

Jogo de Meninas: uma experiência no *Fazendo Gênero 11**Juego de Niñas: una experiencia en el *Fazendo Gênero 11***Girls's Game: an experience in *Fazendo Gênero 11****Rafaela Elaine Barbosa**

Resumo: Personagens femininas na literatura, na TV, no cinema, nos quadrinhos e nos *games* marcam o público. Nesse sentido, muitas carregam estereótipos e características que tendem a se repetir, independente da linguagem em que estejam veiculadas. Sendo assim, este trabalho traz a experiência de uma das oficinas que ocorreram no *Fazendo Gênero 11*, evento que foi realizado na Universidade Federal de Santa Catarina, em Florianópolis, de 31 de julho a 4 de agosto de 2017. A referida oficina chama-se **Jogo de meninas** e busca conhecer e entender o papel das personagens femininas nas narrativas dos videogames. Além disso, propõe também recriar novas narrativas e personagens de jogos, mais próximas de nossas vivências e realidades. Para isso, foram utilizadas na oficina e neste trabalho, como arcabouço teórico, as falas e experiências das feministas decoloniais e negras, como Glória Anzáldua, Maria Lugones, Rupi Kaur, Sojourner Truth, Angela Davis, bel hooks, entre outras, juntamente com as experiências de todos que participaram da oficina.

Palavras-chave: Personagens Femininas. Representação. Narrativas de Games.

Resumen: Los personajes femeninos en la literatura, en la televisión, en el cine, en los cómics y en los juegos marcan al público. En ese sentido, muchas cargan estereotipos y características que tienden a repetirse, independientemente del lenguaje en que estén vehiculadas. Por lo tanto, este trabajo trae la experiencia de uno de los talleres que ocurrieron en el *Fazendo Gênero 11*, evento que fue realizado en la Universidad Federal de Santa Catarina, en Florianópolis, del 31 de julio al 4 de agosto de 2017. Este taller se llama Juego de niñas y busca conocer y entender el papel de los personajes femeninos en las narrativas de los videojuegos. Además, propone también recrear nuevas narrativas y personajes de juegos, más cerca de nuestras vivencias y realidades. Para ello, fueron utilizadas en el taller y en este trabajo, como marco teórico, los discursos y experiencias de las feministas decoloniales y negras, como Glória Anzáldua, Maria Lugones, Rupi Kaur, Sojourner Truth, Angela Davis, bel hooks, entre otras, junto con las experiencias de todos los que participaron en el taller.

Palabras clave: Personajes Femeninos. La Representación. Narrativas de Juegos.

Abstract: Female characters in literature, on TV, in movies, in comics and in games mark the public. That said, many carry stereotypes and characteristics that tend to repeat themselves, regardless of the media in which they are transmitted. Thus, this paper brings the experience of one of the workshops that took place in *Fazendo Gênero 11*, an event that was held at the Federal University of Santa Catarina, Florianópolis, from July 31 to August 4, 2017. This workshop is called Girls's Game and seeks to know and understand the role of the female characters in the video game narratives. In addition, it also proposes to recreate new game narratives and characters, so that they can be closer to our experiences and realities. To this end the workshop and this paper used, as theoretical framework, the speeches and experiences of decolonial and black feminists, as Glória Anzáldua, Maria Lugones, Rupi Kaur, Sojourner Truth, Angela Davis, bel hooks, among others, along with the experiences of everyone who participated in the workshop.

Keywords: Representation. Game Narratives.

Rafaela Elaine Barbosa – Doutoranda em Literatura pelo Programa de Pós-Graduação em Literatura da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Mestre em Mídia e Conhecimento pelo Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento também da UFSC. Graduada em Letras/Português pela Universidade Estadual do Norte do Paraná (UENP). E-mail: rafa.cistia@gmail.com

INTRODUÇÃO

Mitos são histórias de nossa busca da verdade, de sentido, de significação, através dos tempos. Todos nós precisamos contar nossa história, compreender nossa história.

(Joseph Campbell)

A história da humanidade é a história de suas narrativas. Narrar nos trouxe onde estamos hoje, levando os conhecimentos, mitos e ensinamentos de geração em geração. Narrar é uma das ações que nos define, que nos une e que nos move. Por grandes histórias, a humanidade se mobiliza e se emociona.

O ato de narrar surgiu com o desenvolvimento da linguagem pelos primeiros seres humanos, para poder dar instruções aos habitantes de um mesmo clã e perpetuar as lendas e os mitos que serviam como interpretação para fenômenos naturais e que naquele momento não possuíam explicação científica.

O que Harari (2015) chama de **Revolução Cognitiva** foi a primeira grande revolução pela qual a humanidade passou. Por volta de 68.000 a.C., começamos a contar as nossas primeiras histórias. Segundo Harari (2015), todos os animais possuem algum tipo de linguagem, comunicam-se entre si, mas somente o ser humano possui a capacidade de ficcionar:

[...] a ficção nos permitiu não só imaginar coisas, como também fazer isso coletivamente. Podemos tecer mitos partilhados, tais como a história bíblica da criação, os mitos do Tempo do Sonhos dos aborígenes australianos e os mitos nacionalistas dos Estados modernos. Tais mitos dão aos sapiens a capacidade sem precedentes de cooperar de modo versátil em grande número. Formigas e abelhas também podem trabalhar juntas em grande número, mas elas o fazem de maneira um tanto rígida, e apenas com parentes próximos. Lobos e chimpanzés cooperam de maneira muito mais versátil, mas somente com um número pequeno de indivíduos que eles conhecem intimamente. Nós podemos cooperar de maneiras extremamente flexíveis com um incontável número de estranhos (HARARI, 2015, p. 33).

