



**UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA**  
**DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA - DCET**  
**CURSO BACHARELADO EM DESIGN**

**BEATRIZ RAMOS DA SILVA**

**O PROTAGONISMO DA MULHER NEGRA NOS JOGOS DIGITAIS:  
UMA ANÁLISE ICONOGRÁFICA**

Salvador

2020

BEATRIZ RAMOS DA SILVA

**O PROTAGONISMO DA MULHER NEGRA NOS JOGOS DIGITAIS:  
UMA ANÁLISE ICONOGRÁFICA**

Trabalho de Conclusão de Curso a ser apresentado no curso de Design da Universidade do Estado da Bahia, como requisito para conclusão.

Orientador: Professor. Dr. Eudaldo Francisco dos Santos Filho.  
Co-orientador: Professor Me. Paulo Marcelo Ramos Pereira Pereira.

Salvador

2020

## FOLHA DE APROVAÇÃO

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço em primeiro lugar à meus pais, Renilde Ramos e Carlos Alberto e minha irmã Carolina Ramos, pessoas que me incentivam e me apoiam desde o nascimento.

A minha prima e amiga Julia Freitas. A companhia de meu pet Lory.

Ao meu namorado Steven Martinez pela parceria e apoio para todas as horas.

Aos meus amigos Frederico Adler pelas dicas e conselhos e à Naiane Paixão e Miku Chan pelo incentivo.

Ao curso de Design na UNEB, que me abre portas para várias oportunidades e me fez conhecer pessoas incríveis. Aos amigos que fiz nos interdisciplinares, Rafael Bacellar, Gabrielle Fontoura e Vinicius Santos.

Ao curso Tecnológico de Jogos Digitais pela receptividade e pelas grandes amizades feitas com a turma 1.

A Comunidades Virtuais e a BIND que me deixaram cada vez mais próxima da área de jogos.

Às mulheres que me inspiraram e incentivaram o tema deste trabalho, Lynn Alves, Ana Antar e Anne Quiangala.

Às orientações de Eudaldo Filho, pela grande ajuda e ensino de conhecimentos que vou levar para a vida toda e Paulo Marcelo pelo grande auxílio e conhecimento dado.

A todos que de forma direta e indireta participaram da minha formação.

A mim mesma por encarar os desafios.

## RESUMO

Os videogames desempenham um papel importante de disseminação de informações, ideias e opiniões, devido a sua natural propagação nos meios virtuais. Contendo suas narrativas visuais, constroem perspectivas e conceitos de acordo com padrões originados a partir de um grupo social. A presente pesquisa faz foco no protagonismo feminino nos jogos digitais, bem como a manifestação de personagens negras nesta situação. Tendo como objeto personagens e games e através de evidências empíricas foi notada a baixa frequência de mulheres negras como heroínas em jogos *single player*. Para a fundamentação do tema, foram estudadas a história da narrativa predominante no ocidente, teorias sobre a influência do inconsciente coletivo e a jornada do herói, bem como a diferença entre os arquétipos e estereótipos focados nos videogames. Diante disso, buscou-se identificar, através do método iconográfico, os atributos de heroínas negras e brancas selecionadas para encontrar diferenças entre raça e gênero após uma análise iconográfica. Como resultado desta análise, foram identificados fatores que caracterizam a inserção ou a inviabilização da mulher negra como personagem principal. Para as conclusões, estudos sobre a história da mulher negra na sociedade baseada em Angela Davis colaborou com o entendimento de como as questões socioculturais são refletidas no desenvolvimento de um videogame.

**Palavras-chave:** Protagonistas Negras; Mulher Negra; Jogos Digitais; Iconografia.

## **ABSTRACT**

The video games play an important role in disseminating information, ideas and opinions, due to their natural spread in virtual media. Containing their visual narratives, they build perspectives and concepts according to standards originated from a social group. This research focuses on the female protagonism in video games, as well as the manifestation of black characters in this situation. Having as object characters and games and through empirical evidence it was noted the low frequency of black women as heroines in single player games. To support the theme, the history of the predominant narrative in the West, theories about the influence of the collective unconscious and the hero's journey, as well as the difference between archetypes and stereotypes focused on video games were studied. Therefore, we sought to identify, through the iconographic method, the attributes of black and white heroines selected to find differences between race and gender after an iconographic analysis. As a result of this analysis, factors were identified that characterize the insertion or impracticability of black women as the main character. For the conclusions, studies on the history of black women in society based on Angela Davis collaborated with the understanding of how sociocultural issues are reflected in the development of a video game.

**Keywords:** Black Protagonists; Black Woman; Video games; Iconography.

## LISTAS DE FIGURAS

|                                                                      |    |
|----------------------------------------------------------------------|----|
| Figura 1 - Jogos eletrônicos selecionados.....                       | 16 |
| Figura 2 - Estrutura da análise iconográfica.....                    | 17 |
| Figura 3 - Tomb Raider.....                                          | 19 |
| Figura 4 - Ponto de vista básico na jogabilidade de Tomb Raider..... | 20 |
| Figura 5 - Frame de Tomb Raider.....                                 | 21 |
| Figura 6 - Urban Chaos.....                                          | 22 |
| Figura 7 - Frame de Urban Chaos.....                                 | 24 |
| Figura 8 - Bayonetta.....                                            | 25 |
| Figura 9 - Frame de Bayonetta.....                                   | 27 |
| Figura 10 - Remember Me.....                                         | 28 |
| Figura 11 - Frame de Remember Me.....                                | 30 |
| Figura 12 - Half-Life: Alyx.....                                     | 31 |
| Figura 13 - Concept de divulgação de Half-Life: Alyx.....            | 33 |
| Figura 14 - The Last of Us Part II.....                              | 34 |
| Figura 15 - Divulgação de The Last of Us Part II.....                | 36 |

## SUMÁRIO

|                                                                                         |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 1. INTRODUÇÃO.....                                                                      | 9  |
| 2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....                                                           | 10 |
| 2.1. O DESIGN NA INDÚSTRIA DE JOGOS DIGITAIS.....                                       | 10 |
| 2.2. NARRATIVA NOS VIDEOGAMES.....                                                      | 11 |
| 2.2.1. JUNG E O INCONSCIENTE COLETIVO .....                                             | 13 |
| 2.2.2. A JORNADA DO HERÓI.....                                                          | 14 |
| 2.2.3. ESTEREÓTIPOS.....                                                                | 14 |
| 3. METODOLOGIA.....                                                                     | 15 |
| 3.1. MÉTODO ICONOGRÁFICO DE PANOFSKY.....                                               | 17 |
| 4. ANÁLISE ICONOGRÁFICA.....                                                            | 18 |
| 4.1. Tomb Raider.....                                                                   | 18 |
| 4.2. Urban Chaos .....                                                                  | 21 |
| 4.3. Bayonetta.....                                                                     | 24 |
| 4.4. Remember Me.....                                                                   | 27 |
| 4.5. Half-Life: Alyx.....                                                               | 30 |
| 4.6. The Last of Us Part II.....                                                        | 33 |
| 5. ANÁLISE DOS RESULTADOS .....                                                         | 36 |
| 6. ALGUNS FATORES QUE INVIABILIZAM A FREQUÊNCIA DO<br>PROTAGONISMO DA MULHER NEGRA..... | 37 |
| 7. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....                                                            | 38 |
| REFERÊNCIAS.....                                                                        | 39 |

## 1. INTRODUÇÃO

O fenômeno dos jogos digitais é um processo contemporâneo com capilarização, desenvolvimentos contínuos, e exponencial crescimento no mercado. Esta manifestação cultural atua também como disseminador de conteúdos na sociedade, envolvendo principalmente a narrativa visual. Dentre essas narrativas existem certos padrões enraizados, que são expostos com frequência e passam ocasionalmente por despercebidos, alterando por consequência a percepção de juízos de valores de um povo ou grupo social.

O problema da pesquisa surgiu pela experiência pessoal em ter dificuldade de encontrar mulheres negras como protagonistas em jogos eletrônicos, principalmente nos *single players* e pela dificuldade de acesso às pesquisas realizadas na área acadêmica, que enfoquem tal tema. Logo foram levantadas hipóteses como: os videogames têm a capacidade de refletir problemas socioculturais, existência de estereótipos em personagens negras e/ou, existe mais objetificação da mulher branca comparada a mulher negra.

Houve então a decisão de entender este fenômeno analisando a presença de protagonistas negras e brancas presentes nos jogos digitais, para verificar se existem disparidades em relação ao tratamento no desenvolvimento visual dos personagens, no que tange a raça e o gênero.

