seguir (Figura 22). Onde o tal sutiã, que já cobria pouco, agora quase mostra tudo.

Figura 22 - Kitana após ataques



Fonte: Screenshot do YouTube (2011).⁶⁶

No último lançamento, até o momento, Kitana já está representada de maneira mais comportada, como uma verdadeira guerreira. Na imagem a seguir, ela está em posição de ataque, após ter lançado o seu leque. Por mais que a sua pose, anteriormente fosse bem chamativa, pode ser percebido que seus glúteos não estão à mostra em uma mini calcinha, e sim em uma calça (Figura 23).

⁶⁶ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=MMxKSGJ2OaI> Acesso em: 20 de mai. de 2020.

Figura 23 - Kitana em *Mortal Kombat 11*



Fonte: GameRevolution (2019).⁶⁷

Seu coque retornou, e sua roupa é inteiramente fechada, salvo um detalhe nas costas, que pode ser observado na imagem anterior. E um pequeno decote frontal, como pode ser visto na imagem seguinte (Figura 24), que também não chama a atenção para os seus seios, já que não estão praticamente saltando da sua roupa. Seu corpo não é mais curvilíneo, é um corpo real. Apesar de *Mortal Kombat 11*, ser um jogo com personagens totalmente modificáveis, onde as roupas antigas de Kitana, por exemplo, serem encontradas, esta é sua roupa oficial neste último lançamento.

Figura 24 - Kitana em *Mortal Kombat 11*



Fonte: Pinterest (S/D).⁶⁸

⁶⁷ Disponível em:

<https://www.gamerevolution.com/news/524437-mortal-kombat-11-kitana-dvorah-cetrion-gameplay>
Acesso em: 05 de jun. de 2020.

⁶⁸ Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/854980310488626000/> Acesso em: 05 de jun. de 2020.

4.3 MILEENA

Mileena, é considerada irmã de Kitana, mas nada mais é do que um clone, criado por Shao Kahn, na intenção de fazer uma combatente forte e com sede de sangue. Literalmente, pois Mileena esconde um enorme sorriso de presas afiadas por debaixo de sua máscara. Sua estreia aconteceu em *Mortal Kombat II*, onde pode ser visto que já possuía diversas habilidades. Por ser metade Edeniana e metade Tarkatan, ela é uma jogadora letal, com suas presas terríveis, sua incrível rapidez nos movimentos, e ainda tem o dom do teletransporte. Isso tudo a torna uma grande jogadora e possível escolha na maioria das batalhas pelos jogadores. A sua rivalidade com a “irmã” é bastante revelada durante os jogos, e muito disso advém de uma inveja, pois Mileena enxergava Kitana como uma mulher perfeita e melhor lutadora. Infelizmente, foi morta em *Mortal Kombat X* e sua presença em *Mortal Kombat 11* não acontece (RANTIN, 2017).

A seguir, pode ser observada Mileena, em sua primeira aparição, com os trajes de *Mortal Kombat II*. Composta de uma espécie de *body*, luvas, botas 3/4, máscara e uma faixa de cabelo, todos no mesmo tom de roxo, e ainda compõe de uma faixa preta na cintura. E nesta edição, ainda não podiam ser vistos os seus dentes diabólicos (Figura 25).

Figura 25 - Mileena em *Mortal Kombat II*



Fonte: Internet Archive (2014).⁶⁹

⁶⁹ Disponível em: <https://archive.org/details/mk2mileenaformugen> Acesso em: 05 de jun. de 2020.

Seguindo o mesmo modelo de Kitana, Mileena manteve as suas cores, contudo, na edição de *Mortal Kombat: Trilogy* ela está com um *body* muito mais cavado na região pélvica, e há um decote bem chamativo composto por amarras de um lado para outro, mostrando muito mais a região dos seios. Além disso, sua bota agora está numa altura $\frac{7}{8}$, dando um ar mais sensual às suas pernas, e o cabelo que antes era solto, está preso em um coque (Figura 26).

Figura 26 - Mileena em *Mortal Kombat: Trilogy*



Fonte: FAVPNG (2017).⁷⁰

Tanto em *Mortal Kombat: Deception*, quanto em *Mortal Kombat: Armageddon*, Mileena foi representada com as roupas da imagem a seguir (Figura 27). Mangas que cobriam os seus braços e cobriam uma pequena parte dos seios - o que seria bem difícil de manter no lugar durante uma batalha - e uma calcinha pequena, deixando seu quadril em evidência. Sua máscara agora é apenas um lenço solto, seu cabelo está preso bem alto. Em comparação com as edições anteriores, desta vez ela está com mais músculos pelo corpo.

⁷⁰ Disponível em:

https://favpng.com/png_view/smooth-jade-article-ultimate-mortal-kombat-3-mileena-kitana-jade-png/8BgfNjjQ Acesso em: 20 de mai. de 2020.

Figura 27 - Mileena em *Mortal Kombat: Deception*



Fonte: Pinterest (S/D).⁷¹

Em *Mortal Kombat 9: Complete Edition* Mileena usa um *body* de frente única, que serve para tampar seus mamilos e cobrir a região pélvica. Na parte de trás, a calcinha é um fio dental. Suas botas tem um acabamento em renda e um pequeno salto fino. Além disso, sua pose está totalmente sensual, na imagem a seguir (Figura 28). E seus seios estão cada vez maiores e em mais evidência.

Figura 28 - Mileena em *Mortal Kombat 9*



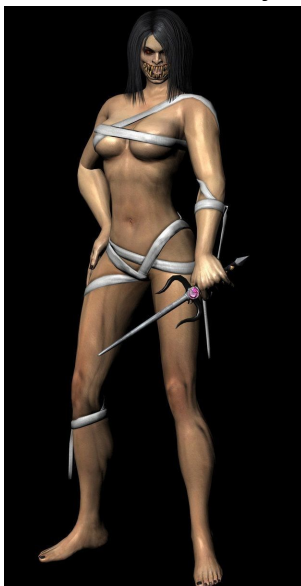
Fonte: Fandom (S/D).⁷²

⁷¹ Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/557179785147429100/> Acesso em: 20 de mai. de 2020.

⁷² Disponível em: <https://mortal-kombat.fandom.com/pt-br/wiki/Mileena> Acesso em: 21 de mai. de 2020.

Como se Mileena já não estivesse com pouca roupa, ela ainda possui um traje alternativo, que nada mais são do que faixas, que cobrem apenas seus mamilos e sua genitália. E ainda deixam seus dentes, que ainda não foram vistos, à mostra. Ela tem um corpo bastante musculoso, e pode ser visto na imagem a seguir (Figura 29).

Figura 29 - Mileena com traje alternativo

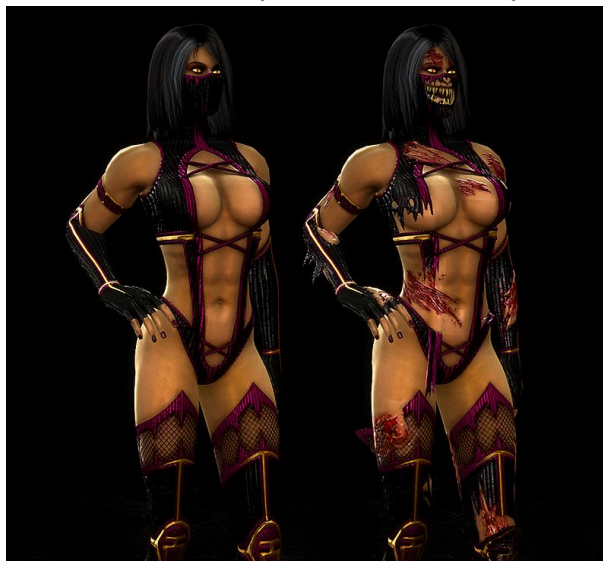


Fonte: Pinterest (S/D).⁷³

Assim como as personagens anteriormente analisadas, nesta mesma edição, Mileena também pode ser observada com as roupas rasgadas após a batalha, como pode ser visto na imagem a seguir, que mostra um antes e depois, que também serve de proveito para uma melhor observação das suas roupas de frente (Figura 30).

⁷³ Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/27584616446818135/> Acesso em: 21 de mai. de 2020.

Figura 30 - Antes e depois de Mileena após ataques



Fonte: MK Secrets (2014).⁷⁴

Ainda em *Mortal Kombat 9*, falando-se agora do comportamento de Mileena. Todos os personagens após vencerem a batalha fazem alguma pose. Já ela esfrega as mãos pelo corpo, que está coberto de sangue do inimigo. Como movimentos não podem ser adicionados aqui, a seguir é visto uma parte desta finalização dela (Figura 31).