Entre 3.000 e 2.500 a.C., a escrita começa a surgir, não somente para registrar os números que contabilizam terras, gado, escravos dos primeiros impérios, mas também, para contar os fatos e, em seguida, para fantasiá-los, dando continuidade à nossa história, com nossos mitos, heróis e lendas. Uma segunda revolução. Parte do conhecimento (e de nossas histórias) passa a ser armazenado, embora ainda esteja ao alcance de poucos. "A escrita nasceu como serva da consciência humana, mas aos poucos tornou-se sua senhora" (HARARI, 2015, p. 140).

E na História das histórias, as mulheres sempre tiveram um papel importante, transmitindo não só conhecimento, mas criando uma rede de união e de laços extremamente fortes entre as mulheres das comunidades.

As modernas contadoras de histórias descendem de uma comunidade imensa e antiquíssima composta de santos, trovadores, bardos, griots, cantadoras, chantres, menestréis, vagabundos, megeras e loucos. Uma vez sonhei que estava contando histórias e sentia alguém dando tapinhas no meu pé para me incentivar.

Olhei para baixo e vi que estava em pé nos ombros de uma velha que segurava meus tornozelos e sorria para mim. “Não, não” disse-lhe eu. “Venha subir nos meus ombros, já que a senhora é velha e eu sou nova.” “Nada disso” insistiu ela. “É assim que deve ser”. Percebi que ela também estava em pé nos ombros de uma mulher ainda mais velha do que ela, que estava nos ombros de uma mulher usando manto, que estava nos ombros de outra criatura, que estava nos ombros... Acreditei no que disse a velha do sonho a respeito de como as coisas devem ser. A energia para contar histórias vem daquelas que já se foram. Contar ou ouvir histórias deriva sua energia de uma altíssima coluna de seres humanos interligados através do tempo e do espaço, sofisticadamente trajados com farrapos, mantos ou com a nudez da sua época, e repletos a ponto de transbordarem de vida ainda sendo vivida. Se existe uma única fonte das histórias e um espírito das histórias, ela está nessa longa corrente de seres humanos. (ESTÉS, 1992, p. 33)

Em 1450, uma invenção traçou o início da mudança desse panorama: o prelo; atribuído ao alemão Johanes Gutenberg, visto que, embora o senso comum lhe atribua o título de inventor do prelo, Gutenberg somente aperfeiçoou esse objeto, já que os chineses já utilizavam um tipo de prelo há pelo menos catorze séculos para criar seus livros e guardar seus escritos (FOGUEL, 2016, p. 38).

De qualquer forma, com essa invenção (ou aprimoramento), o poder de confeccionar livros na Europa saiu das mãos dos monges cristãos e passou a ser de quem possuísse o aparelho, além do que, os livros passaram a ser impressos em outros idiomas diferentes do latim, idioma utilizado nos documentos, durante a Idade Média na Europa. Essa invenção foi considerada extremamente subversiva para os conservadores da época, pois permitia a disseminação do conhecimento de forma muito mais ampla (FEBVRE, 1992).

Aos poucos, o livro foi se popularizando na Europa, apesar de ser ainda um artefato de luxo. Com a ascensão da burguesia e o surgimento do romance como gênero literário, o livro alcança seu lugar de destaque, tanto que esse período literário passa a ser conhecido como Romantismo.

No século XVIII, o termo Romantismo oferece um outro sentido. À medida que a imaginação adquire importância e que se desenvolvem novas formas de sensibilidade, *romantic* passa a designar o que agrada à imaginação, o que desperta o sonho e a comoção da alma, aplicando-se às montanhas, às florestas, aos castelos, entre outros referentes. Nesta acepção, foi-se destruindo a conexão do vocábulo com o gênero literário do romance, tendo vindo *romantic* a exprimir sobretudo os aspectos melancólicos e selvagens da natureza. Não era um adjetivo favorável nem desfavorável. E nada faria crer que em torno desse conceito se iriam travar grandes batalhas no campo artístico e literário europeu. O filósofo francês Jean-Jacques Rousseau (1712-1778) distingue pela primeira vez os termos *romantique* (romântico) e *romanesque* (romance). (RIBEIRO, 2010, p. 18)

Os livros se tornam cada vez mais populares em nosso país, apesar de sermos ainda um país que pouco lê¹. O Sindicato Nacional de Editores de Livros, em sua pesquisa mensal, registrou um aumento da venda de livros, comparando agosto de 2015 com agosto de 2016².

¹ <http://cultura.estadao.com.br/blogs/babel/44-da-populacao-brasileira-nao-le-e-30-nunca-comprou-um-livro-apon-ta-pesquisa-retratos-da-leitura/> (Acessado em 22 de setembro de 2017)

² <http://www.snel.org.br/wp-content/uploads/2016/08/SNEL-07-2016-7T.pdf> (Acessado em 22 de setembro de 2017)

Se o mercado de livros traça seu crescimento de forma gradativa, aos poucos conquistando seu espaço na sociedade, para o mercado de jogos, a história é outra. Hoje é o mercado que mais cresce e que mais movimenta recursos financeiros, deixando para trás gigantes como o cinema e a música³.

Com os jogos, as histórias não são somente contadas, escritas, representadas, mas também jogadas. E, como jogador, é possível criar e recriar diferentes histórias e finais para cada vez que se senta em frente ao tabuleiro, computador, videogame, tablet ou smartphone. Nesse sentido, os jogos também trazem narrativas e heróis, sejam eles os jogos tradicionais – como os de tabuleiro – ou os digitais – aqueles que se jogam em computadores, em consoles de videogames, tablets ou smartphones, chamados também de games.

Sobre o herói, Campbell (1949) desenvolveu em seu livro, *O herói de mil faces*, uma jornada que tende a se repetir nas narrativas míticas, em histórias como as de Jesus Cristo, Maomé, Hércules, Osíris, Homem-Aranha, Harry Potter...