Foram escolhidas três protagonistas negras e três protagonistas brancas de jogos eletrônicos *single player*, de forma cronológica, para ser analisado com o método iconográfico adaptado, fundamentado nos estudos de Erwin Panofsky. Com isso, foi possível identificar os padrões e ideias pré-estabelecidas como sinal do reflexo de um grupo social.

A pesquisa foi estruturada da seguinte forma:

- Fundamentação teórica sobre como o Design pode atuar no desenvolvimento de jogos digitais, qual a função de um *Character Designer* ou Designer de personagens. Definição dos tipos de personagem em um videogame e a importância do personagem jogável;
- Conceituação de narrativa com referências de autores como Aristóteles, Jung, Lee Sheldon e Campbell.
- Apresentação de materiais e métodos aplicados na pesquisa.

- Resultados da análise e descrição dos fatores que dificultam a frequência de mulheres negras como protagonistas com o uso dos estudos de Davis.
- Considerações finais.

## **2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

Este referencial apresenta-se inicialmente com a participação do design no desenvolvimento de videogames. Após isso, são tratados conceitos sobre narrativas utilizadas no universo de criação dos jogos digitais.

### **2.1. O DESIGN NA INDÚSTRIA DE JOGOS DIGITAIS**

Em conformidade com Rogers (2014) o videogame, também chamado de jogos digitais ou até mesmo jogos eletrônicos, são jogos transmitidos em vídeo. Para sua interatividade, estes artefatos se utilizam de periféricos como mouse, teclado ou outros dispositivos tecnológicos, que funcionam no sentido de aumentar a interatividade e o nível de realismo na relação como indivíduo. Este entretenimento teve seu ápice na década de 1980 com os arcades, que eram cabines de jogos que ficavam disponíveis em salões para o uso, e posteriormente houve o surgimento de plataformas mais práticas e avançadas como consoles domésticos, consoles portáteis e jogos de computador.

Os jogos eletrônicos são resultado de muitas áreas de conhecimento para seu desenvolvimento, de acordo com Rogers (2014) os jogos eletrônicos inicialmente poderiam ser feitos por apenas uma pessoa, dada a simplicidade das ações de desenvolvimento. O que se viu posteriormente foi um avanço nas tecnologias envolvidas e uma maior complexidade na produção. Este incremento tecnológico, juntamente com a pretensão de aperfeiçoar os produtos adicionando mais atributos para o jogador, fez com que, hoje em dia seja imperativo ter uma equipe de desenvolvimento de videogames, com muitos especialistas de áreas diferentes. Estas equipes hoje em dia, no apuro técnico, são comparáveis a empresas de grande porte que produzem filmes, animação ou outro produto similar no setor audiovisual.

De acordo com Shell (2008) o design desempenha um papel importante com seus fundamentos, em conjunto com a psicologia e antropologia para o entendimento da experiência do ser humano, fator crucial para criar-se um produto responsivo. Um dos principais profissionais em um time de desenvolvimento de jogos digitais é o Game Designer. Ele atua com o gerenciamento de equipe, planejamento e produção. Segundo Rogers (2014), este profissional precisa de várias habilidades para criar as ideias e regras do videogame. Em se tratando de comunicação visual, o designer desenvolve o papel de diretor de arte, supervisionando o trabalho de todos os designers para manter o padrão visual estabelecido. É factível encontrar também o UI designer, como Rogers (2014) chama de *user interface* (UI) *artist*, que é responsável pela interatividade e criação de elementos e ícones da interface e da HUD do videogame. E podemos encontrar o *character designer* ou designer de personagens, que de acordo com Sheldon (2004) é o profissional encarregado na construção dos personagens baseado em suas características físicas, psicológicas e sociológicas.

O personagem tem a importante função de conduzir a história. É possível identificar o personagem principalmente como *player-character*, também chamado de PC, que significa personagem jogável. Ele é o personagem controlado pelo jogador. Os que não são manipulados pelo jogador são chamados de NPC ou *non-player character*, que participam como auxiliares na jornada do PC e podem contribuir com o desenvolvimento da história, dicas, chamar o personagem jogável para missões e entregar recompensas. Além do NPC, existem os *companions*, que fazem parte de videogames com multijogadores online ou mais conhecido como MMO, sigla que significa *Massively Multiplayer Online*. Com estes personagens temos a possibilidade de jogar em grupo e escolher o personagem que queremos jogar. Quando o jogo não tem mais de um jogador, este chama-se de *single player*. Portanto, a participação de um personagem não só impacta na jogabilidade como um personagem jogável como também sendo NPC por exemplo.

## 2.2. NARRATIVA NOS VIDEOGAMES

Para uma melhor compreensão da análise das personagens nos videogames, foram estudados autores como Aristóteles, Carl Jung e Joseph Campbell para o campo da narratologia e da criação de personagens sobre a ótica de Lee Sheldon em seu livro

denominado *Character Development and Storytelling for Games* (2004). Este capítulo trata sobre as narrativas em pontos específicos da história, a definição do que é arquétipo e a anima relacionada à visão da mulher na sociedade, a jornada do herói e estereótipos.

De acordo com Sheldon (2004) jogos e histórias têm muito em comum. Alguns fatores são que ambos trazem perspectivas sobre o mundo e sobre nós mesmos, nos entretêm, desafiam e nos fazem manifestar sentimentos. O jogo eletrônico é uma grande oportunidade em unificá-los. Entender como os fundamentos narrativos e os personagens são inseridos nos jogos eletrônicos é necessário conhecer as técnicas de mídia ao longo da história de forma linear. Pois, para desenvolver videogames foi necessário unir fontes e recursos de diferentes áreas que não são ligadas aos jogos e que foram criados anteriormente.

Sheldon (2004) optou por iniciar o histórico narratológico através do período grego com Aristóteles. O pensamento aristotélico é mais presente na cultura ocidental e é utilizado até os dias atuais nas narrativas da mídia como a literatura, filmes ou jogos. Em sua época, Aristóteles percebeu que o ser humano tem a habilidade de imitar como forma de aprendizado e, portanto, gosta de ver os outros imitando.

Sheldon (2004) salienta que um dos elementos de imitação ou representação chamados de “homem de ação”, visto na obra de Aristóteles intitulada *Poética*, baseada na observação de Platão “a arte imita a vida” é importante para os videogames, pois ele pode caracterizar um personagem jogável em um jogo digital. A partir dele existem três formas: o primeiro é que o personagem é melhor que as pessoas na vida real (eles podem ser heróis trágicos), a segunda como pior que maioria das pessoas (considerado atualmente como figura central ou protagonista da história) e o terceiro representa como as pessoas realmente são, interfere de forma neutra, pois não é melhor ou pior que um ser humano. Esse modelo, apesar de modificado e modernizado, ainda é um conceito vigente e útil para o desenvolvimento de narrativas, das mais diversas na cultura humana, inclusive em videogames. No videogame, a história ocorre em um tempo limitado e sequencial, o lugar é o ambiente onde vai acontecer a narrativa e a ação engloba o tempo e espaço limitado, criando tensão nos momentos certos. A limitação serve para a história ter foco.

Além de Aristóteles, outras personalidades gregas se destacaram de forma que contribuem e influenciam para as construções de lógicas das narrativas. Um deles é Homero, apesar dele não ser o escritor oficial de *Ilíada* e *Odisséia*, ele foi considerado um dos mais conhecidos na poesia épica e nos trouxe uma tradição bárdica (história contada). Sófocles foi

um dramaturgo que transformou a trilogia de uma peça em uma história contada de forma única e Aristófanes que trouxe o humor e a comédia para a narrativa. Tais conceitos e formas de construção ainda permeiam as contações de histórias e imitações que norteiam as produções contemporâneas, e assim acontece também com os games.

### **2.2.1. JUNG E O INCONSCIENTE COLETIVO**

Carl Gustav Jung (1875–1961) foi um psiquiatra e psicoterapeuta suíço que trouxe a concepção de que existe uma conexão de pensamento entre as pessoas. De acordo com Sheldon (2004), Jung definiu nossa psique em três partes: “o ego ou mente consciente, o inconsciente pessoal, repositório de memória acessível e suprimida e o inconsciente coletivo, contendo uma memória compartilhada em comum com toda a humanidade.” (SHELDON, 2004, p.24, tradução nossa.)