Figura 31 - Pose de vitória e *Mortal Kombat 9*



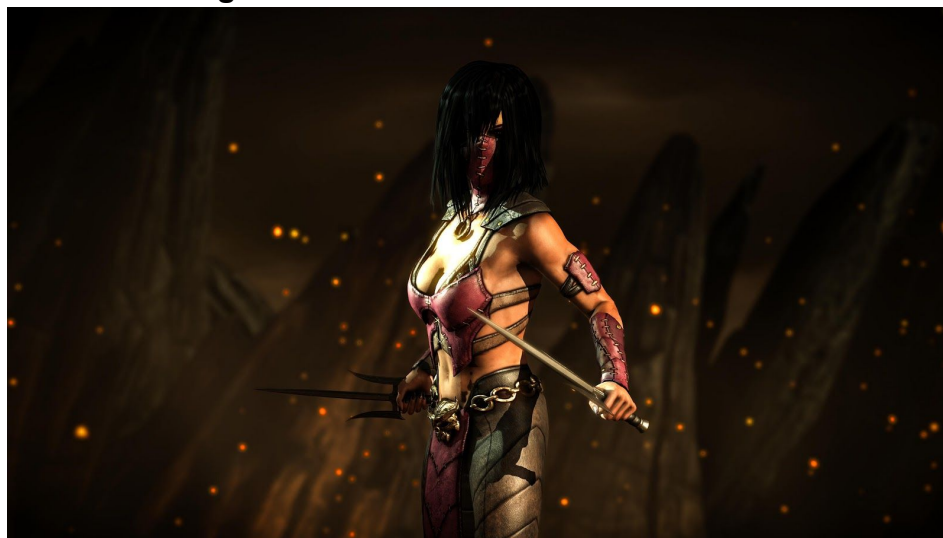
Fonte: Screenshot do YouTube (2011).⁷⁵

⁷⁴ Disponível em: <https://www.mksecrets.net/forums/eng/viewtopic.php?f=81&t=7172> Acesso em: 21 de mai. de 2020.

⁷⁵ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=EA-3ubt9chk> Acesso em: 21 de mai. de 2020.

Chegando em *Mortal Kombat X*, pode-se observar Mileena agora com calças, apesar de utilizar uma regata decotada e bem aberta nas laterais e nas costas. Porém não há uma grande exposição do seu corpo, como visto até o momento. Até sua pose de ataque está sendo demonstrada como a de uma guerreira pronta para a batalha. Observa-se a seguir, Mileena em *Mortal Kombat X* (Figura 32).

Figura 32 - Mileena em *Mortal Kombat X*



Fonte: Inside (2015).⁷⁶

Essa foi a última aparição de Mileena até o momento, pois nesta última edição ela acabou morrendo.

4.4 JADE

Jade faz parte do trio de ninjas mulheres do jogo, junto de Kitana e Mileena. Sua história é baseada em proteger Kitana, nem que pra isso ela tivesse que trabalhar ao lado de Shao Kahn. Jade teve sua primeira participação na saga, em *Mortal Kombat II*, mas não como uma personagem de primeiro acesso, e sim se tornava jogável assim que o jogador concluísse uma série de especificações. Ela foi inicialmente apresentada como quase uma cópia de

⁷⁶ Disponível em: <https://inside.worldgaming.com/how-to-win-with-mileena-mkx/> Acesso em: 21 de mai. de 2020.

Kitana, tirando o fato do seu uniforme ser de outra cor e sua pele ser mais escura. Mas ela também podia atirar leques, semelhante à sua inspiração, porém, sua arma principal era um bastão luminoso de cor roxa. No jogo seguinte, Jade já aparecia como uma personagem disponível para batalha e foi atualizada, ao invés dos leques, um bumerangue, e seu bastão servia como uma lança, tornando ela a primeira do trio à possuir duas armas no seu arsenal. Ela ainda possui o poder de invulnerabilidade e de teletransporte, que faz com que seja uma lutadora bastante ágil (RANTIN, 2018).

Assim como Kitana e Mileena, Jade é uma das 3 personagens que são compostas das mesmas roupas nas primeiras edições. A seguir, pode-se observar Jade, em sua primeira aparição, com os trajes de *Mortal Kombat II*. Composta de uma espécie de *body*, luvas, botas 3/4, máscara e uma faixa de cabelo, todos no mesmo tom de verde, e ainda compõe de uma faixa preta na cintura (Figura 33). Nesta edição, ela ainda usava leques como arma principal. Diferente de suas “irmãs”, ela tem a pele mais bronzeada.

Figura 33 - Jade em *Mortal Kombat II*



Fonte: Screenshot do YouTube (2016).⁷⁷

Seguindo a linha de raciocínio, em *Mortal Kombat: Trilogy*, como Jade também continha as roupas iguais das outras duas personagens anteriormente citadas, ela manteve as suas cores, contudo, nesta edição, ela está com um *body*

⁷⁷ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dKj0RMyb6hY> Acesso em: 05 de jun. de 2020.

muito mais cavado na região pélvica, e há um decote bem chamativo composto por amarras de um lado para outro, mostrando muito mais a região dos seios. Além disso, sua bota agora está numa altura $\frac{7}{8}$, dando um ar mais sensual às suas pernas, e o cabelo que antes era solto, está preso em um coque. Também foi adicionado a sua arma principal, um bastão de cor roxa (Figura 34).

Figura 34 - Jade em *Mortal Kombat: Trilogy*



Fonte: Screenshot do YouTube (S/D).⁷⁸

Assim como em *Mortal Kombat: Deception*, quanto em *Mortal Kombat: Armageddon*, Jade foi apresentada com as mesmas roupas. Conforme mencionado na análise de sua primeira aparição, que sua pele apresenta um bronzeado diferente das demais, e na imagem a seguir (Figura 35) pode ser percebido fortes traços indígenas na personagem. Neste jogo, ela está com os cabelos soltos, um sutiã de frente única e uma pequena faixa entre seus cabelos e sua testa. Ainda está com uma calcinha com fivelas douradas que formam uma capa dela para baixo. A cor verde de suas roupas foram mantidas, porém o verde está quase puxando para um jade, como seu nome, o que pode ter acontecido em função do aumento da qualidade dos jogos. Seus olhos, agora, apresentam um tom esverdeado.

⁷⁸ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=M6cq160s9MU> Acesso em: 22 de mai. de 2020.

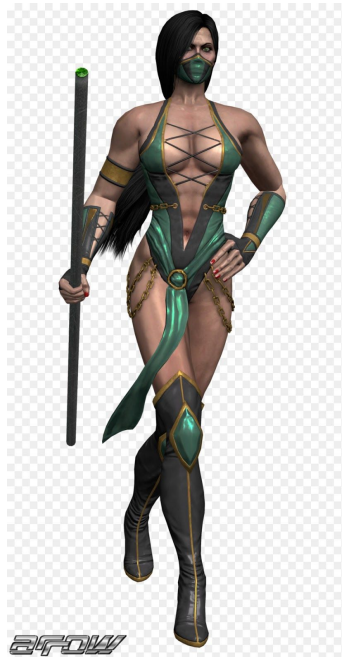
Figura 35 - Jade em *Mortal Kombat: Deception*



Fonte: Pinterest (S/D).⁷⁹

Chegando em *Mortal Kombat 9: Komplete Edition*, vê-se uma Jade com mais músculos, mais seios, pele mais clara. um *body* totalmente aberto na parte frontal de seu corpo. Seu cabelo se manteve solto e aqui ela aparentemente ganhou mais quadril. Ao que os olhos podem perceber, um golpe nos novos transpassados do seu *body*, rasgaria-os e deixariam seus seios completamente à mostra (Figura 36).

Figura 36 - Jade em *Mortal Kombat 9: Komplete Edition*



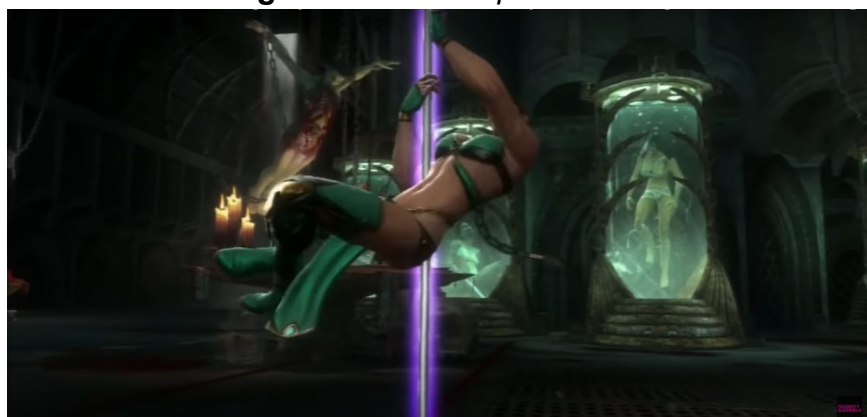
Fonte: Grátis PNG (S/D).⁸⁰

⁷⁹ Disponível em: <https://www.pinterest.de/pin/301811612507290000/> Acesso em: 22 de mai. de 2020.