Figura 1 - Jornada do Herói (Fonte: da autora)

E as mulheres? Como são as personagens femininas sobre as quais contamos histórias? Um exemplo, muito relevante para a cultura ocidental, são as princesas da Disney. Observemos Aurora, a Bela Adormecida⁴, que dorme enquanto espera um príncipe salvador. A Branca de Neve⁵, que participa, mesmo que involuntariamente, de uma espécie de competição de beleza com sua madrastra e acaba envenenada por esta, intensificando a ideia de rivalidade entre as mulheres (GODOY, 2009). Outro caso icônico: Cinderela⁶, que, assim como Branca de Neve, entra num processo de

³ Reportagem A era de ouro dos games, da Revista Superinteressante. Disponível em: <http://super.abril.com.br/cultura/a-era-de-ouro-dos-games>. Acessada em 22 de setembro de 2017.

⁴ <http://filmes.disney.com.br/a-bela-adormecida> (Acessado em 12 de setembro de 2017)

⁵ <http://filmes.disney.com.br/branca-neve-e-os-sete-anoes> (Acessado em 12 de setembro de 2017)

⁶ <http://filmes.disney.com.br/cinderela> (Acessado em 12 de setembro de 2017)

rivalidade com as filhas de sua madrasta e tem sua história construída ao redor de um único objetivo: encontrar e casar-se com o príncipe. Além disso, todas essas princesas possuem um tipo físico único, padrão. Brancas, olhos claros, magras, cabelos lisos, geralmente loiras, voz fina, extremamente delicadas. Todas elas deixam claro qual são os objetivos de uma princesa: encontrar o príncipe e encaixar-se nesse único padrão de beleza. Não há outro destino. Àquelas que não se encaixam nele, cabe-lhes o papel de más, de bruxas, de desajustadas (ZORDAN, 2005), ficando evidente uma forte dicotomia entre bem e mal, o que é bom e o que é ruim. "A mulher, contudo, não é simplesmente um objecto. Em termos de produção da cultura, ela representa um objecto de arte: ela pode ser a escultura de marfim ou a réplica de lama, [...]" (GUBAR, 2012, p. 99).

A Disney tem percebido as discussões em torno do papel da mulher e iniciado um processo de mudança em suas princesas. Bons exemplos dessas mudanças são: Merida⁷, Elsa⁸, Moana⁹. Princesas que não buscam um príncipe como único objetivo, são valentes, líderes, e que contam com uma rede de mulheres que as ajudam e as apoiam.

Este trabalho traz uma experiência por meio de uma oficina que aconteceu no *Fazendo Gênero 11*, ocorrido em 2017, na Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Esse evento, voltado a todos os feminismos, reuniu pesquisadoras e pesquisadores do mundo todo no Brasil para debater estudos de gênero e feminismos. Durante a oficina, analisou-se as personagens femininas dos jogos, sobretudo dos videogames e, num exercício de imaginação e busca por diversidade feminina, propôs-se a criação de novas personagens, novas narrativas em novos jogos.

1. A OFICINA

*nossas costas
contam histórias
que a lombada
de nenhum livro
pode carregar- mulheres de cor
(Rupi Kaur)*

A partir dos aspectos já citados sobre a evolução das narrativas na história da humanidade, juntamente com o papel da mulher como narradora e personagem dessas histórias, surgiu a ideia de ministrar uma oficina de jogos a partir de uma perspectiva feminista, em que os jogos imaginados contassem com personagens mais diversas, verdadeiras donas de si, com aventuras e histórias que façam parte da vida das mulheres do “mundo real”.

A oficina ocorreu no dia 3 de agosto de 2017, às 13h, na sala 323, do Centro de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), na cidade de Florianópolis, durante o evento *13º Mundos de Mulheres e Fazendo Gênero 11: Transformações, conexões, deslocamentos* e contou com pesquisadoras e pesquisadores sobre as temáticas envolvidas. A seguir, a apresentação do evento:

⁷ <http://filmes.disney.com.br/valente> (Acessado em 12 de setembro de 2017).

⁸ <http://filmes.disney.com.br/frozen-uma-aventura-congelante> (Acessado em 12 de setembro de 2017).

⁹ <http://videos.disney.com.br/ver/moana-um-mar-de-aventuras-trailer-53552e934c82dfd0eff4507d> (Acessado em 12 de setembro de 2017)

Em 2017, o Instituto de Estudos de Gênero da Universidade Federal de Santa Catarina (Florianópolis, Brasil) irá sediar, junto com o Seminário Internacional Fazendo Gênero 11, a 13ª edição Women's Worlds Congress, que terá lugar pela primeira vez na América do Sul. Este é um evento que reúne a cada três anos mulheres de todas as partes do mundo, tanto da academia como do ativismo. O encontro mobiliza setores diversos do feminismo, que vêm conquistando espaços nas últimas décadas, promovendo debates, releituras e autocríticas. A luta feminista é cotidiana, repleta de desafios, e ela se atualiza nas discussões promovidas em cada encontro, nas trocas de experiências, propostas de ação e no aprofundamento de situações locais.

Depois de passar por Israel, Holanda, Irlanda, Estados Unidos, Costa Rica, Austrália, Noruega, Uganda, Coreia, Espanha, Canadá e Índia, é a vez do Brasil sediar o Women's Worlds Congress, em um único evento, com o Seminário Internacional Fazendo Gênero 11 de 30 de julho a 4 de agosto de 2017. A temática que norteará o encontro é "Transformações, Conexões, Deslocamentos". Com isso, queremos alargar esse lugar de diálogo para uma perspectiva mundial, afastada da hierarquia Norte-Sul, ou seja, um espaço onde se possa ouvir outras vozes, novas propostas, valorizar saberes, ampliar horizontes de estudo e de ativismo. Desse modo, seremos capazes de pensar e propor perspectivas inclusivas para os estudos feministas e possibilidades de construção feminista.¹⁰ (Site do evento)

Foram dias de muito ativismo, palestras, encontros, debates, conversas, unindo os debates acadêmicos com as lutas dos movimentos sociais, buscando dar voz e ouvir pessoas heterossexuais, homossexuais, bissexuais, *queer*, transgênero, cisgênero, brancas, pretas, pardas, amarelas, indígenas... Teoria e prática servindo de suporte um ao outro, pois "quando se une a prática com a teoria tem-se a práxis, a ação criadora e modificadora da realidade." (FREIRE, 1989, p. 67). Um encontro tão diverso, que resultou nas mais belas e coloridas imagens que a UFSC já viu.