Para melhor evidenciar os estudos sobre arquétipos de Carl Jung, também foi utilizado o livro *Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo* (2000). O inconsciente coletivo é uma camada mais profunda que o inconsciente pessoal, este de acordo com a teoria tem uma natureza universal, todos os seres humanos têm de forma idêntica desde os primórdios. "Uma existência psíquica só pode ser reconhecida pela presença de conteúdos capazes de serem conscientizados." (JUNG, 2000, p.16). Ou seja, só é possível falar sobre o inconsciente quando comprovam-se os conteúdos e estes são conhecidos como arquétipos.

Segundo Jung (2000) os arquétipos designam as figuras simbólicas e se modificam de acordo com a sua consciência e percepção a partir da individualidade pessoal, elas projetam apenas quando se torna consciente, como uma máscara. É possível encontrar formas de expressão dos arquétipos nos sonhos, em mitos e em contos de fadas, por exemplo. Algumas culturas mostram sereias, ninfas do bosque, elfos e súcubus como alguns seres mágicos que foram designados intuitivamente como figuras femininas que apareciam disfarçadas e seduziam, porém sempre consideradas perigosas.

A partir disso, o conceito junguiano surge com a definição de anima, que significa alma e é apenas um dos vários arquétipos que existem. Anima é relacionada à feminilidade e em como todos os arquétipos, têm seus aspectos diferentes de acordo com a época: “Para o

homem da Antiguidade a alma aparece sob a forma de deusa ou bruxa; por outro lado, o homem medieval substituiu a deusa pela Rainha do Céu e pela Mãe Igreja.” (JUNG, 2000, p.39). De acordo com o autor, os arquétipos são altamente complexos para serem definidos, porém, a alma é denominada predominantemente como misteriosa, impulsiva e caótica.

### 2.2.2. A JORNADA DO HERÓI

O inconsciente coletivo colabora com o entendimento do que se passa na mente humana e em como elas podem reagir aos possíveis desenvolvimentos de um personagem em um videogame. Estes estudos dos símbolos, mitos e arquétipos de Jung influenciaram alguns estudiosos como Joseph Campbell. Em seu livro intitulado de O Herói de Mil Faces o autor descreve a história da jornada do herói, que segue como uma representação dos mitos do mundo todo. Ele usa a história como reflexo do desenvolvimento do ser humano na vida.

Conforme Sheldon (2004), a jornada é contada em três etapas principais de forma similar a uma peça teatral. A primeira parte é a partida e o herói é chamado para uma aventura, ele pode ser confrontado com a figura de um mentor ou pode pedir ajuda. A próxima etapa é a fase da iniciação, onde ocorre uma jornada de forma física ou espiritual, que geralmente é chamado de *quest* ou missão em um videogame. E a terceira é o retorno, onde o herói cumpre com a sua tarefa e recebe recompensas.

Convém salientar que um personagem pode ter mais de um arquétipo, pois eles mudam constantemente, o que importa no caso da jornada são as funções que os personagens vão desempenhar.

### 2.2.3. ESTEREÓTIPOS

De acordo com Sheldon (2004) o estereótipo é uma visão generalista e sem contexto que não leva em consideração as qualidades únicas que os indivíduos possuem.

Heróis de mandíbula quadrada, vilões com nariz de gancho, mulheres de seios grandes que desafiam a gravidade, ajudantes covardes e sagazes, ladrões astutos, clérigos calculistas, magos barbudos sábios, bruxas com aparência de velhas, anões teimosos, [...] a lista é longa. Pegue uma profissão, raça ou traço físico e, graças a séculos de criação de personagens, quase imediatamente um traço de personalidade

surge em sua mente. Esses são estereótipos. (SHELDON, 2004, p. 57, tradução nossa.)

A influência dos estereótipos na construção de personagens é muito clara, quando se utiliza destes pressupostos conceituais de personalidade e representação física para engendrar toda a narrativa e relações entre os personagens. Frequentemente são confundidos com arquétipos, mas eles são previsíveis por se repetir muitas vezes da mesma forma, e com isso não há um desenvolvimento no personagem com originalidade.

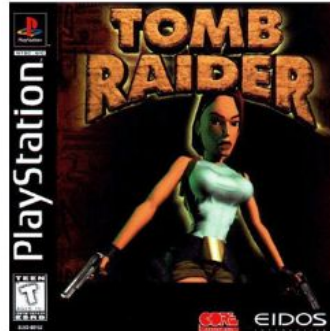
### 3. METODOLOGIA

Para compreender os núcleos que abordam o tema deste presente trabalho, será feita uma pesquisa exploratória sobre narrativas, personagens em jogos digitais e a mulher negra na sociedade. É utilizada fontes de pesquisa primária e secundária com revisão bibliográfica e o resultado de caráter qualitativo através da análise feita das protagonistas. A monografia é fundamentada em autores como Angela Davis, Carl Jung, Erwin Panofsky, Lee Sheldon e Campbell, com seus trabalhos mais relevantes em cada área.

Como houve dificuldade em encontrar protagonistas negras em videogames *single player*, ocorreu uma busca inicial para identificá-las e assim escolher três delas para a análise. Sendo assim, todas as personagens foram definidas de forma sistemática por ordem cronológica para serem analisadas com base no método iconográfico de Erwin Panofsky (1892-1968).

As personagens selecionadas e seus seguintes títulos são: Lara Croft de Tomb Raider, D'arci Stern de Urban Chaos, Bayonetta da franquia com o mesmo nome, Nilin de Remember Me, Alyx de Half-Life: Alyx e Ellie de The Last of Us Part II. A iconografia será o método proposto para investigar a natureza e a forma dos personagens dos jogos eletrônicos que foram selecionados.

**Figura 1** - Jogos eletrônicos selecionados.



Tomb Raider 1996



Urban Chaos 1999



Bayonetta 2009



Remember Me 2013



Alyx 2020



The Last of Us  
Parte II 2020

**Fonte:** Compilação do autora<sup>1</sup>.

<sup>1</sup> Montagem a partir de imagens coletadas nos sites:

<<http://shugames.blogspot.com/2010/12/tomb-raider-playstation.html>>

<[https://en.wikipedia.org/wiki/Urban\\_Chaos#/media/File:Urban\\_Chaos\\_Coverart.png](https://en.wikipedia.org/wiki/Urban_Chaos#/media/File:Urban_Chaos_Coverart.png)>

<<https://necessairedemulher.wordpress.com/2015/05/22/unhas-desafio-nail-art-games-bayonetta/>>

<[https://produto.mercadolivre.com.br/MLB-998283612-jogo-remember-me-ps3-novo-e-lacrado-\\_JM](https://produto.mercadolivre.com.br/MLB-998283612-jogo-remember-me-ps3-novo-e-lacrado-_JM)>

<<https://www.half-life.com/pt-br/alyx/>>

<<https://www.amazon.com.br/Last-Us-Part-II-PlayStation/dp/B07ZGFHZVZ>>

Acesso em 30 nov. 2020.

### 3.1. MÉTODO ICONOGRÁFICO DE PANOFSKY

Erwin Panofsky (1892-1968) foi um alemão, crítico e historiador da arte, conhecido como um dos principais estudiosos que desenvolveram o método iconográfico. O método de Panofsky tinha a intenção inicialmente de analisar as figuras no ambiente religioso. Com o tempo, percebeu-se que este método é utilizável em outras formas de criações visuais, pois “a linguagem figurativa, na qual as imagens adquirem um valor e significado, é o ponto de partida para as análises iconográficas.” (HERNÁNDES; LINS, 2016, n.p.). Convém salientar que a iconografia e iconologia desempenham atribuições diferentes:

“Iconografia é um ramo da história da arte que trata do tema ou mensagem das obras de arte, em contraposição à sua forma. Enquanto que a Iconologia é o estudo da formação, transmissão e conteúdo das imagens e representações figurativas. Para Panofsky a iconografia é o estudo do tema ou assunto e a iconologia o estudo do significado do objeto.” (HERNÁNDES; LINS, 2016, n.p.).