⁸⁰ Disponível em: <https://www.gratispng.com/png-gyu2vm/> Acesso em: 22 de mai. de 2020.

Ainda em *Mortal Kombat 9: Komplete Edition*, quando fala-se do comportamento da personagem: ao vencer uma batalha, ela posiciona o seu bastão de ataque no chão, e roda nele, como se fosse uma barra de *pole dance*⁸¹ (Figura 37) e finaliza em uma pose sentada ao chão (Figura 38).

Figura 37 - Jade - pole dance



Fonte: Screenshot do YouTube (2019).⁸²

Figura 38 - Pose após pole dance



Fonte: Screenshot do YouTube (2019).⁸³

No último jogo lançado até o atual momento, a personagem está apresentada de uma maneira bem diferente do que estava sendo mostrado até este ponto. Em *Mortal Kombat 11*, Jade está com a pele acinzentada e olhos

⁸¹ Trata-se de uma dança, utilizando, como elemento, um poste ou barra vertical sobre o qual o(a) bailarino(a) realiza sua atuação. Este termo é comumente associado ao âmbito dos *strip clubs*, porém, recentemente, também vem se utilizando o termo *pole dance* artístico nos circos em espetáculos acrobáticos, ou em academias que não apelam ao erotismo como ferramenta visual.

⁸² Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Piz44C_F8lY Acesso em: 08 de jun. de 2020.

⁸³ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Piz44C_F8lY Acesso em: 08 de jun. de 2020.

vermelhos, pois está entre os personagens que foram ressuscitados. Pela pele escura, é comum confundir-se com as vestes. Contudo, agora ela está usando uma armadura no lugar de simples tecidos. As cores se mantêm entre o verde e o dourado. Não percebe-se nenhum decote ou exageros nos quadris, seios, glúteos ou poses. Seu cabelo se manteve solto. (Figura 39).

Figura 39 - Jade em *Mortal Kombat 11*



Fonte: Jeux Video (2019).⁸⁴

Outra mudança, foi a sua finalização, que ao vencer uma batalha, anteriormente ela dançava com seu bastão. Agora ela apenas posiciona sua arma no chão, e escora-se nela. Como pode ser observado na imagem a seguir (Figura 40) onde Jade está com um traje alternativo.

⁸⁴ Disponível em: <https://www.jeuxvideo.com/wikis-soluces-astuces/1033825/jade.htm> Acesso em: 08 de jun. de 2020.

Figura 40 - Finalização, com traje alternativo



Fonte: Screenshot do YouTube (2019).⁸⁵

Porém, o *pole dance* foi mantido, mas com grandes mudanças. Agora ele faz parte de um de seus *fatalities*. Ao vencer uma batalha duas vezes, este ataque pode ser proferido com uma sequência de movimentos que muda de um *console* para outro. E neste, ela faz com que seu bastão atravesse o olho do oponente e corta-o da cintura pra baixo, como pode ser visto na imagem a seguir (Figura 41). Inclusive, o nome do ataque é *Poll Dance*, que pode levar a mesma tradução que *pole dance*.

Figura 41 - *Fatality Poll Dance* em *Mortal Kombat 11*



Fonte: Screenshot do YouTube (2019).⁸⁶

⁸⁵ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3NifZnfh4-M> Acesso em: 08 de jun. de 2020.

⁸⁶ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Piz44C_F8lY Acesso em: 08 de jun. de 2020.

4.5 SINDEL

Sindel, a rainha de Edenia, a personagem feminina mais poderosa da série, teve sua primeira aparição em *Mortal Kombat: Trilogy*. Com uma série de poderes mágicos provenientes do ar, ela tem a habilidade de voar, controlar ondas sonoras com seu grito estridente - é tão forte, que pode explodir o seu oponente -, disparar rajadas de energia e ainda utiliza seu cabelo para atacar. Inicialmente com uma personalidade pacífica, adorada por todos de seu reino, porém após se juntar, contra sua vontade, ao imperador Shao Kahn, ela se torna uma criatura maldosa, sem piedade e capaz de fazer o mal a que passar pelo seu caminho. Sindel acaba se suicidando em uma parte da história, pois se nega a casar com o imperador, e tal ato serve como uma barreira para que ele não invadisse Earthrealm (RANTIN, 2017).

Assim como as três personagens anteriores, Sindel também tem sua primeira aparição, usando um *body* em *Mortal Kombat: Trilogy*, nas cores roxo e preto e um pequeno colete de mesma cor e forrado em prata. Suas botas atingem uma altura de $\frac{7}{8}$, finalizado com amarras, possui luvas pretas e pratas, unhas bem compridas, cabelo branco com uma listra preta, longo e solto, já que ele é uma de suas principais armas. Sua maquiagem é carregada em um grande delineado preto, que evidencia mais ainda seus olhos brancos (Figura 42).

Figura 42 - Sindel em *Mortal Kombat: Trilogy*



Fonte: Pinterest (S/D).⁸⁷

⁸⁷ Disponível em: <https://www.pinterest.de/pin/861594972438161351/> Acesso em: 25 de mai. de 2020.

Em *Mortal Kombat: Armageddon*, o seu *body* ganhou um decote maior do que o anterior, mostrando mais ainda seus seios, e ele ficou bem mais cavado na região pélvica. Fora que é bem perceptível o emagrecimento da personagem. Seu cabelo continua com a mesma aparência, levando em consideração que o anterior era por captação de movimentos de pessoas reais, e neste, é em 3D. Sua maquiagem que antes era somente preta, agora ganha outra cor junto, o roxo (Figura 43).

Figura 43 - Sindel em *Mortal Kombat: Armageddon*



Fonte: Screenshot do YouTube (2018).⁸⁸

Em *Mortal Kombat 9: Komplete Edition*, sua roupa ganhou diversas aberturas por sua extensão. Seus seios estão maiores que anteriormente e apenas seguros no seu *body* que forma um “V”. Seu cabelo lembra bastante a sua primeira aparição no jogo e músculos foram adicionados, que podem ser percebidos em seu abdômen, na imagem a seguir, onde Sindel está utilizando seu ataque de grito super sônico (Figura 44).

⁸⁸ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=BWTDOn6pLPE> Acesso em: 25 de mai. de 2020.

Figura 44 - Sindel em *Mortal Kombat 9: Komplete Edition*



Fonte: Flickr (2017).⁸⁹

Em *Mortal Kombat 11*, ela tem a aparência principal semelhante à de Jade, pois ela também foi uma das ressuscitadas. Seu cabelo está preso para trás, um pequeno decote, porém sem nenhum exagero, comparado à demonstrações anteriores. Ela possui ombreiras prateadas e mais algumas proteções pela cintura, na mesma cor (Figura 45).

Figura 45 - Sindel em *Mortal Kombat 11*



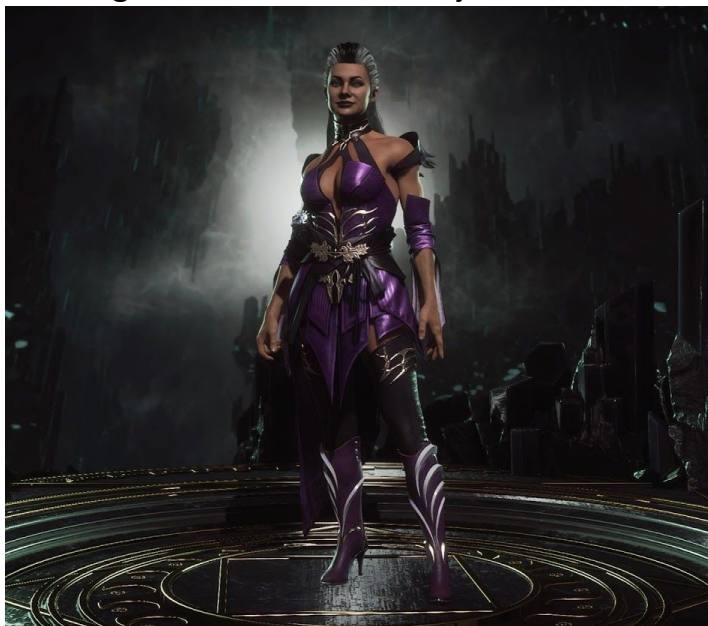
Fonte: Fandom (S/D).⁹⁰

⁸⁹ Disponível em: <https://www.flickr.com/photos/148431732@N04/32484051814/> Acesso em: 25 de mai. de 2020.