Além disso, o evento extrapolou o espaço da UFSC, tomando Florianópolis e culminando com uma marcha pelas ruas do centro da cidade. A marcha, chamada de Marcha Internacional de Mulheres por Direitos, reuniu diversos segmentos do movimento feminista, em um protesto com uma pauta diversa, mas muito unificada, e aconteceu no dia 2 de agosto de 2017, reunindo milhares de pessoas.

Fica evidente a grande dimensão que o evento atingiu e sua diversidade de pautas feministas e de gênero. Nesse sentido, uma das lutas sempre presente no feminismo é a forma como mulheres, gays, lésbicas, bissexuais, travestis, transgêneros, indígenas, negras, pessoas portadoras de deficiência se veem (ou não) representadas na TV, no cinema, na literatura, nos quadrinhos, na publicidade, nos games, nas mídias em geral. Essa é a pauta da oficina **Jogo de meninas**, embora foque inicialmente nos videogames, jogos de computador, de fliperama e de *smartphones*, é impossível não fazer uma relação com as personagens femininas e suas histórias contadas nas mais variadas linguagens no decorrer de nossa história. A seguir, serão detalhadas a metodologia da oficina, sua estrutura, sua realização e as experiências e vivências extraídas dela.

A metodologia proposta para a oficina foi majoritariamente expositiva, visto que era importante transmitir conhecimentos sobre jogos, sua importância ao longo da nossa história, as

¹⁰ <http://www.wvc2017.eventos.dype.com.br/apresentacao> (Acessado em 21 de dezembro de 2017.)

personagens femininas e suas narrativas presentes neles, para que, a partir daí, os/as participantes imaginassem jogos que os/as representassem. A aula expositiva é, muitas vezes, malvista, por ser a representação de um método de ensino mais tradicional, mas, combinada com alguns artefatos e estratégias, é o método mais indicado para os casos em que é necessário conduzir a turma por um raciocínio. No entanto, durante toda a oficina, um espaço de fala e debate foi criado e, assim, a palavra não ficou somente com a ministrante. Houve muita conversa, muito compartilhamento de experiências sobre jogos e histórias de mulheres durante as 3h30min de oficina.

Para apoiar as falas da ministrante, foram também utilizados slides. Como era preciso introduzir e explicar games e suas dinâmicas, as imagens são cruciais para entendê-los, não só os objetivos e regras de um jogo, mas também sua evolução, sobretudo, para aqueles que são digitais. A seguir, algumas imagens utilizadas na oficina:

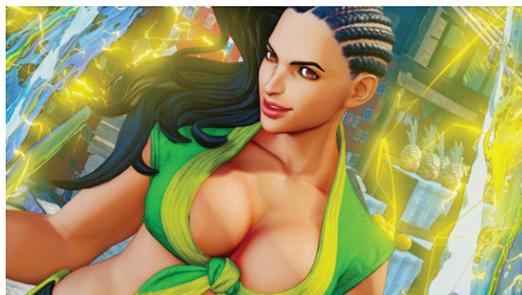


Figura 2 - Personagem brasileira do jogo *Street Fighter*¹¹, Laura. Mesmo sendo uma lutadora, é possível perceber que suas roupas são bastante sexualizadas.



Figura 3 - Personagem Peach, a princesa que é resgatada ao final dos jogos do *Super Mario Bros*¹².



Figura 4 - Jogo Pong, o primeiro jogo, tido como o primeiro videogame.

¹¹ <https://streetfighter.com/?lang=pt-br> (Acessado em 12 de dezembro de 2017.)

¹² <https://mario.nintendo.com/> (Acessado em 12 de dezembro de 2017.)

A estrutura da oficina é composta das seguintes etapas:

a) Quem somos nós: neste momento, todas/os as/os participantes se apresentaram dizendo nome, de onde vinham, quais suas atividades, se jogam ou já jogaram algum game e o que esperavam da oficina. A oficina contou com dezessete participantes, mais a ministrante e a monitadora de sala. Dezesseis participantes eram mulheres, somente um homem. Duas mulheres tinham mais de 50 anos e o restante, entre 20 e 35 anos. Duas mulheres eram da cidade do Rio de Janeiro e trabalhavam como assistentes sociais. Quatro mulheres eram baianas, duas vinham de Salvador, uma de Ilhéus e uma de Feira de Santana. O restante era da capital ou do interior de Santa Catarina. A maioria das participantes exerciam as profissões de pedagoga, educadora, professora. Havia duas estudantes de Psicologia e uma estudante de Design, todas da UFSC. O rapaz era estudante de Sistemas de informação, também da UFSC, e pretende trabalhar na área de games. Todos já disseram ter jogado algo ao longo da vida, mas nada em específico. As duas mulheres mais velhas nunca jogaram um videogame. Todos responderam que já jogaram/ jogam algo no smartphone.