**Figura 2** - Estrutura da análise iconográfica.

| OBJECT OF INTERPRETATION                                                                                            | ACT OF INTERPRETATION                                               |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|
| I <i>Primary or natural subject matter—(A) factual, (B) expressional—constituting the world of artistic motifs.</i> | <i>Pre-iconographical description (and pseudo-formal analysis).</i> |
| II <i>Secondary or conventional subject matter, constituting the world of images, stories and allegories.</i>       | <i>Iconographical analysis.</i>                                     |
| III <i>Intrinsic meaning or content, constituting the world of “symbolical” values.</i>                             | <i>Iconological interpretation.</i>                                 |

**Fonte:** PANOFSKY, 1955, p.40.

Para o processo de análise das protagonistas nos videogames, o método de Panofsky foi utilizado em suas três categorias de interpretação. De acordo com a teoria elaborada por Panofsky (1955) existem categorias analíticas da imagem, a primeira parte é chamado de conteúdo temático primário ou natural, nela o ato de interpretação é uma descrição

pré-iconográfica (e uma análise pseudo-formal). A segunda parte é conteúdo temático secundário ou convencional, que constituem o mundo das imagens, histórias e suas alegorias em uma análise precisamente iconográfica. A terceira parte é o significado intrínseco ou conteúdo, que constitui o mundo dos valores simbólicos, com uma interpretação iconológica. Nele pretende-se colocar como, por exemplo, condições históricas e significação que contextualizam e justificam os símbolos na imagem.

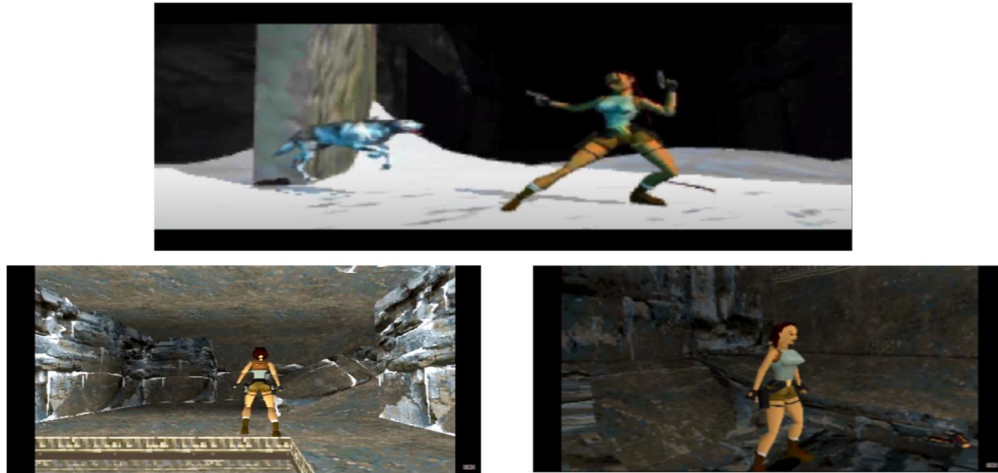
Para uma análise com mais informações das protagonistas, foi feita uma adaptação do método onde houve a necessidade de utilizar mais de um *frame* dos videogames escolhidos, tanto na parte do *gameplay* como também nas *cutscenes* e o uso de materiais de divulgação como as capas dos discos para os consoles e *concepts arts*. Importando-se mais com a personagem e o cenário de onde ela está inserida, desconsiderando as possíveis HUDs e interfaces secundárias do jogo eletrônico.

## **4. ANÁLISE ICONOGRÁFICA**

### **4.1. Tomb Raider**

Tomb Raider é uma franquia de ação-aventura em terceira pessoa. Desenvolvida pela CORE Design Limited e publicada pela primeira vez em outubro de 1996 pela Eidos Interactive. A protagonista é Lara Croft, uma britânica, arqueóloga e caçadora de relíquias. Ela tem habilidades com armas e acrobacia para enfrentar os inimigos e os perigos em sua jornada.

**Figura 3** - Tomb Raider.



**Fonte:** Compilação do autora<sup>2</sup>.

## TEMA PRIMÁRIO OU NATURAL

O cenário presente nos frames tem predominância de paredes rochosas e esbranquiçadas de neve.

### A personagem

A figura feminina é branca e encontra-se em pé no centro da imagem. Seguindo uma leitura de cima para baixo, tem o cabelo preso por uma fita, utiliza-se de uma camiseta, uma mini mochila nas costas, um cinto, short, coldre com armas e botas com meias. Seu rosto tem detalhes finos, seus olhos e cabelos são castanhos.

## TEMA SECUNDÁRIO OU CONVENCIONAL

A estrutura do ambiente tem a impressão de profundidade devido à perspectiva da câmera. A imagem com a Lara no centro é uma forma para ela ser vista em terceira pessoa e o

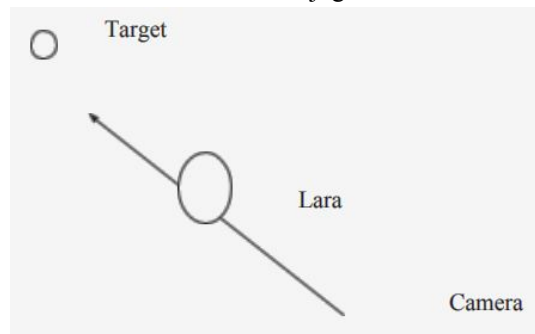
---

<sup>2</sup> Montagem a partir de imagens coletadas no canal LongPlay & GamePlay do YouTube. Disponível em: <https://youtu.be/BltNSs9Vzdg>

jogador tem a possibilidade de ver toda a área ao seu redor e o caminho que escolher seguir. De acordo com o *Game Design Document* de Tomb Raider (1996) o jogo tem na sua maior parte do tempo uma visão que olha por cima do ombro da Lara.

A estrutura da visão segue pontos básicos entre a área do objetivo que fica na frente de Lara, a própria Lara como intermédio e a câmera que muda de acordo com o movimento para manter uma linha.

**Figura 4** - Ponto de vista básico na jogabilidade de Tomb Raider.



**Fonte:** Core Design Ltd., 1996, p.10.

A imagem do frame tem a presença de formas geométricas poligonais. Isso se deve ao fato de que em 1996 a tecnologia em 3D ainda estava em período introdutório nos jogos digitais. Os modelos não tinham tantos detalhes sendo assim feitos em *low poly*. A cor do cenário presente nos frames destacados são tons neutros e frios. A Lara em si, utiliza em sua indumentária cores em tons terrosos e um tom na cor verde em sua camiseta. Muito utilizadas na área militar e também em outras profissões da área de biologia, arqueologia e afins, os tons de verde, cáqui, marrom e cinza são utilizados como técnica de camuflagem em campo, que evitam a visão nítida para algum inimigo ou animais na natureza terem dificuldade na identificação. Assim como a cor da roupa, os itens como luvas, botas de cano alto demonstram que são usados para proteção e esforço de alto impacto. A arma pode ser identificada como defesa contra os inimigos.

A Lara em sua posição em pé transmite características de força e dominância, que de acordo com ISBISTER (2006) é devido a sua postura simétrica e os ombros erguidos que dão indicativos de atratividade. Seu estilo artístico é mais caricato em consequência de sua proporção corporal, com uma cintura extremamente fina, quadris largos e busto extremamente largo.

## INTRÍNSECO OU CONTEÚDO

**Figura 5** - Frame de Tomb Raider.



**Fonte:** Canal LongPlay & GamePlay do YouTube, modificado pela autora<sup>3</sup>.

O videogame se passa por uma arqueóloga aventureira com grandes habilidades físicas que passa por perigos e ação a qualquer momento.

O objeto conceito em destaque é a sua anatomia hipersexualizada. O que decorre da exibição de volume exagerado dos seios, cintura fina e quadris largos, seu corpo é exposto com roupas sumariamente reduzidas e coladas.

### 4.2. Urban Chaos

Urban Chaos foi publicado pela primeira vez em dezembro de 1999 no Windows Microsoft e posteriormente para Playstation 2 e Dreamcast. Foi desenvolvido pela Mucky Foot por Mike Diskett, Fin McGeachie e Guy Simmons e distribuído pela EIDOS Interactive. O jogo é em 3D do gênero FPS e é em terceira pessoa. A história se passa na Union City e a protagonista é uma policial chamada de D'arci Stern. Ela tem habilidades de combate corpo a corpo, uso de arma de fogo e enfrenta as gangues da cidade.

---

<sup>3</sup> Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=BltNSs9Vzdg>>. Acesso em 1 dez. 2020.

**Figura 6 - Urban Chaos.**



Fonte: Compilação da autora<sup>4</sup>.

## TEMA PRIMÁRIO OU NATURAL

A imagem do frame é num espaço urbano. Tem calçada e rua asfaltada. Existe uma grande quantidade de folhas espalhadas pelo chão além de lixo. No canto esquerdo tem um poste de sinalização viária e na esquina da rua há um carro da polícia. Do outro lado da rua, ao longe, há um transeunte. Logo acima, pendurados entre os prédios, tem um fio com luminárias coloridas. Os prédios são feitos de tijolos maciços e tem cercas. O céu tem uma cor entre os tons amarelos e laranja que deixa o ambiente numa cor avermelhada.