⁹⁰ Disponível em: <https://mortalkombat.fandom.com/wiki/Sindel> Acesso em: 08 de jun. de 2020.

Em um de seus trajes alternativos, tem-se a versão humana da mesma. Na imagem a seguir, pode ser observado que suas pernas estão bem protegidas e reparar que seu rosto parece mais jovem, além se sua maquiagem carregada ter sido removida nesta edição (Figura 46).

Figura 46 - Sindel com traje alternativo



Fonte: Event Hubs (2019).⁹¹

4.6 SHEEVA

A guarda-costas de Shao Kahn, Sheeva, que apesar de ter uma participação pequena, tem um grande reconhecimento pelos fãs, apareceu pela primeira vez em *Mortal Kombat: Trilogy*, como uma versão feminina de Goro, que é outro personagem que possui quatro braços e tem uma força absurda. Sheeva é inspirada no deus hindu da destruição, e foi a primeira mulher a ser considerada uma “sub-boss”, que nada mais é do que um chefe que vem antes do chefe final. O seu físico condiz com sua força, apesar de ser uma personagem com jogabilidade difícil, após pegar o jeito, ela se torna uma grande combatente, de muita rapidez e com super pulos, que causam um dano terrível no oponente. E é claro, soltar bolas de fogo, que é uma das habilidades chave de sua raça

⁹¹ Disponível em:

<https://www.eventhubs.com/imagegallery/2019/nov/27/sindel-human-skin-mortal-kombat-11/3/>

Acesso em: 08 de jun. de 2020.

denominada Shokan (híbridos de humanos e dragões), porém, ela continua sendo superior aos outros do mesmo clã (RANTIN, 2018).

A última personagem a ser analisada, é uma das que menos possui roupa e a com aparência mais monstruosa, por ser dotada de quatro braços, cada uma de suas mãos ter três dedos e seus pés terem dois dedos apenas. Como pode ser visto na imagem a seguir, Sheeva foi incluída em *Mortal Kombat: Trilogy* (Figura 47), e observa-se que ela veste apenas um *body* que tampa sua genitália e seus mamilos e todo seu corpo é composto por músculos. Ela ainda tem corte de cabelo moicano e pequenos chifres na cabeça e seus olhos são vermelhos. Diferente de outros personagens, seus movimentos não eram captados por pessoas, e sim por uma boneca.

Figura 47 - Sheeva em *Mortal Kombat: Trilogy*



Fonte: Desciclopédia (2020).⁹²

Em *Mortal Kombat: Armageddon*, ela ganhou muito mais destaque na musculatura, visto que ela é de uma família híbrida de humanos e dragões, é bem aceitável este exagero. Sua pele ganhou mais melanina e seu *body* foi substituído por uma calcinha e um sutiã que imitam armaduras, que também se mostra presente em seus pulsos e canelas. Isto pode ser observado na imagem a seguir (Figura 48).

⁹² Disponível em: <https://desciclopedia.org/wiki/Sheeva> Acesso em: 26 de mai. de 2020.

Figura 48 - Sheeva em *Mortal Kombat: Armageddon*



Fonte: Pinterest (S/D).⁹³

Em *Mortal Kombat 9: Complete Edition*, Sheeva está com trajes bem parecido com a da primeira edição que ela aparece. O diferencial está na qualidade da imagem, nos músculos mais aparentes em todo o corpo e nas suas armaduras dos pulsos e canelas, que agora tem pequenos espinhos (Figura 49).

Figura 49 - Sheeva em *Mortal Kombat 9: Complete Edition*



Fonte: Fandom (S/D).⁹⁴

⁹³ Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/745064332078508551/> Acesso em 26 de mai. de 2020.

⁹⁴ Disponível em: <https://mortal-kombat.fandom.com/pt-br/wiki/Sheeva> Acesso em 26 de mai. de 2020.

Na imagem a seguir, observa-se a personagem durante uma batalha, que fica em uma posição em que cada passo, enxerga-se os seus glúteos. E com isso perceber que a parte inferior do seu *body* é minúsculo também (Figura 50).

Figura 50 - Sheeva em batalha



Fonte: Screenshot do Youtube (2015).⁹⁵

Em *Mortal Kombat 11*, Sheeva está totalmente diferente. São poucas imagens onde ela pode ser observada, já que ela não encontra-se como um personagem jogável (Figura 51). Mas ela ganhou uma regata em armadura, ombreiras para os seus quatro braços, lenços, cordas e medalhões que provavelmente remetem à seu clã. O cabelo está mais curto, porém o moicano se manteve. Seu corpo está longe de ser considerado feminino.

⁹⁵ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ii9Wk3Z-p3Q> Acesso em: 26 de mai. de 2020.

Figura 51 - Sheeva em *Mortal Kombat 11*



Fonte: Pinterest (S/D).⁹⁶

⁹⁶ Disponível em: <https://www.pinterest.de/pin/725994402411595003/> Acesso em: 26 de mai. de 2020.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a questão que envolve todo este projeto, que indaga como a mulher é representada no jogo eletrônico de luta *Mortal Kombat*, primeiramente alguns pontos devem ser levantados antes de responder a mesma com mais convicção. Assim como as hipóteses também serão colocadas em pauta, da mesma forma já pode ser respondido que os objetivos específicos e geral, foram todos alcançados com muito esforço. O primeiro ponto é acerca da evolução das personagens onde foi percebido através da análise, que conforme a tecnologia avançava no meio, as protagonistas eram demonstradas cada vez mais sexualizadas que antes. Com isso, acredita-se que a produtora Netherrealm viu ali uma oportunidade de inserir mais detalhes em cada personagem, fazendo assim com que as suas curvas, seios, glúteos e quadris aparecem com mais destaque, já que agora isso era possível. Outro ponto, é não houve um padrão exato para cada personagem em cada jogo, visto que enquanto uma estava com mais vestes num jogo, outra estava quase nua, ou da mesma forma que uma emagrecia, outras ganhavam mais corpo e músculos. Por fim, o último jogo lançado realmente trouxe uma visão totalmente remodelada dos anteriores, o que foi uma enorme surpresa, pois foi descoberto o lançamento dele, no início do ano de 2020, mesmo que ele tenha sido lançado há pouco mais de um ano.

Para englobar com mais prontidão, aqui serão respondidas as hipóteses levantadas inicialmente. A primeira foi acerca da mulher ser representada de maneira distorcida no jogo, a resposta em que foi chegada é: sim, pode ser percebido durante a análise, que apesar de serem adversárias muito fortes, seus corpos e trajes não estavam adequadas para tal ato. No último jogo, a mudança está pendendo para o lado positivo. A segunda questão é se esta representação é para agradar ao público masculino, já que é ele quem mais busca por este entretenimento, e a resposta não difere muito da anterior, pois o público maior nos jogos de luta foi por muito tempo, o masculino, conforme a matéria de Vieira (2019). Que também cita que no momento, o número de mulheres vem crescendo, representando mais de 52% de jogadoras somente no Brasil e o número nos países periféricos só cresce, e por isso estas consumidoras buscam

por mais representações reais. A terceira questão é se há um machismo atrelado a isso, se mostra que as mulheres são apenas objetos sexuais e de desejo, e sim, realmente há machismo neste mundo também, assim como vê-se em cada canto. O que pode justificar este ponto, é que na mesma matéria de Vieira (2019), é citado que as indústrias de jogos estão mais presentes nos países desenvolvidos e continuam sendo dominadas pela maioria esmagadora de homens heterossexuais e muitos ainda tem este pensamento antiquado e preconceituoso. Claro que o último jogo mostra uma remodelação, porém, isto é de um ano para cá, os outros mais de 20 anos foram simplesmente cercados de machismo.

A questão norteadora, que argumenta em como as personagens são representadas dentro do jogo, pode ser finalmente respondida: A mulher foi por muitos anos representada como um objeto sexual, ou até mesmo inserida no primeiro jogo, como uma espécie de cota se mostrando algo inovador. Porém, a cada lançamento, elas foram sendo modificadas a fim de agradar o seu maior público que foi o masculino por muito tempo, e que por vezes endeusavam aquelas mulheres vistas na tela como ideais para sua vida. Apenas com uma breve pesquisa na *internet* com os nomes das protagonistas, podem ser encontradas diversas artes de fãs, onde elas estão em poses sexuais, ou até mesmo nuas. No atual momento, está mudando a passos curtos, logo pode-se dizer que a questão tem duas respostas, depende de qual dos vários lançamentos que está sendo observado.