b) O que são os jogos: nesta parte, foi explicitado o papel dos jogos ao longo da história da humanidade e por que eles seguem fascinando os seres humanos. Foram utilizadas as teorias de Huizinga (2001) e McLuhan (1996). O ponto mais significativo foi a comparação dos jogos com a vida real. Ao jogar, temos objetivos a atingir, temos regras a seguir e os resultados são imprevisíveis, assim como nas nossas vidas. Nesse sentido, jogos são uma simulação do mundo real. Além disso, também foi desfeito o mito de que só humanos jogam, brincam. Animais também brincam entre si e também com humanos, o que torna o jogo algo muito além de um fenômeno cultural, mas sim, um fenômeno natural, ou os dois. Jogos são um exemplo claro do quanto a linha entre natureza e cultura é tênue ou talvez nem exista. Neste momento, também foi abordada a história dos jogos e sua evolução, jogos famosos, como GTA¹³, *Pokémon Go*¹⁴, *World of Warcraft*¹⁵, *Counter Strike*¹⁶, *Super Mario Bros*, *League of Legends*¹⁷ e aqueles de tabuleiros mais antigos, mas ainda muito famosos, como xadrez e damas.

c) Quem são as mulheres nos jogos: a seguir, o foco passa a ser uma análise da trajetória das representações femininas e suas narrativas nos games. Embora seja de suma importância, o foco desse momento não são as mulheres que jogam, nem as que trabalham no mercado dos games. No princípio do debate, foi difícil para as participantes separarem as experiências e muitas quiseram expor suas vivências, sobretudo, como jogadoras. Que já foram xingadas, assediadas, ameaçadas por serem mulheres. Então, esse momento acabou, também, trazendo falas sobre quem joga, e não só sobre com qual personagem/avatar se joga. Após a explanação das participantes, as personagens femininas passaram a ser detalhadas e algumas experiências ficaram óbvias, pois é perceptível a ligação do modo como as personagens de games são retratadas com a forma como as mulheres são (des)tratadas ao jogar. As personagens usadas como exemplo ao longo da história dos games foram: a Princesa Peach (figura 3), personagem 'troféu' que Mario resgata no final do jogo; as personagens lutadoras (mas hipersexualizadas) Mileena, Jade e Kitana, da franquia de jogos *Street Fighter* (figura 4); e Laura (figura 2), da franquia *Mortal Kombat*¹⁸.

¹³ <https://www.rockstargames.com/grandtheftauto/> (Acessado em 12 de dezembro de 2017.)

¹⁴ <https://www.pokemongo.com/pt-pt/> (Acessado em 12 de dezembro de 2017.)

¹⁵ <https://worldofwarcraft.com/pt-br/> (Acessado em 12 de dezembro de 2017.)

¹⁶ <http://blog.counter-strike.net/> (Acessado em 12 de dezembro de 2017.)

¹⁷ https://play.br.leagueoflegends.com/pt_BR (Acessado em 12 de dezembro de 2017.)

¹⁸ <http://www.mortalkombat.com/> (Acessado em 12 de dezembro de 2017.)



Figura 4 - Personagens Jade, Kitana e Mileena do jogo *Street Fighter*.

Neste momento, embora descontraído, ficou muito óbvio o conceito do olhar masculinizado de Mulvey (1975), no qual presume-se um homem heterossexual olhando e que precisa ser agrada-do. É evidente que nenhuma lutadora ficaria confortável usando saltos e roupas como as das personagens, mas seduzir de forma exagerada parece ser a primeira necessidade de uma personagem feminina nessas duas franquias de games de luta mundialmente famosas.

Lara Croft também foi citada, visto que ela atualmente escapa do padrão sensual das lutadoras e é a personagem feminina de games mais famosa do mundo. Uma espécie de Indiana Jones, que percorre o mundo em busca de tesouros secretos. Lara é arqueóloga e, embora nos primeiros jogos tenha usado short curto e top – mesmo nos jogos com etapas em lugares que nevam, como o Canadá –, devido à pressão de muitas fãs do jogo, Lara passou a usar calças e roupas mais apropriadas em suas missões.



Figura 6 - Lara Croft, protagonista do jogo *Tomb Raider*.

d) Peças do jogo: aqui, o foco foi entender as partes de um jogo. Foram utilizadas, como base, as teorias sobre jogos de Prensky (2001) e Kapp (2012). Foram também discutidos o conceito de jornada do herói, já citado, e, já que estamos falando de personagens femininas, a jornada da heroína, proposta por Maureen Murdock, aluna de Campbell, em 1990, visto que ela traz importantes reflexões sobre como a mulher, para ser uma heroína, precisa equilibrar o feminino e o masculino, fator que para o herói não existe.



Figura 7 - Jornada da heroína, proposta por Maureen Murdock, em 1990 (Fonte: Jornal Nexo).¹⁹

d) Jogos que nos representem: neste momento, já se aproximando do final, as/os participantes foram convidadas/os a imaginar seus jogos, com personagens e narrativas em que se sentissem representados. Poderia ser um jogo digital, de tabuleiro, ou de cartas; com um objetivo final ou vários para serem alcançados; com um personagem como protagonista, ou várias para serem escolhidos, ou mesmo sem personagens. Enfim, a proposta é que criassem um jogo que eles gostariam de jogar e se sentissem representados. Foram dados 45min para a realização desse exercício e fornecidos materiais como lápis de cor, canetinhas, cartolina, papel A4, *post-its*. O exercício podia ser feito individualmente ou em grupos. Devido à afinidades geográficas e de áreas de atuação, foram formados três grupos: dois com seis participantes e um com cinco.

e) Que comecem os jogos: após os 45min, as/os participantes foram convidados a expor os três jogos imaginados. A tabela abaixo traz as características desse exercício de imaginação:

Iara – uma aventura pela América do Sul

Esse jogo, que traz como temática a aventura e a exploração pela América do Sul, tem como protagonista uma menina indígena, chamada Iara, que mora com sua família no norte do país e possui poderes especiais para falar e contar com a ajuda dos seres da floresta, principalmente, dos seres das águas. A narrativa se passa no período das invasões europeias, e Iara, juntamente com outros seres e seus poderes, precisam evitar que os europeus cheguem ao local sagrado de seu povo e roubem as riquezas que existem nesse lugar. Nessa jornada, Iara reconecta-se com o seu passado e conhece mais de seu povo. Além disso, a protagonista também conta com o pajé da comunidade, já falecido, que lhe aparece em sonhos e é seu mentor em sua jornada.