<sup>4</sup> Montagem a partir de imagens coletadas no site giantbomb.com e nos canais Squakenet e Spad Games do YouTube. Disponíveis em: <<https://youtu.be/gr9ZDEToWp0>> e <<https://youtu.be/NLq2QZBrPGA>>. Acesso em 1 dez. 2020.

## A personagem

A figura feminina é negra e está no centro da imagem. O cabelo dela é castanho escuro no tamanho dos ombros e está solto, com penteado *dreadlock*. Em uma mecha de sua franja tem quatro anéis de decoração coloridos, que seguindo de cima para baixo são preto, verde, amarelo e vermelho. Seus olhos também são castanhos escuros.

Ela possui um colar dourado e usa um colete a prova de balas com ombreira e decote. O material é similar a um emborrachado grosso, por ter uma textura lisa e refletir um pouco a luz do ambiente.

Tem um coldre preso em sua cintura com armas e linhas/correntes estão penduradas. No lado esquerdo tem um bastão e no lado direito uma arma de fogo. Tem luvas reforçadas até o punho e perneiras. Nos pés utiliza botas.

## TEMA SECUNDÁRIO OU CONVENCIONAL

A presença de formas geométricas são mais geometrizadas, identificado por exemplo nos prédios e na forma básica da personagem. O espaço urbano se deve ao contexto da história que se passa numa cidade, a Union City. O ambiente tem uma aparência abandonada, com uma cor ambiente em tom avermelhado, unindo-se a sujeira, folhas de árvore caídas e a rua mal iluminada. Isso reflete o estado crítico que a cidade enfrenta por causa dos vilões. Não só aos gângsteres, mas ao semideus que está fazendo o culto do Milênio, em razão da aproximação dos anos 2000.

A cor de sua vestimenta são tons neutros que variam do marrom, bege e cinza. As cores da roupa não favorecem o destaque dela no ambiente. Pelas roupas reforçadas é visto que D'arci precisa de proteção, pois enfrenta combates de corpo a corpo contra os inimigos. Sua forma corporal é magra e a sua vestimenta define partes do corpo como o busto, cintura e a parte superior das pernas.

## INTRÍNSECO OU CONTEÚDO

**Figura 7** - Frame de Urban Chaos.



**Fonte:** Canal Spad Games do Youtube<sup>5</sup>.

O tema do jogo coincide com o momento em que o jogo foi produzido. Com a virada do século para os anos 2000 fez surgir crenças e profecias como apocalipse, medo do fim do mundo e fenômenos sobrenaturais.

A roupa na parte superior com decote expressa a necessidade em expor o corpo feminino. D'arci Stern é jamaicana e tem itens que representam a sua origem. O penteado *dreadlock* e os anéis coloridos na franja são itens presentes no movimento jamaicano chamado Rastafári, demonstrando assim um grafismo que traz a discussão da representação negra, de forma tênue, mas presente.

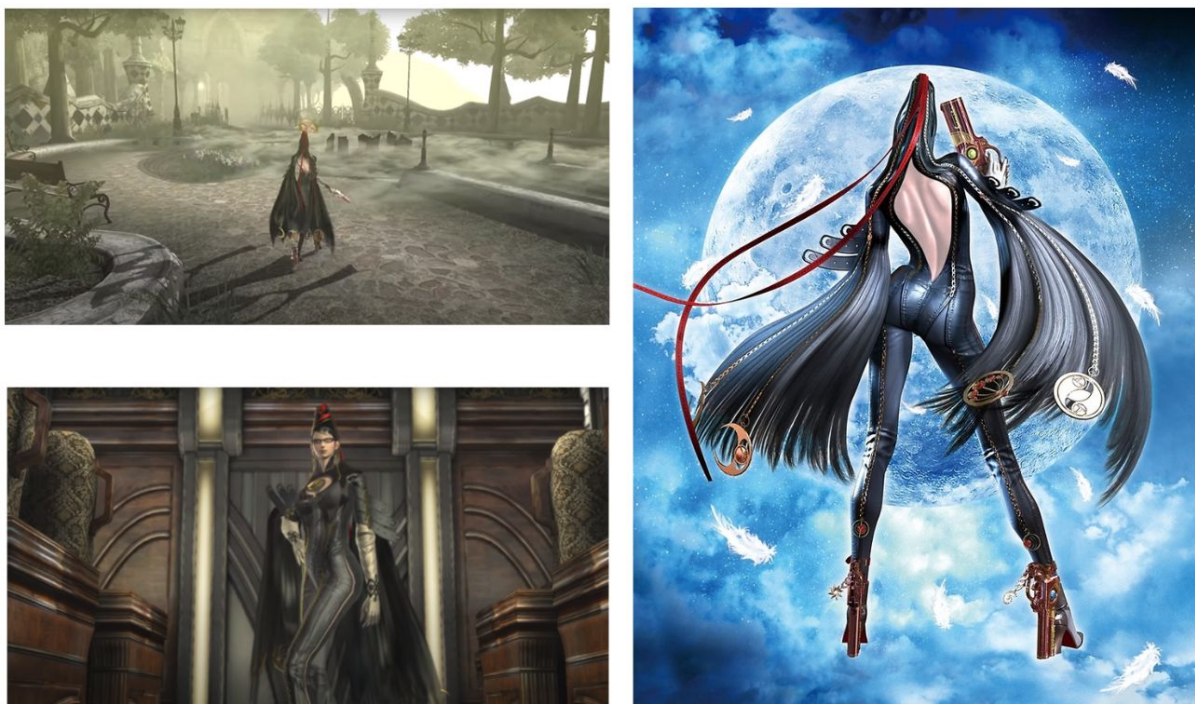
### 4.3. Bayonetta

Bayonetta é uma série de videogames de ação do modo combate *hack and slash*, em terceira pessoa. Foi primeiramente lançado para Xbox 360 e PlayStation 3 no Japão em Outubro de

<sup>5</sup> Disponível em: <<https://youtu.be/NLq2QZBrPGA>>. Acesso em 1 dez. 2020.

2009 e na América do Norte e Europa em Janeiro de 2010. Desenvolvida pela Platinum Games e distribuída pela SEGA, a história se passa em torno de Cereza, mais conhecida como Bayonetta. De acordo com os dados da Steam, ela é a última sobrevivente de um clã de bruxas que mantinham o equilíbrio da luz, escuridão e o caos. Depois de ser acordada 500 anos depois, Bayonetta tem o objetivo de descobrir sua própria história e lutar contra inimigos angelicais e gigantes.

**Figura 8 - Bayonetta.**



**Fonte:** Compilação da autora<sup>6</sup>.

## TEMA PRIMÁRIO OU NATURAL

No lado esquerdo da imagem, tem um espaço com plantas envolta em uma estrutura de cimento. Próximo a ele, há um banco de jardim. O chão é todo feito de piso de concreto com formas em baixo-relevo. O ambiente é cercado por um muro irregular, com curvas e pontas, decorado com losangos de vários tamanhos. Além disso, próximo dela tem árvores de grande porte. A figura feminina se encontra de costas no centro da figura e logo adiante tem neblina,

<sup>6</sup> Montagem a partir de imagens coletadas do site ludocog.com e do canal Shirrako do YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=bUw8Ga8efMs>>. Acesso em 02 dez. 2020.

mais plantas espalhadas e formas irregulares no chão. Uma cerca se estende até o fundo da figura e logo é possível identificar uma grande janela em arco.

### **A personagem**

Bayonetta tem a pele branca e é esguia, com braços e pernas compridos. Usa uma vestimenta colada no corpo na cor preta com correntes douradas. Tem o cabelo preto e preso em um rabo de cavalo alto, com fitas vermelhas, correntes douradas e uma franja em seu lado esquerdo do rosto. Seu cabelo grande se une ao traje e se transforma em um tipo de capa. A cor dos olhos é um azul cinzento e seu rosto tem um sinal próximo aos lábios. Usa ~~um~~ óculos com detalhe de asas de borboleta nas extremidades e brincos dourados.

Em seu busto tem uma abertura com um medalhão e uma joia vermelha no centro. Suas costas possuem um decote que começa no nível dos ombros e termina abaixo da linha da cintura. Possui luvas longas brancas e três tiras de cinto amarradas em cada parte superior do braço. Tem armas acopladas ao salto alto.