Uma perturbação bastante particular, foi a sexualização escancarada de uma personagem que de humana, não tem nada, como a Sheeva, principalmente em buscas rápidas pela internet, pode ser encontradas diversas artes de fãs, dela em poses bem sensuais; assim como as demais. Contudo, só do lançamento de *Mortal Kombat 11*, ter sido um dos primeiros jogos a deixarem a sexualização de lado, já é um avanço enorme. Agradar à todos nunca será possível, pois durante toda a pesquisa, muitas piadas apareceram nos resultados, dizendo que os próximos lançamentos, terão personagens de burca, afirmando mais uma vez, que tudo não passa de uma maneira de agradar à estes espectadores. Fora algumas matérias, com títulos como “as 5 personagens mais sexys do jogos”, que

dão vontade de bater mais ainda neste ponto, de que as mulheres merecem ser fortes, respeitadas e adequadas aos padrões dos jogos, e não dos olhos masculinos. A esperança, é que a melhora seja constante.

REFERÊNCIAS

ALVES, Paulo. **Baixar Mortal Kombat, a versão definitiva da franquia de jogos de luta**. Techtudo. Editora Globo, 2014. Disponível:

<https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/mortal-kombat.html> Acesso em: 10 de mai. de 2020.

ARAÚJO, Guilherme P. C.; **Fight like a girl**: O protagonismo feminino nos jogos digitais. Revista Sistemas e Mídias Digitais. vol. 3, nº 1. Fortaleza, 2018.

Disponível em:

<https://docplayer.com.br/112165756-Fight-like-a-girl-o-protagonismo-feminino-nos-jogos-digitais.html> Acesso em: 28 de abr. de 2020.

BATISTOTI, Vitória. **9 mulheres que são destaques na indústria dos games**.

Revista Galileu. Editora Globo, 2018. Disponível em:

<https://revistagalileu.globo.com/> Acesso em: 28 de abr. de 2020.

BEAUVOIR, Simone de. **O segundo sexo**. 2 ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2016.

BERALDO, Beatriz. **O que é feminilidade?** Papéis sociais e o feminismo

contemporâneo. 4º Congresso internacional em comunicação e consumo. São

Paulo, 2014. Disponível em: <https://docero.com.br/doc/e181e1> Acesso em: 24 de abr. de 2020.

BOBBIO, Norberto. **A era dos direitos**. Nova ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2004.

Disponível em:

https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/297730/mod_resource/content/0/norberto-bobbio-a-era-dos-direitos.pdf Acesso em: 16 de jul. de 2020.

BORGES, Diego. **Review Control**: game traz enredo sobrenatural e jogabilidade inovadora. Techtudo. Editora Globo, 2019. Disponível em:

<https://www.techtudo.com.br/review/review-control-game-traz-enredo-sobrenatural-e-jogabilidade-inovadora.ghtml> Acesso em: 30 de abr. de 2020.

CAMPBELL, Colin. **Words, Rhianna Pratchett and the meaning of Lara Croft**.

Polygon. Vox Media. Estados Unidos da América, 2016. Disponível em:

<https://www.polygon.com/features/2016/3/7/11162050/words-rhianna-pratchett-and-the-meaning-of-lara-croft> Acesso em: 16 de jul. de 2020.

COSTA, Ana A. **O movimento feminista no Brasil**: Dinâmicas de uma intervenção política. Revista Gênero. Bahia, 2005. Disponível em:

<https://periodicos.uff.br/revistagenero/article/view/31137/18227> Acesso em: 16 de jul. de 2020.

DIAS, Guilherme. **Mortal Kombat**: tudo que você precisa saber antes de jogar. Voxel. No Zebra Networks SA. Curitiba, 2019. Disponível em: https://www.voxel.com.br/especiais/mortal-kombat-11-tudo-voce-precisa-saber-jogar_843035.htm Acesso em 15 de mai. de 2020.

DIAS, Guilherme. **Mortal Kombat**: A história explicada de todos os jogos. Voxel. No Zebra Networks SA. Curitiba, 2019. Disponível em: https://www.voxel.com.br/especiais/mortal-kombat-historia-explicada-jogos_843510.htm Acesso em 15 de mai. de 2020.

ESTORARI, Daniel. **Warner Bros. anuncia animação cinematográfica de Mortal Kombat focado no Scorpion**. Torre de vigilância. São Paulo, 2020. Disponível em: <https://www.torredevigilancia.com/warner-bros-anuncia-animacao-cinematografica-de-mortal-kombat-focado-no-scorpion/> Acesso em: 09 de mai. de 2020.

FERRARI, Rosana. **O empoderamento da mulher**. 2013. Disponível em: www.fap.sc.gov.br/noticias/empoderamento.pdf Acesso em: 30 de mar. de 2020.

FILHO, Nilson B. **A mulher do século XXI**. Editora Justiça e Cidadania. Rio de Janeiro, 2015. Disponível em: <https://www.editorajc.com.br/a-mulher-do-seculo-xxi/> Acesso em: 03 de abr. de 2020.

GALVÃO, Bruno. **Mortal Kombat 11 vendeu mais de 1.8 milhões de unidades digitais**. Brasilgamer. Eurogamer, 2019. Disponível em: <https://www.eurogamer.pt/articles/2019-05-24-mortal-kombat-11-vendeu-mais-de-1-8-milhoes-de-unidades-digitais> Acesso em: 19 de mai. de 2020.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

GOOGLE. **Finanças**. Disponível em: <https://www.google.com/finance> Acesso em 18 de abr. de 2020.

GUIMARÃES, Clara. **Criador do Mortal Kombat fala sobre o sucesso do jogo**. Olhar Digital. UOL Tecnologia, 2019. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/games-e-consoles/noticia/criador-do-mortal-kombat-que-lancou-sequencia-ontem-fala-sobre-sucesso-do-jogo/85080> Acesso em: 19 de mai. de 2020.

HISTORY. **Video game history**. A&E Television Networks, LLC. Nova Iorque, 2017. Disponível em: <https://www.history.com/topics/inventions/history-of-video-games> Acesso em: 27 de abr. de 2020.

MARQUES, Cleber. **Claire Redfield está de volta em Resident Evil 2**. Warzone. São Paulo, 2018. Disponível em: <http://warzone.me/claire-redfield-esta-de-volta-em-resident-evil-2/> Acesso em: 30 de abr. de 2020.

MONTEIRO, Rafael. **Mortal Kombat: relembre as principais personagens femininas da franquia**. Techtudo. Editora Globo, 2020. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/listas/2020/05/mortal-kombat-relembre-as-principais-personagens-femininas-da-franquia.ghml> Acesso em: 10 de mai. de 2020.

O'BRIEN, Lucy. **Dishonored 2 Review**. IGN. São Francisco, 2017. Disponível em: <https://www.ign.com/articles/2016/11/14/dishonored-2-review> Acesso em: 30 de abr. de 2020.

OLIVEIRA, Matheus. **Guia: Os diferentes tipos de fighting games do cenário competitivo**. Versus, 2018. Disponível em: <https://vs.com.br/artigo/guia-os-diferentes-tipos-de-fighting-games-do-cenario-competitivo> Acesso em: 16 de jul. de 2020.

PEREIRA, Leonardo T. **Introdução aos jogos digitais: Desenvolvimento, produção e design**. Apostila de Jogos. ed. 0.1. São Paulo, S/D. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4110973/mod_resource/content/1/apostila-de-jogos.pdf Acesso em: 28 de abr. de 2020.

PINHEIRO, Renan. **De 1 a 10: A trajetória de Mortal Kombat**. Gameblast. Creative Commons BY-SA 3.0, 2015. Disponível em: <https://www.gameblast.com.br/2015/04/especial-10-fatos-mortal-kombat.html> Acesso em: 04 de jun. de 2020.

PLANALTO. **Leis: Código civil brasileiro**. Governo brasileiro. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br> Acesso em: 8 de abr. de 2020.

PINTO, Céli R. J. **Feminismo, história e poder**. Revista de sociologia e política. v. 8, nº 36: Curitiba, 2010. Disponível em: www.scielo.br/pdf/rsocp/v18n36/03.pdf Acesso em: 27 de abr. de 2020.

PINTO, Céli R. J. **Uma história do feminismo no Brasil**. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2003.

RAFAEL, Lucas. **10 melhores jogos do gênero hack and slash!** Legião dos Heróis, 2018. Disponível em: <https://www.legiaodosherois.com.br/lista/10-melhores-jogos-genero-hack-slash.html#list-item-1> Acesso em: 16 de jul. de 2020.