¹⁹ Infográfico extraído do jornal Nexo, reportagem Jornada da heroína: como é a narrativa mítica baseada nas necessidades e aspirações da mulher (<https://www.nexojournal.com.br/expresso/2016/08/20/Jornada-da-hero%C3%ADna-como-%C3%A9-a-narrativa-m%C3%ADtica-baseada-nas-necessidades-e-aspira%C3%A7%C3%B5es-da-mulher>). Acessado em 14 de janeiro de 2018.

Lute como uma mulher

Esse jogo tem como tema a resistência e o protagonismo da mulher negra, e se passa num período de nossa história chamado de Guerra da Independência do Brasil. Nesse período, que vai de fevereiro de 1822 a julho de 1823, o estado da Bahia, motivado por sentimentos federalistas, busca separar-se do Brasil. O jogo se passa mais precisamente no Recôncavo Baiano e tem como protagonista Maria Quitéria de Jesus Medeiros, a primeira mulher a combater no exército brasileiro, mas, para conseguir esse objetivo, ela se veste de homem e alista-se como soldado Medeiros. No jogo, ela deve, além de se passar por um soldado, combater os soldados que lutam para separar a Bahia do resto do país. Como recompensa por sua valentia, o jogador consegue libertar/resgatar o território baiano e recebe a medalha “Maria Quitéria”.

Maré de Igualdade

Esse jogo, focado na violência cotidiana que a mulher sofre todos os dias, traz a história de Érika, uma jovem moradora do Complexo da Maré, no Rio de Janeiro, e possui, como principal objetivo, a identificação das situações de violência contra a mulher vividas pela protagonista no dia a dia e o combate a elas. Tem como trilha sonora o funk, e as fases do jogo ocorrem em situações familiares, na escola, nas festas e ao buscar um trabalho. Assim, enquanto vai crescendo e se tornando adulta, Érika precisa vencer o machismo e a violência contra a mulher e conquistar seu lugar.

Infelizmente, devido ao pouco tempo disponível para a oficina, não foi possível as participantes detalharem melhor os jogos, por exemplo, especificando missões e fases que as personagens deveriam passar para vencer o objetivo. A ideia é replicar a oficina em outros lugares e eventos, com uma carga horária maior, para poder detalhar melhor tanto os jogos a serem criados quanto para propor discussões mais aprofundadas sobre os temas.

De qualquer forma, é possível verificar a diversidade dos jogos imaginados pelas/os participantes. Jogos que representam três regiões brasileiras bem diferentes e três períodos históricos muito distintos. São jogos que, se fossem produzidos, além de entretenimento, poderiam ser usados nas escolas para ensinar história, geografia, cultura, diversidade, igualdade e respeito.

CONCLUSÃO

E não sou uma mulher?
(Sojourner Truth)

A cultura branca dominante está nos matando devagar com sua ignorância. Ao nos destituir de qualquer autodeterminação, deixou-nos fracas/os e vazias/os. Como um povo temos resistido e ocupado posições cômodas, mas nunca nos foi permitido desenvolver-nos sem restrições – Nunca nos foi permitido sermos nós mesmas/os completamente.
(Glória Anzaldúa)

O ano é 2017, e ao estudar e analisar as mulheres presentes nos jogos, sobretudo, nos videogames, jogos de computador e *smartphones* é impossível não se lembrar do discurso de Sojourner Truth, proferido em 1851, na Convenção dos Direitos das Mulheres, em Akron, Ohio. Nesse momento da história estadunidense, em que a questão abolicionista e o direito ao voto para mulheres convergiam e divergiam entre si, a ex-escrava Sojourner Truth indigna-se numa convenção na qual se discutia os direitos das mulheres, sem a participação de mulheres negras. O mesmo ocorre ao observarmos as mulheres que são personagens dos jogos de videogame. Nos jogos mais famosos, com maior número de jogadores e que são sucessos de mercado, não há mulheres negras, indígenas, gordas, lésbicas, transexuais, idosas, travestis, portadoras de deficiência. O padrão físico é branca, jovem, lábios finos, olhos claros, cabelos lisos, magra, no máximo, com um porte atlético. Se Sojourner Truth, em vez de estar na convenção, em 1851, estivesse hoje jogando um videogame famoso e buscasse se reconhecer na personagem que escolhesse para jogar, ela não encontraria uma mulher que se encaixasse em seu perfil, e talvez se questionasse: "Onde está nos videogames uma mulher que me represente?".

bel hooks já chamava a atenção para essa invisibilidade da mulher negra: "Quando o povo negro é falado a tendência é focada nos *homens negros*; e quando as mulheres são faladas a tendência recai sobre as mulheres *brancas*." (hooks, 2014, p. 8). A mesma bel hooks (2014) nos relata que quando o feminismo reconhece as violências maiores sofridas pelas mulheres negras, tratou-se de lhes dar o estereótipo da mulher forte, resistência, martirizada:

Quando as feministas num único fôlego reconheceram que as mulheres negras eram vitimizadas e no mesmo fôlego enfatizaram a sua força, elas sugeriram que apesar de as mulheres negras serem oprimidas elas conseguiam contornar os impactos causados pela opressão sendo fortes – e isso não é simplesmente um acontecimento. Usualmente, quando as pessoas falam da “força” das mulheres negras elas referem-se à forma pela qual elas percebem como as mulheres negras lidam com a opressão. Elas ignoram a realidade de que ser forte perante a opressão não é o mesmo que superar a opressão, que a sobrevivência não é para ser confundida com a transformação. (hooks, 2014, p. 9)

E, presa a esse papel de fortaleza humana, não houve transformação na forma de representar a mulher negra; e, nesse sentido, a opressão, os estereótipos, o peso da pele escura + sexo feminino, carregados pelas mulheres negras, não eram vistos como algo a ser confrontado, até porque ela suporta, ela aguenta, ela é forte. E essas violências, compostas pelas categorias de gênero, raça e classe, sofridas em conjunto e de forma interligada, agem de maneiras distintas, com pesos que variam de acordo com o contexto histórico, social e econômico. É o que chamamos de interseccionalidade. Esse conceito surgiu pela primeira vez num texto de Kimberlé W. Crenshaw (1989), jurista norte-americana para relatar a ligação de raça, classe e gênero como sistemas opressores aprofundados no colonialismo e que perpetuam até hoje.