### **TEMA SECUNDÁRIO OU CONVENCIONAL**

A característica da janela lanceta ao fundo remete a uma construção no estilo gótico. A paleta de cores do ambiente tem um tom sépia e escala de cinza, como as cores de uma foto envelhecida. A estrutura corporal de Bayonetta é desproporcional e foge da anatomia humana. Sua cabeça é relativamente menor para o tamanho do corpo. Seu penteado rabo de cavalo em forma de colméia no topo da cabeça causa a ilusão de um crânio maior.

## INTRÍNSECO OU CONTEÚDO

**Figura 9** - Frame de Bayonetta.



**Fonte:** Canal Shirrako do YouTube, modificado pela autora<sup>7</sup>.

Bayonetta tem o corpo extremamente hipersexualizado, com alto *sex appeal*. O corpo foi estruturado para evidenciar erotização na anatomia das curvas e genitália. A personagem também demonstra que tem vaidade ao usar jóias, brincos, maquiagem e armas personalizadas. Os óculos são uma tentativa de lhe dar aparência de sabedoria e mistério. A cor preta com elementos dourados e vermelhos traz elegância e poder para a personagem. No contexto do videogame, o cabelo de Bayonetta se transforma em seu traje, que quando utilizado no combate a deixa seminua. Sua aparência extravagante tem um estilo de mulher fatal, ou seja, que seduz com o objetivo de matar.

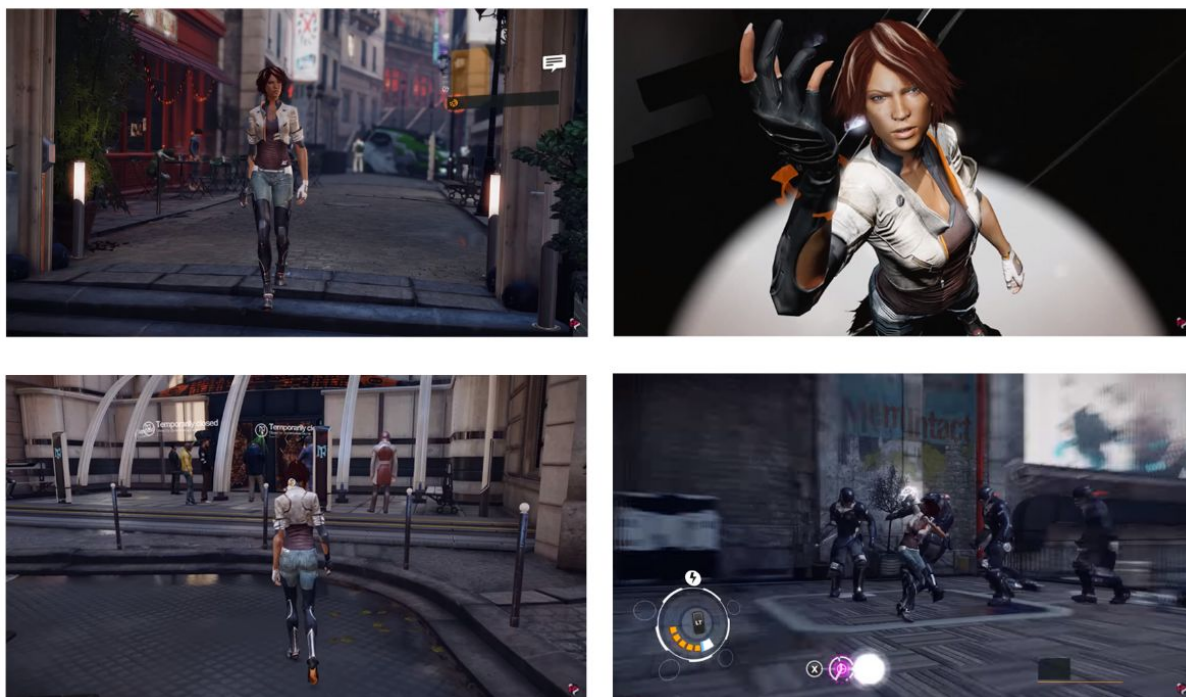
### 4.4. Remember Me

Desenvolvido pelo estúdio francês Dontnod Entertainment e publicado pela Capcom primeiramente em junho de 2013 disponível para Playstation 3, Xbox 360 e Microsoft Windows. Remember Me é um jogo eletrônico de ação e aventura em terceira pessoa. O

<sup>7</sup> Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=bUw8Ga8efMs>>. Acesso em 02 dez. 2020.

universo é baseado em ficção científica, onde as memórias pessoais podem ser digitalizadas, compradas, vendidas e trocadas por uma empresa como uma questão de vigilância para a sociedade. A história é passada por Nilin, uma ex-caçadora de memórias de elite que tem a habilidade de entrar na mente das pessoas. As autoridades a prenderam por tal habilidade e limpam sua memória. Após fugir da prisão, ela tem o objetivo de recuperar sua própria identidade.

**Figura 10** - Remember Me.



**Fonte:** Compilado pela autora<sup>8</sup>.

## TEMA PRIMÁRIO OU NATURAL

O ambiente tem um chão de paralelepípedo, na calçada no lado esquerdo tem um vaso com plantas (bambu), bancos e mesas e um prédio em destaque na cor vermelha com uma placa/letreiro e luzes decorativas. Neste local há duas pessoas, uma sentada numa cadeira debruçada na mesa com uma blusa verde com mangas longas e calça jeans e outra em pé em direção a outra mesa com cabelo curto e preto usando uma jaqueta azul escura e calças. Ao lado deste prédio tem outras edificações em desfoque, uma com andares e janelas azuis e uma

<sup>8</sup> Montagem a partir de imagens coletadas no canal Full Playthroughs. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=cPrUsT4hQU8>>. Acesso em 03 dez. 2020.

sacada em um andar acima. Em frente a este prédio há uma figura masculina com mochila, camisa com mangas longas, calça jeans e sapatos. A outra edificação tem no primeiro andar janelas grandes de vidro e um andar mais acima tem uma sacada. No lado direito tem um poste de iluminação e um banco de praça pública na calçada. Neste lado o ângulo é mais estreito porém é possível identificar mais edifícios.

A figura feminina encontra-se centralizada na imagem, próxima a uma escada cinzenta. Nas extremidades da figura, entre a figura feminina centralizada, há em cada lado paredes e um bastão luminoso.

### **A personagem**

A figura feminina tem o cabelo curto, acima dos ombros, é liso e repicado com a cor castanho e com mechas mais claras. Sua pele é negra, tem sobrancelhas finas e arqueadas e olhos azuis. Utiliza de uma jaqueta curta (*cropped*) de couro na cor bege e uma blusa em tom de marrom.

Sua calça é tem uma textura de jeans e aparece até as coxas, o restante de suas pernas é coberto por uma bota preta de cano alto com uma proteção extra nos joelhos. Na mão do lado esquerdo da figura tem uma luva preta que sobe até o braço e só cobre os dedos médio e anular por completo. Na outra mão tem uma luva branca até a região do pulso e cobre apenas o dedo polegar.

### **TEMA SECUNDÁRIO OU CONVENCIONAL**

O local por onde Nilin está passando é uma rua e tem um restaurante. Elementos como as janelas azuis e sacadas, a coluna dos prédios evidenciam uma arquitetura europeia com características francesas. Janelões de vidro e o estilo do restaurante se configuram em um aspecto mais moderno. A Nilin se destaca no ambiente e causa um contraste figura-fundo. Seu traje tem uma característica padrão de ser colada ao corpo.

## INTRÍNSECO OU CONTEÚDO

**Figura 11** - Frame de Remember Me.



**Fonte:** Canal Full Playthroughs, modificado pela autora<sup>9</sup>

Seu corpo tem um físico atlético e a calça colada revelam seus glúteos. Os olhos azuis e cor de pele da Nilin demonstram mistura racial, que de acordo com a sua história, seu pai é branco e sua mãe é negra. Seu cabelo desfiado e suas sobrancelhas constantemente arqueadas apresenta uma personalidade rebelde. A erotização do seu corpo também é um elemento constitutivo do grafismo do corpo e das vestes.