RANTIN, Cristiano. **10 fatos e curiosidades sobre a Jade de Mortal Kombat!** Legião dos Heróis, 2018. Disponível em: <https://www.legiaodosherois.com.br/lista/10-fatos-e-curiosidades-sobre-a-jade-de-mortal-kombat.html> Acesso em: 21 de mai. de 2020.

RANTIN, Cristiano. **10 fatos e curiosidades sobre a Kitana de Mortal Kombat!** Legião dos Heróis, 2017. Disponível em: <https://www.legiaodosherois.com.br/lista/10-fatos-e-curiosidades-sobre-kitana-de-mortal-kombat.html> Acesso em: 19 de mai. de 2020.

RANTIN, Cristiano. **10 fatos e curiosidades sobre a Mileena de Mortal Kombat!** Legião dos Heróis, 2017. Disponível em: <https://www.legiaodosherois.com.br/lista/10-fatos-e-curiosidades-sobre-mileena-d-e-mortal-kombat.html> Acesso em: 19 de mai. de 2020.

RANTIN, Cristiano. **10 fatos e curiosidades sobre a Sheeva de Mortal Kombat!** Legião dos Heróis, 2018. Disponível em: <https://www.legiaodosherois.com.br/lista/10-fatos-e-curiosidades-sobre-sheeva-de-mortal-kombat.html> Acesso em: 21 de mai. de 2020.

RANTIN, Cristiano. **10 fatos e curiosidades sobre a Sindel de Mortal Kombat!** Legião dos Heróis, 2017. Disponível em: <https://www.legiaodosherois.com.br/lista/10-fatos-e-curiosidades-sobre-a-sindel-d-e-mortal-kombat.html> Acesso em: 21 de mai. de 2020.

RANTIN, Cristiano. **10 fatos e curiosidades sobre a Sonya Blade de Mortal Kombat!** Legião dos Heróis, 2018. Disponível em: <https://www.legiaodosherois.com.br/lista/10-fatos-e-curiosidades-sobre-a-sonya-blade-de-mortal-kombat.html> Acesso em: 19 de mai. de 2020.

RIBEIRO, Felipe. **Quais os 5 melhores jogos de Mortal Kombat?**. Canal Tech. São Bernardo do Campo, 2020. Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/melhores-jogos-mortal-kombat-163299/> Acesso em: 09 de mai. de 2020

RIBEIRO, Silvana M; **Retratos de mulher: construções sociais e representações visuais do feminino**. Coleção: Comunicação e Sociedade. ed. 1. Porto, 2005. Disponível em: <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/41848> Acesso em: 25 de mar. de 2020.

SILVA, Maria da; WRIGHT, Sonia Jay; **As mulheres e o novo constitucionalismo: uma narrativa feminista sobre a experiência brasileira**. Revista brasileira de história do direito. v. 1, nº 2. Minas Gerais, 2015. Disponível em: <https://www.indexlaw.org/index.php/historiadireito/article/view/666> Acesso em: 26 de mar. de 2020.

SOUZA, Ariel. **Mortal Kombat 11: final - modo história** dublado em português. Combo Infinito. YouTube, 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=hVBXeoPb7rl> Acesso em 15 de mai. de 2020.

SQUARE ENIX. **Life is Strange**. Square Enix Games. Disponível em: <https://lifeisstrange.square-enix-games.com/pt-br/games/life-is-strange/about>
Acesso em: 30 de abr. de 2020.

STEAM. **Cloudpunk**. Valve Corporation. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/746850/Cloudpunk/> Acesso em 30 de abr. de 2020.

SUPERDATA. **2019 year in review: digital dames and interactive media**. Nova Iorque, 2019. Disponível em: <https://www.superdataresearch.com> Acesso em 22 de abr. de 2020.

TIBÉRIO, Vitor. **9ª geração de videogames: O que vem por aí?** Disponível em: <https://www.showmetech.com.br/9a-geracao-videogames-o-que-vem-por-ai/>
Acesso em: 25 de abr. de 2020.

THOMPSON, John. **Ideologia e cultura moderna: Teoria crítica na cultura de massa**. Petrópolis: Vozes, 1998.

TORRES, Fábio. **Personagem – A história de Samus Aran, de Metroid**. Revista Arkade. ed. II: Curitiba, 2010. Disponível em: <https://www.arkade.com.br/personagem-historia-samus-aran-metroid/> Acesso em: 30 de abr. de 2020.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. São Paulo: Papirus, 1994.

VIEIRA, Nathan. **Mortal Kombat 11: O jogo que finalmente disse “não” para a sexualização**. Canal Tech. São Bernardo do Campo. 2019. Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/mortal-kombat-11-o-jogo-que-finalmente-disse-na-o-para-a-sexualizacao-156667/> Acesso em: 14 de mai. de 2020.

VILHENA, Junia de; MEDEIROS, Sérgio; NOVAES, Joana. **A violência da imagem: estética, feminino e corporeidade**. Revista mal estar e subjetividade. v.5, n.8: Fortaleza, 2005. Disponível em: pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1518-61482005000100006
Acesso em: 27 de abr. de 2020.

WARNER BROS. **Mortal Kombat**. Disponível em: <https://www.mortalkombat.com/>
Acesso em: 14 de mai. de 2020.

WEBSTER, Andrew. **Mortal Kombat 11 is a game nearly 30 years in the making**. The Verge. Vox Media. Estados Unidos da America, 2019. Disponível em: <https://www.theverge.com/2019/4/23/18512337/mortal-kombat-11-ps4-xbox-switch-ed-boon-interview> Acesso em: 16 de jul. de 2020.

APÊNDICE - PROJETO DE MONOGRAFIA I
UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL

MARIA CAROLINA FONTANELLA

**A REPRESENTAÇÃO DA IMAGEM FEMININA NOS JOGOS ELETRÔNICOS
DE LUTA**

Caxias do Sul
2019

**UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL
ÁREA DO CONHECIMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
HABILITAÇÃO EM PUBLICIDADE E PROPAGANDA**

MARIA CAROLINA FONTANELLA

**A REPRESENTAÇÃO DA IMAGEM FEMININA NOS JOGOS ELETRÔNICOS
DE LUTA**

Projeto de Monografia apresentado
como requisito para aprovação na
disciplina COM0491 Monografia I – Maria
Carolina Fontanella.

Orientador(a): prof. dr. Álvaro
Benevenuto Jr.

Caxias do Sul
2019

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	100
2 TEMA	102
3 JUSTIFICATIVA	103
4 QUESTÃO NORTEADORA	105
5 HIPÓTESES	106
6 OBJETIVOS	107
6.1 OBJETIVO GERAL	107
6.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	107
7 METODOLOGIA	108
8 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA	110
8.1 FEMININO	110
8.2 EMPODERAMENTO	110
8.3 FEMININO	111
8.4 JOGOS	112
9 ROTEIRO DOS CAPÍTULOS	114
10 CRONOGRAMA	115
REFERÊNCIAS	116

1 INTRODUÇÃO

Desde o início dos tempos, as mulheres são ensinadas a serem aquelas que cuidam do lar, que cuidam dos filhos e preparam a janta para seu marido que chega muito cansado no final do dia em função do seu trabalho. Algo que vem desde o nascimento, quando se descobre que é uma menina já diz que vai comprar um mundo cor de rosa, panelas e vassouras para ela brincar de casinha, fazendo com que ela assimile que aquilo é a sua função, não que tudo deva ser dividido entre si e seu parceiro. Porém, houve uma época em que mulheres puderam sair de suas casas e trabalhar. Algo que era muito malvisto de início, mas que já estava sendo um avanço, principalmente para aquelas que pensavam um pouco mais a frente de seu tempo. Os anos foram passando, as mulheres foram ganhando espaço, tendo direito a votar, dirigir e se divorciar - não exatamente nesta ordem.

Em muitos lugares, as mulheres ainda são condicionadas a situações de humilhações, de negação ao trabalho externo, de ter voz ativa em uma discussão e até mesmo tomar decisões. Mesmo com a evolução que obtivemos a cada dia, desde que os humanos habitam a terra, ainda é muito frequente as notícias de mulheres que são mortas por se imporem diante de um homem. Não apenas isso, mas de serem vistas apenas como um objeto de prazer e dominância.

Atualmente a mulher tem sido vista de forma positiva em ambientes de trabalho, nas mídias e em seu papel doméstico. Elas têm ganhado espaço em grandes cargos de empresas, por serem esforçadas e capazes e não pelo dito popular de que ela “dormiu com alguém para conseguir isso”. Tem aparecido muito mais em peças publicitárias, e desta vez não são mostradas como troféus ou como um objetos de desejo e admiração masculina. Elas tiveram a chance de conhecerem pessoas sensatas, que entendem que os serviços de casa, não são únicos e exclusivos das mulheres - eles são de todos! E isso e muito mais, tem sido algo de grande representatividade para outras mulheres e até crianças, que as veem em lugares que elas jamais imaginariam que elas também poderiam ir. As crianças também sonham em ser motoristas, presidentes, pilotos, jogadora de futebol e etc.. E elas tem exemplos espalhados por aí. O que é fantástico para o

crescimento e empoderamento delas. Os espaços têm sido conquistados, pois não dependem do sexo e sim da capacidade e da força de vontade de uma pessoa.