A interseccionalidade remete a uma teoria transdisciplinar que visa apreender a complexidade das identidades e das desigualdades sociais por intermédio de um enfoque integrado. Ela refuta o enclausuramento e a hierarquização dos grandes eixos da diferenciação social que são as categorias de sexo/gênero, classe, raça, etnicidade idade, deficiência e orientação sexual. O enfoque inter-

seccional vai além do simples reconhecimento da multiplicidade dos sistemas de opressão que opera a partir dessas categorias e postula sua interação na produção e na reprodução das desigualdades sociais (BILGE, 2009, p. 70).

bel hooks (2014) também já relatava sua experiência interseccional, embora não usasse esse termo, contando como eram interligados os aspectos raça e gênero em suas vivências:

Desde do início do meu envolvimento com o movimento de mulheres fiquei incomodada pela insistência das mulheres brancas liberacionistas que a raça e o sexo eram duas questões separadas. A minha experiência de vida mostrou-me que as duas questões são inseparáveis, que no momento do meu nascimento, dois fatores determinaram o meu destino, ter nascido negra e ter nascido mulher. (hooks, 2014, p. 12)

Fanon (2008) nos esclarece sobre essa zona de não-ser em que o negro se encontra, árida e estéril, na qual nada cresce, onde o negro é deixado, naquele lugar cerrado e delimitado pelo colonialismo. Se para o homem negro há esse sentimento de não pertencimento, de não aceitação, uma busca por ser um homem branco, "para o negro há somente um destino, e ele é branco" (FANON, 2008, p. 28), que espaço, que lugar há para mulher negra?

Cabe destacar que, durante a oficina, não foram somente as vivências das mulheres negras que se transformaram em games. A mulher indígena também foi lembrada e ela, assim como a mulher negra, também traz em sua pele, morena, o indicador da diferença. A pele, "o corpo do outro, especialmente sua cor, é o que há de mais imediato, de mais visual, mais material" (MBEMBE, p. 361, 2014).

Bulo e Oto (2015) corroboram a ideia de que a pele é um dos grandes marcadores, que nos une ou nos separa, "a pele é um umbral, não é algo fechado, é um tipo de pacote que determina o que fica dentro ou fora, também decide o que entra e o que sai." (BULO e OTO, 2015, p.8). Cabe destacar que as funções da pele citadas anteriormente são tanto biológicas quanto sociais. A mesma pele que protege nosso corpo fisiologicamente também pode ser causa de ataques, discriminação e preconceito, como no caso dos negros, indígenas, pardos, e quaisquer etnias marcadas por sua tez.

Os jogos, infelizmente, reproduzem as exclusões que já vivenciamos no mundo real. Eles são nada mais que espelhos de uma sociedade que, se já destina à mulher branca jovem heterossexual um papel secundário, à mulher negra, indígena, LGBTI+, deficiente, idosa, não destina praticamente papel nenhum (DAVIS, 2017).

Hoje, óbvio, o mundo não pertence de fato aos seus habitantes. Há aquelas pessoas - um minúsculo segmento da população - que usurparam grande parte da riqueza do mundo capitalista, enquanto outras - a vasta maioria - têm proporcionalmente pouco. Nessa maioria, um número expressivo sequer possui o suficiente para sobreviver. [...] A falta de empregos é um problema de singular importância para a população jovem, principalmente a juventude negra e de outras comunidades racialmente oprimidas. Trata-se de uma preocupação para as mulheres jovens, em especial as de minorias étnicas. (DAVIS, 2017, p. 147)

As desigualdades e dificuldades presentes no mundo real, capitalista, são refletidos no mundo virtual dos games, tanto nos personagens que representam uma minúscula parcela dos habitantes do planeta, quanto no mercado, ainda formado em sua maioria por homens brancos²⁰.

Os jogos imaginados pelas/os participantes da oficina ainda são impregnados das opressões engendradas pelo sistema raça/classe/gênero. No primeiro jogo, temos uma menina indígena, que luta contra a invasão colonizadora, pois ela sabe que esse contato, não apenas danificará as riquezas materiais de seu povo, mas também sua identidade. No segundo, temos uma personagem que precisa lutar, não só contra os papéis impostos a seu gênero, mas também para defender de seu povo. No último, temos Érika, que carrega em si as marcas de ser mulher negra e da periferia. É quase como se ela não soubesse de onde vem o “ataque”, ou seja, as situações difíceis que precisa enfrentar.

Esses jogos trazem as marcas de raça/classe e gênero, porque é isso que enfrentamos todos os dias. Mas também trazem a resistência, que mulheres reais (e também as virtuais) carregam e potencializam umas nas outras.