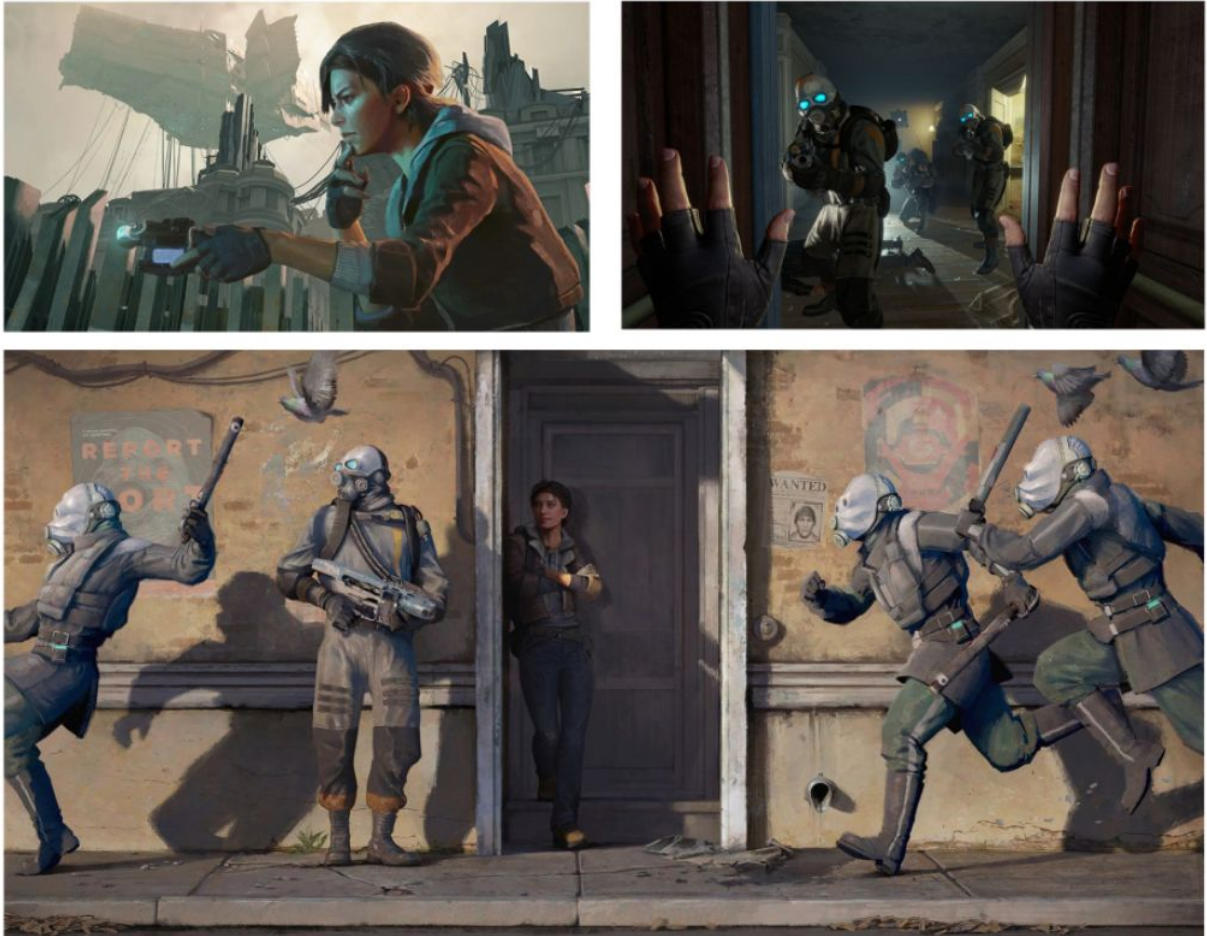
### 4.5. Half-Life: Alyx

Exclusivo para realidade virtual na plataforma Microsoft Windows, Half-Life: Alyx foi desenvolvido e publicado pela Valve em março de 2020 como a continuação da série de Half-life. É um videogame de tiro em primeira pessoa e o universo é de ficção científica. Os acontecimentos se passam antes do Half-life 2 e desta vez, a personagem Alyx aparece como protagonista para combater uma raça alienígena que controla o planeta conhecida como

<sup>9</sup> Disponível em: <<https://youtu.be/cPrUsT4hQU8>>. Acesso em: 3 dez. 2020.

Combine. Alyx junto com seu pai Eli faz parte da resistência de humanos que estudam cientificamente de forma clandestina e criam ferramentas e estratégias que possam deter estes inimigos.

**Figura 12** - Half-Life: Alyx.



**Fonte:** Compilado pela autora<sup>10</sup>

## TEMA PRIMÁRIO OU NATURAL

A imagem centraliza uma porta e tem uma figura feminina encostada nela. A parede está manchada, saindo a cor da tinta, tem pôsteres quase apagados, tubos e lixo no chão. Três pombos voam próximos e na mesma direção das quatro figuras masculinas. Estas figuras humanas usam uma máscara de proteção que cobre a cabeça por completo. No lado esquerdo da figura feminina, um deles se encontra em pé, com uma arma nas mãos e com a cabeça

<sup>10</sup> Montagem a partir de imagens coletadas no site half-life.com e ign.com. Acesso em: 3 dez. 2020.

virada para o lado esquerdo. Utiliza de um macacão que cobre todo os braços e pernas. Usa luvas e botas. Os outros três estão correndo para a direção esquerda e possuem bastões, coletes táticos à prova de bala com coldre e compartimentos para acessórios, jaqueta, calças e botas de cano alto.

### **A personagem**

A figura feminina está numa pose de braços cruzados, a perna esquerda está em cima do degrau e a direita está na calçada. Ela tem o cabelo castanho e curto, no nível da nuca, uma faixa rente ao rosto e um colar. Tem uma mochila nas costas, usa uma jaqueta marrom e uma blusa de manga até o antebraço com capuz por baixo na cor cinza. Utiliza uma calça jeans com cinto e botas. Tem luvas nas mãos que não cobrem os dedos.

### **TEMA SECUNDÁRIO OU CONVENCIONAL**

O plano geral da imagem centraliza a Alyx por completo. As figuras humanas são os *Overwatch Soldiers* ou soldados da Combine. A máscara no rosto é usada contra a exposição e contaminação radioativa em razão das invasões alienígenas e suas possíveis intoxicações.

O estilo é realista. Formas geométricas estão presentes, como o cilindro em bastões, retângulo e a forma da porta. O local tem um aspecto sujo em razão aos tons opacos presentes na imagem. Alyx está na sombra feita pela entrada da porta e parece estar observando os soldados como se estivesse à espreita. O destaque da personagem acontece por causa do enquadramento da imagem pois com a sombra ela não se destaca o suficiente, faltando assim mais contraste. Seu corpo tem a estrutura de uma mulher jovem.

## INTRÍNSECO OU CONTEÚDO

**Figura 13** - Concept de divulgação de Half-Life: Alyx.



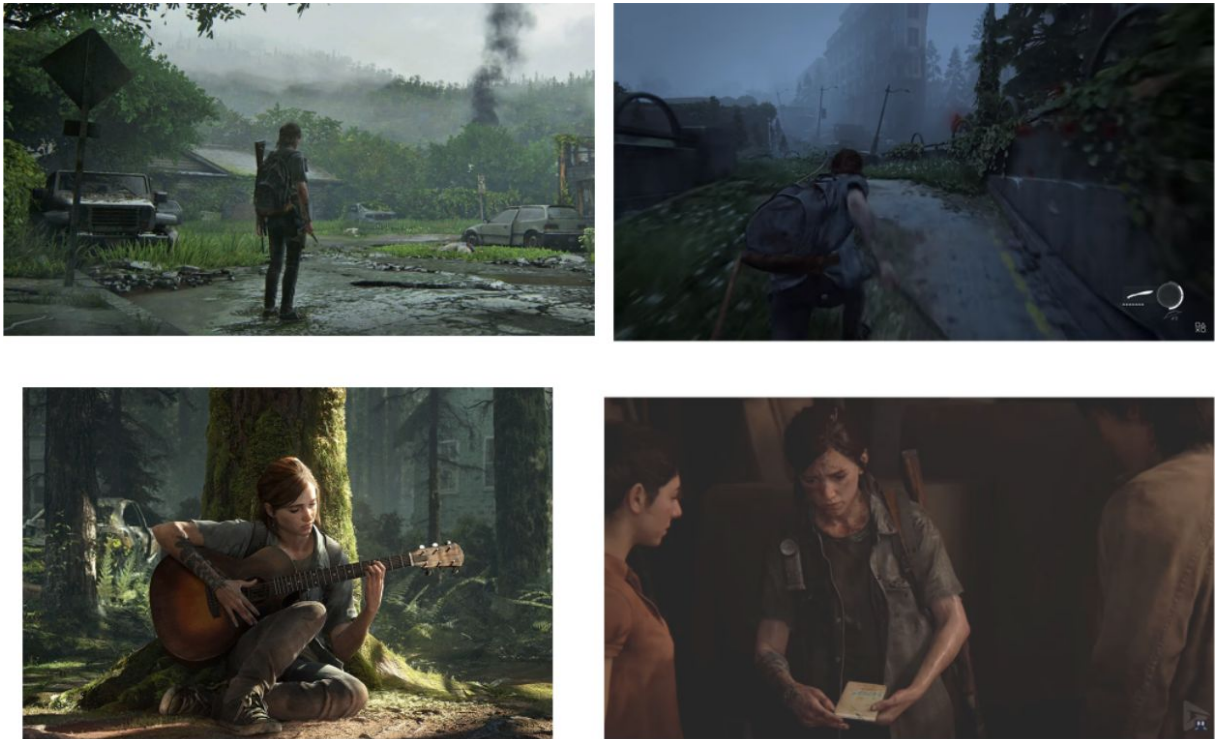
**Fonte:** Site Half-life, modificada pela autora<sup>11</sup>.