Um lugar onde a mulher é bastante vista, é nos jogos de *videogame*, computadores e celulares. Elas têm diversas funções, desde uma garçonete até uma rainha. Porém, algo que chama bastante a atenção, são as personagens de jogos de luta, que em grande parte, estão com roupas que não combinam com a situação na qual elas se encontram. Personagens estas, que estão lá para lutarem, para se defenderem ou até mesmo matar seu oponente. Elas estão com calcinha e sutiã, calção cavado, maiôs que mal tapam os seus corpos, seus decotes exagerados e algumas até estão de sapato salto alto; elas tem corpos tomados por curvas e músculos, são mulheres sensuais, e que até mesmo os sons que emitem quando levam algum golpe, são sexuais. Enquanto os personagens masculinos, estão totalmente protegidos, de calça, camiseta, coturnos e até mesmo coletes. Como que estas personagens, por mais que tudo seja fictício, vão se proteger e enfrentar a sua batalha, sendo que seu corpo está totalmente em evidência? A problemática se encontra também em como isso é consumido e é visto pelos olhos de seus jogadores, já que a maioria de seu público é masculino.

2 TEMA

A representação da imagem da mulher nos jogos eletrônicos de luta.

3 JUSTIFICATIVA

Não é de agora que vemos mulheres sendo tratadas como objetos de desejo e satisfação em jogos de diversos gêneros. Algum percentual pode ter evoluído, mas ainda é bastante visível essa representação feminina em jogos de luta. As personagens que estão lá, prontas para uma batalha muitas vezes mortal, onde poderão levar diversos golpes de chutes e socos, aparecem com roupas totalmente desprotegidas, em grande parte são uma espécie de calcinha e sutiã que nem cabe direito em seus corpos, por eles terem sido projetados de maneira anormais. São seios avantajados, barrigas trincadas, glúteos empinados e pernas lisas e musculosas, mas nada que proteja seu corpo da luta que está por vir. Não apenas na ação dos jogos, mas suas representações fora dos jogos, como nas capas ou imagens de internet, suas poses são sensuais e muitas vezes exigem uma certa acrobacia, para que seu corpo fique mais evidente e de maneira sensual, o que só faz com que o seu público sinta desejo por aquela personagem.

Ao invés de serem mostradas desta forma, elas bem que poderiam estar lá com roupas semelhantes aos personagens do sexo masculino. Calças, coturnos, coletes, capacetes, togas, dentre outros... Já que eles estão ali com o mesmo propósito, que é a batalha no jogo, onde serão atingidos da mesma forma. Tanto as personagens femininas como masculinas, são oponentes fortes e com ótimas jogabilidades, cada um com suas vantagens e desvantagens, como qualquer outro ser real ou fantasioso.

Enquanto esta imagem for representada, os homens irão crescer com uma imagem totalmente distorcida de como realmente é uma mulher, eles irão fixar na sua cabeça, que toda mulher tem aquele corpo, desenvoltura e sensualidade. Para mulheres vai continuar sendo uma imposição de como elas tem que ser: magras, sensuais, flexíveis, com grandes seios e glúteos e que nada se mexa enquanto elas correm ou se movimentam. Elas não são mulheres reais, as mulheres reais são totalmente diferentes do que os jogos passam.

Tudo isso tem um nome, que é bastante conhecido: o machismo. A ideia de que o homem é superior às mulheres, de que ele tem controle total sobre o

corpo e vontades delas. Algo tão retrógrado, mas bastante presente ainda, que tem perseguido muitas vidas. Infelizmente, o machismo não atinge somente mulheres, mas também atinge àquele menino que quer brincar de casinha ou quer que comprem a boneca ao invés do boneco. Criança esta, que depois será soterrado de imposições machistas, que ele deve se portar como homem, pois ser homem é não ajudar em nada e não ter noção nenhuma do que é cuidar de um filho. Salvo quando estas crianças não são mortas. O machismo atinge as mulheres nas entrevistas de emprego, no dia a dia, tanto na rua quanto em ambientes fechados, quando alguém do sexo masculino, resolve que pode falar do seu corpo em alto e bom som, para que ela se sinta ainda mais constrangida. O machismo faz com que a mulher não tenha domínio algum de seu corpo e de sua vida. Ele está presente nas propagandas em que vemos mulheres seminuas servindo cerveja, nos quadrinhos onde as heroínas estão em poses totalmente sensual, com pouquíssima roupa ou um macacão tão justo que marca todo o seu corpo, para que tudo fique em evidência. Ele atinge a todos, até mesmo aqueles que o pregam, muitas vezes por terem crescido em uma família que impôs aquilo como o certo e comum.

4 QUESTÃO NORTEADORA

Como a imagem da mulher é representada nos jogos eletrônicos de luta?

5 HIPÓTESES

A imagem da mulher é representada de maneira distorcida nos jogos de luta.

Esta representação se dá, para agradar o público masculino, que é quem mais busca este tipo de entretenimento.

Há um machismo atrelado à isso, que mostra que as mulheres são apenas objetos sexuais e de desejo.

6 OBJETIVOS

6.1 Objetivo geral

Analisar a representação da imagem da mulher nos jogos de luta, para compreender como que a figura feminina é tratada.

6.2 Objetivos específicos

Pesquisar sobre como é a imagem da mulher na sociedade.

Estudar os jogos de luta, buscando uma categorização.

Verificar as referências de jogos de luta, onde as mulheres são representadas de forma sexualizada.

Analisar as abordagens estéticas da imagem feminina nos jogos.

7 METODOLOGIA

Ao longo deste projeto, serão utilizadas as metodologias de pesquisa exploratória e pesquisa bibliográfica (GIL, 2010). Para auxiliar nas análises fílmicas e estéticas dos personagens e suas representações, virá à tona a hermenêutica de profundidade de Thompson (1998). A seguir, uma breve explicação de como se dá forma à estas metodologias escolhidas.

A pesquisa exploratória busca familiarizar o leitor com o problema, com intenção de torná-lo mais curioso a criar hipóteses ou deixar mais explícito a situação ali citada. Tem um desenvolvimento bastante flexível, por considerar os mais diversos aspectos ligados ao estudo ou fenômeno discutido. Dentro da pesquisa exploratória, podemos coletar dados de diversas formas, sendo uma delas, a pesquisa bibliográfica. Em função desta flexibilidade de estudos, dificilmente podemos rotular a pesquisa em si, apesar de que em um dado momento, muitas pesquisas ligadas à trabalhos acadêmicos contém algum traço exploratório, pois inicialmente, não temos uma definição muito clara do que iremos investigar. (GIL, 2010)

O autor menciona que uma pesquisa bibliográfica deve ser realizada em cima de fontes já publicadas anteriormente. Incluindo primeiramente materiais impressos, como livros, jornais, revistas, teses, dissertações e anais de eventos. Porém, com o crescimento de formatos novos, pode-se encontrar fontes em CDs, discos, sites e etc.. Basicamente, toda pesquisa acadêmica conta com uma pesquisa bibliográfica, nem que seja um capítulo que contenha uma pequena parte de pesquisa a fim de fornecer uma fundamentação teórica ao trabalho em si.