É uma questão de como produzimos um feminismo que pegue os desígnios globais para a energia do feminino e masculino racializados e, apagando a diferença colonial, recolha essa energia para usá-la em direção à destruição dos mundos de sentidos de nossas próprias possibilidades. Nossas possibilidades apoiam-se na comunalidade, não na subordinação [...] (LUGONES, 2014, p. 946)

No universo dos games, uma lenta mudança começa a se configurar. *Dandara*, um videogame brasileiro de aventura, produzido pelo estúdio mineiro *Long Hat House*, finalista como melhor jogo na **SBGames**²¹, o maior evento acadêmico da América Latina na área de Jogos e Entretenimento Digital, traz *Dandara dos Palmares* como uma das principais referências. No entanto, o jogo não recria a história de *Dandara* na luta contra a escravidão, pois seus criadores afirmam não possuírem o entendimento sobre o preconceito e sofrimento enfrentado pela população negra ao longo da história brasileira, o que pode, de certa forma, configurar uma apropriação leviana. Seria mais interessante e produtivo que a equipe do jogo contasse com homens e mulheres negras que conhecessem a história de *Dandara* e a contassem no jogo. Diferente do game com Maria Quitéria como protagonista, proposto pelas participantes da nossa oficina, que conheciam a história de Maria Quitéria e imaginaram contá-la em forma de jogo.

Percebe-se, então, que, para termos personagens femininas nos jogos que realmente contem as nossas histórias, precisamos ter mulheres na produção dos games, assim como na literatura precisamos de escritoras, no cinema precisamos de mulheres roteirizando e dirigindo filmes, nos quadrinhos, na pintura, na publicidade, enfim, também precisamos de mulheres roteiristas, designers e programadoras no mercado dos games para termos personagens femininas que nos representem.

Queremos ver personagens femininas e nos sentirmos representadas nelas. Queremos vê-las de todas as cores, todos os tamanhos, de várias personalidades, com toda a nossa diversidade. Queremos nos ver nos jogos. Queremos sentir que os jogos contam as nossas histórias. Uma história negra, ameríndia, imigrante, jovem, idosa, lésbica, bissexual, transexual, mestiça. Uma história de mulheres.

²⁰ <https://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2016/05/17/mulheres-contam-como-e-criar-games-em-meio-dominado-por-homens.htm> (Acessado em 15 de janeiro de 2018.)

²¹ <https://www.sbgames.org/> (Acessado em 15 de janeiro de 2018.)

REFERÊNCIAS

- BILGE, S. *Tb́eorisations f́eministes de l'intersectionnalit́e*. Diogène, n° 225, 2009, p. 70-88.
- BULO, V. e OTO, A. *Piel inmunda: la construcci3n racial de los cuerpos*. Mutatis Mutandis: Revista Internacional de Filosofía, n°. 5, 2015, p. 7-14.
- CAMPBELL, J. *O her3i de mil faces*. 10. ed. S3o Paulo: Cultrix/Pensamento, 2005.
- CRENSHAW, K. W. *Demarginalizing the intersection of race and sex; a black feminist critique of discrimination doctrine, feminist theory and antiracist politics*. University of Chicago Legal Forum, 1989, p. 139-167.
- DAVIS, A. *Mulheres, cultura e polític*a. S3o Paulo: Boitempo, 2017.
- ESTÉS, C. P. *Mulheres que correm com os lobos*. Rio de Janeiro, Rocco, 1992.
- FANON, F. *Pele negras, máscaras brancas*. Salvador: EDUFBA, 2008.
- FEBVRE, L. *O aparecimento do livro*. S3o Paulo: Hucitec/Ed.Unesp, 1992.
- FREIRE, P. *Educa3o como pr3tica da liberdade*. Editora Paz e Terra, 1989.
- FOGUEL, I. *Uma breve hist3ria do livro*. S3o Paulo. Clube de Autores, 2016.
- GODOY, G. S. *Narrativas e Lugares de Constitui3o do Sujeito Mulher: Um Recorte de Mem3rias*. Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia. Programa de P3s-Gradua3o em Mem3ria: Linguagem e Sociedade. Vit3ria da Conquista, 2009. (Disserta3o de Mestrado).
- GUBAR, S. *A P3gina em Branco e Quest3es Acerca da Criatividade Feminina*. In: Gênero, Identidade e Desejo: Antologia Crítica do Feminismo Contemporâneo. Org. Ana Gabriela Macedo. Lisboa: Cotovia, 2002, p. 97 - 124.
- HARARI, Y. N. *Sapiens – uma breve hist3ria da humanidade*. Editora L&PM. Rio Grande do Sul, 2012.
- hooks, b. *Ain't I a woman: black women and feminism*. Plataforma Gueto. Lisboa: 2014.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. S3o Paulo: Perspectiva, 2001.
- KAPP, K. M. *The gamification of learning and instruction: gamebased methods and strategies for training and education*. San Francisco: Pfeiffer, 2012.
- KERNER, I. *Tudo é interseccional?* Tradua3o de Bianca Tavorari. Revista Novos Estudos, n° 93, 2012, p. 45-58.
- LUGONES, M. *Rumo a um feminismo descolonial*. Estudos Feministas. Florian3polis, 22(3): 935-952, set./dez./2014.
- MBEMBE, A. *Crítica da Raz3o Negra*. Lisboa: Editora Antígona, 2014.
- MCLUHAN, M. *Os meios de comunica3o como extens3es do homem*. Tradua3o Décio Pignatari. 8. ed. S3o Paulo: Ed. Cultrix, 1996.



MULVEY, L. *Visual Pleasure and Narrative Cinema*. Screen, v. 16, n° 3, 1975, p. 6-27.

PRENSKY, M.: *Digital Natives Digital Immigrants*. In: PRENSKY, Marc. On the Horizon. NCB University Press, vol. 9, n° 5, 2001.

RIBEIRO, R. *Romantismo: contextualização histórica e das artes*. Dissertação de mestrado em Música. Instituto Politécnico de Castelo Branco. Castelo Branco, Portugal, 2010.

ZORDAN, P. B. *Bruzas: figuras de poder*. Revista Estudos Feministas, ano 13, v. 256. Florianópolis, 2005.