A hermenêutica pode nos remeter à pesquisas de cunho sócio-históricas, porém é menos provável que ela nos ofereça uma metodologia de estudo dos símbolos e de ideologias particulares. Esta forma de pesquisa, pode ser dividida entre sócio-histórica, discursiva e interpretação/re-interpretação; dentro de cada uma temos uma gama de situações ou formas de se analisar uma mesma peça. (THOMPSON, 1998)

A análise fílmica pode ser dividida em dois conceitos: a ação de analisar e pode ser também o desfecho desta ação, por exemplo, um texto. Para analisar, devemos despedaçar aquilo que estamos observando, que não são percebidos de maneira isolada pelo público “a olho nu” e depois agir. Em segundo plano, devemos encontrar alguma ligação entre estes pedaços feitos e procurar compreender como eles se tornam aliados para que possa então, se manifestar de maneira significativa e assim reconstruir este filme. (VANOYE; GOLLIOT-LÉTÉ, 1994)

8 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

8.1 FEMININO

Podemos observar que, a partir do século XIX tivemos uma breve mudança no status quo dos filósofos, fazendo com que os assuntos mulher e feminino passassem a ser de grande interesse deles. Porém, a diferença dos sexos ainda é de causar reações diferentes em cada abordagem. O feminino é uma representação mental que não limitam o ser humano, podendo ser considerado como uma categoria ontológica, onde o sujeito é analisado em si mesmo, dentro de sua própria complexidade. (FERREIRA, 2014)

Enquanto que a oposição homem/mulher parte de um termo biológico, o masculino/feminino vem de uma carga cultural, que pode ser incluso no imaginário, na ideologia e com representações que determinam exatamente o que é característico de homens e aquilo que serve às mulheres, identificando as normas dominantes das diferentes sociedades. A maneira que a cultura ocidental tratou essas diferenças, acabou afetando também o modo como os filósofos pensavam. (FERREIRA, 2014)

Não existem dúvidas quanto ao alcance da liberdade feminina, para todo o coletivo humano. Pensando que os homens deixaram de lado o seu lado primitivo e foram em busca da construção da civilização para terem acesso às mulheres, ficamos curiosos a buscar o motivo que isso veio à tona. A pré-história nos conta sobre o desejo pela mulher, como uma das causas da fome ou do trabalho pela sobrevivência. Sendo assim, o preço pago pelo domínio da mulher não foi baixo. A posse da mulher surge como uma tentativa de reparação histórica. (VILHENA; MEDEIROS; NOVAES, 2005)

8.2 EMPODERAMENTO

O empoderamento é o significado da mulher existir em sociedade. Para que possa se empoderar, ela precisa reconhecer seus direitos e lutar por eles. Antes de tudo a sua estima precisa ser a base desta luta. Este empoderamento

passa por diversos setores, que são: a sociedade, pelo conhecimento dos direitos da mulher, a inclusão social, instrução, profissionalização e consciência de cidadania. Em um plano individual, este processo passa a ser trabalhado internamente, onde pode estar lidando com sua auto estima, se conhecendo e valorizando a si mesma. (FERRARI, 2013)

As mulheres têm vivido diversos papéis sociais, desde que foi inserida no mercado de trabalho. Porém tem enfrentado os desafios do seu crescimento, pois além da sua profissionalização, ainda tem suas funções dentro de casa, o que acumula com suas atividades externas e trabalhe bem mais do que os homens. Essa condição se dá por elas ainda acharem que são responsáveis pela casa, filhos, marido e ainda tenha fôlego para enfrentar o seu trabalho no dia seguinte, pois continuam sustentando uma imagem tradicional de si mesma, ainda que vivencie uma realidade diferente na sua profissão. A psicóloga Rosana Ferrari cita: *“A autoimagem da mulher continua parecida com a de antes, e ela própria se submete ao que a tradição de seu gênero pressupunha.”* (FERRARI, 2013, p. 2)

8.3 FEMINISMO

Ao longo da história sempre existiram mulheres que iam contra as suas condições impostas pela sociedade, muitas lutaram pela liberdade e muitas tiveram a sua própria vida como pagamento. Não podemos falar de imposições sem mencionar a Igreja Católica, foi a que mais pregava que as mulheres tinham que seguir seus dogmas. Porém, a primeira aparição do feminismo, foi nas últimas décadas do século XIX, quando um grupo de mulheres se reuniu, primeiramente na Inglaterra, para terem seus direitos postos em prática, e o que mais se popularizou, foi o direito ao voto. (PINTO, 2010)

As sufragistas foram um grupo de mulheres, que promoveram grandes manifestações em prol de seus direitos em Londres, muitas foram presas diversas vezes, faziam greve de fome e também tiveram as que foram impedidas de continuarem em família, pelos seus maridos. Em 1913, a feminista Emily Davison, atirou-se na frente do cavalo do Rei, durante uma corrida em Derby, morrendo em

protesto. Em 1918 o direito ao voto foi conquistado no Reino Unido. (PINTO, 2010)

No Brasil, o movimento se iniciou também pelo direito ao voto. As sufragistas brasileiras eram lideradas por Bertha Lutz, uma das fundadoras da Federação Brasileira pelo Progresso Feminino, que levou um abaixo-assinado em 1927 pelo direito ao voto feminino. O direito foi alcançado em 1932, quando foi promulgado o Novo Código Eleitoral brasileiro. Ainda no Brasil, deve ser lembrado do movimento das operárias de ideologia anarquista, pertencentes a “União das Costureiras, Chapeleiras e Classes Anexas” de 1920, que em manifesto proclamaram: “Se refletirdes um momento vereis quão dolorida é a situação da mulher nas fábricas, nas oficinas, constantemente, amesquinhas por seres repelentes” (PINTO, 2003, p. 35).

8.4 JOGOS ELETRÔNICOS

Depois de diversos estudos, entre entendedores do assunto, entrou-se em um consenso geral, de que o primeiro jogo eletrônico foi lançado em 1958, pela físico Willy Higinbotham. Neste jogo, nomeado como *Tennis Programming* ou *Tennis for Two*, o jogador utiliza um computador analógico e um osciloscópio, e assim ele faz as ações, que são simplesmente arremessar uma bola de um lado para outro. (BATISTA; QUINTÃO; LIMA; CAMPOS; BATISTA, 2007)

No ano de 1961, no Instituto de Tecnologia de Massachusetts, os pesquisadores lá presentes, criaram o jogo *Spacewar!*, onde o jogador controla uma nave e enfrentava outras naves, porém estas eram inimigas. O jogo foi programado em baixo nível, ou nos termos técnicos, em *Assembly*, e executado por um computador DEC - PDP 1, que foi um dos pioneiros da era digital. A física foi um grande feito neste jogo, pelo seu uso de algoritmos. Também teve bastante sucesso por ser um jogo muito divertido. Hoje, vemos diversas versões deste jogo trazidas para a nossa tecnologia atual. Com o sucesso do jogo, o engenheiro Ralph Baer, em 1966 criou um mecanismo capaz de transmitir o jogo nas televisões. (BATISTA; QUINTÃO; LIMA; CAMPOS; BATISTA, 2007)

A jornada dos jogos ainda é longa, porém os próximos passos foram dados aos poucos. Em 1971 os *fliperamas* foram lançados, e cada um trazia um jogo diferente, eles eram encontrados em casas de jogos e funcionavam por meio de fichas. E com o passar dos anos, jogos foram sendo criados e incluídos nestas máquinas. Logo em seguida, Ralph Baer criou o *Odyssey 100*, um console, conhecido popularmente como os *videogames* atualmente. Ele carregava diversos jogos, não apenas um, como eram os modelos anteriores, o que fez com que este mercado começasse a crescer. (BATISTA; QUINTÃO; LIMA; CAMPOS; BATISTA, 2007)

9 ROTEIRO DOS CAPÍTULOS

1 INTRODUÇÃO

2 MULHER

2.1 Feminino

2.2 Empoderamento

2.3 Feminismo

3 JOGOS

3.1 Construção e Mercado

3.2 Engajamento e Circulação

3.3 Modelo de Jogos

3.4 Protagonismo Feminino

4 ANÁLISE

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

6 REFERÊNCIAS

REFERÊNCIAS

- BATISTA, Mônica; QUINTÃO, Patrícia; LIMA, Sérgio; CAMPOS, Luciana; BATISTA, Thiago. **Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos**. 2007. Disponível em: <http://re.granbery.edu.br/> Acesso em: 13 de nov. 2019.
- FERRARI, Rosana. **O empoderamento da mulher**. 2013 Disponível em: www.fap.sc.gov.br/noticias/empoderamento.pdf Acesso em: 23 de out. de 2019.
- FERREIRA, Maria Luísa. **A mulher como “o outro”**: A filosofia e a identidade feminina. Universidade de Lisboa, 2014. Disponível em: ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/5612.pdf Acesso em: 23 de out. de 2019.
- GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.
- PINTO, Célia Regina. **Feminismo, história e poder**. Revista de sociologia e política. v. 8, nº 36: Curitiba, 2010. Disponível em: www.scielo.br/pdf/rsocp/v18n36/03.pdf Acesso em: 22 de out. de 2019
- THOMPSON, John. **Ideologia e cultura moderna**: teoria crítica na cultura de massa. Petrópolis: Vozes, 1998.
- VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. São Paulo: Papirus, 1994.
- VILHENA, Junia de; MEDEIROS, Sérgio; NOVAES, Joana. **A violência da imagem**: estética, feminino e corporeidade. Revista mal estar e subjetividade. v.5, n.8: Fortaleza, 2005. Disponível em: pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1518-61482005000100006 Acesso em: 23 de out. de 2019