Seu rosto e postura demonstra um pouco de sua personalidade, de que não está preocupada com seus inimigos, pois é esperta e planeja detê-los. Sua roupa é de uma civil comum, e seu tom de pele e aparência é o resultado de um pai negro e uma mãe branca. Não há traços de objetificação em seu corpo.

### 4.6. The Last of Us Part II

The Last of Us Part II é continuação da franquia The Last of Us. Foi desenvolvido pela Naughty Dog e publicado pela Sony Interactive Entertainment exclusivamente para o console PS4 em junho de 2020. É um videogame de ação-aventura, sobrevivência e terror em terceira pessoa. Na história, o mundo está em uma fase pós-apocalíptica devido a uma pandemia que transforma seres humanos em zumbis. Dessa vez o jogador assume o papel de Ellie, uma adolescente que vive em uma comunidade de sobreviventes. Após acontecimentos violentos ela parte por um objetivo de fazer justiça e encontrar uma solução dos problemas ocorridos.

<sup>11</sup> Disponível em: <<https://www.half-life.com/pt-br/alyx>>. Acesso em: 3 dez. 2020.

**Figura 14** - The Last of Us Part II.

Fonte: Compilado pela autora<sup>12</sup>

## TEMA PRIMÁRIO OU NATURAL

A figura está tomada de árvores e arbustos e tem uma região montanhosa com muita neblina em um céu nublado no fundo da imagem. O chão está úmido e tem buracos, rachaduras, escombros espalhados e gramas irregulares.

No lado esquerdo da imagem tem uma placa de sinalização viária e indo mais adiante dela há um carro. Um pouco mais ao fundo tem uma casa coberta de plantas e limo entre as árvores. Ao lado desta casa há um carro amassado com um pouco da vegetação que dominou o muro ao seu lado.

No lado direito da imagem há outro carro com a porta quebrada e pneu furado. Atrás dele tem uma estrutura de madeira tomada pela vegetação. Acima das árvores, ainda no lado direito da imagem tem uma fumaça cinza escura subindo para o céu. A figura feminina se

<sup>12</sup> Montagem a partir de imagens coletadas nos site tecnoblog.com, canal xboxplay.games e no canal PlayStation do YouTube Disponível em: <<https://youtu.be/btmN-bWwv0A>>. Acesso em: 4 dez. 2020.

encontra no centro da imagem, está com uma faca na mão, mochila e uma espingarda nas costas.

### **A personagem**

A personagem tem a pele branca, cabelo curto e castanho, na altura dos ombros, olhos azuis e uma tatuagem no antebraço direito. Usa uma camisa na cor verde de botão com uma manga um pouco acima do cotovelo e está aberta mostrando outra camisa por baixo. Tem um coldre com uma arma por cima da calça jeans e tênis estilo casual All Star.

### **TEMA SECUNDÁRIO OU CONVENCIONAL**

O cenário aparece enquadrado no plano geral em relação a personagem Ellie, pois seu corpo está visível por completo. O espaço em si remete um local antes habitado/urbanizado, porém está com a aparência de abandonado e depredado. As formas orgânicas dominam o ambiente por causa da grande presença da vegetação voltando ao espaço de forma natural. O chão úmido e o céu nublado indicam que choveu recentemente.

O estilo do videogame é realista. A estrutura corporal de Ellie mostra que é jovem e magra. Suas roupas e acessórios têm uma cor surrada, com uma aparência de suja e bem usada, reflexo dela ser furtiva e passar por lugares íngremes e que lhe faltam opções de higiene no momento. Pela quantidade de armas é possível afirmar o perigo em que Ellie a todo momento.

## INTRÍNSECO OU CONTEÚDO

**Figura 15** - Divulgação de The Last of Us Part II.



**Fonte:** Xbox & Play.games, modificada pela autora<sup>13</sup>.

O cenário está abandonado é reflexo do caos que a pandemia causou. As roupas de Ellie são de uma civil comum e não expõem seu corpo. Sua estrutura física não demonstra ter padrões de hipersexualização.

## 5. ANÁLISE DOS RESULTADOS

Após a seguinte análise das heroínas, é possível notar que apesar de terem universos diferentes e até mesmo serem produzidas em diferentes épocas de desenvolvimento tecnológico, são identificados traços similares de estereótipos de gênero e raça.

Por parte das protagonistas brancas definidas para a análise, houve uma presença maior de fetichização com Lara Croft e Bayonetta. No caso de The Last of Us Part II, a jovem Ellie é uma personagem feminina mais humanizada. Surgiu no primeiro videogame, na parte I, onde ela tinha um papel secundário e era impossibilitada muitas vezes de participar da ação. Apesar de a história ter um aprofundamento sentimental em um ambiente de sobrevivência e perdas, de acordo com Murray (2019), a presença de narrativas coloniais continua presente, com a dominância do olhar branco.

<sup>13</sup> Disponível em: <<https://xboxplay.games/po/news/the-last-of-us-part-2-como-destrancar-a-porta-barkos-8772>>. Acesso em: 4 dez. 2020.

Em relação às protagonistas negras analisadas, D'arci Stern tem um fator psicológico aparente de brutalidade em parte referente a sua profissão e destaca-se com elementos estereotipados com relação ao seu gênero, assim como Nilin, que possui vestimentas que destacam seu corpo e a objetificam. Embora Nilin e Alyx sejam personagens negras, ocorrem estereótipos de raça como o embranquecimento de pele através da miscigenação. Ambas são descendentes de casais transraciais, motivo pelo qual afeta em suas criações visuais, tornando o momento propício para empregar características predominantemente brancas. Apesar disso, a personagem Alyx consegue transmitir quebra de estereótipos, colocando-a com um dos fatores psicológicos, a inteligência, e como fator físico, a ausência de apelo sexual.

Deste modo, percebe-se que as heroínas brancas da análise não são objeto de abordagens que tenham cunho racializante nas suas características, elas seguem um padrão de privilégio. De acordo com Davis (2016), o problema racial afeta a feminilidade das mulheres negras em consequência do antepassado de escravidão. Enquanto as mulheres brancas têm a tendência de serem retratadas com mais objetificação ou como donzelas em perigo, Quiangala (2017) comenta que para a mulher negra são aplicados atributos como a força, resistência e indelicadeza, diferentes de outras construções raciais, estabelecendo assim o sistema capitalista patriarcal.

## **6. ALGUNS FATORES QUE INVIABILIZAM A FREQUÊNCIA DO PROTAGONISMO DA MULHER NEGRA**

A mulher negra no mundo contemporâneo tem sua feminilidade comprometida devido ao histórico de escravatura e racismo. De acordo do Davis (2016), no período da escravidão eram tratadas como uma propriedade do senhor de engenho para o labor e eram abusadas como um dos objetivos de crescer a comunidade escrava.

Houve uma segregação entre ser mulher negra e ser mulher branca na sociedade. Apesar das mulheres brancas terem se aliado às negras em movimentos feministas e anti-escravagistas no século XIX, com a entrada da mulher no mercado de trabalho, a mulher branca foi favorecida indo para a indústria. Enquanto a mulher negra só conseguiu esse feito posteriormente, pois encontrava emprego em péssimas condições e recebiam mais oportunidades como empregadas domésticas. Nestas circunstâncias, o racismo estrutural é

evidente e coloca as mulheres negras em uma posição inferior. A falta de boas condições de trabalho propicia uma classe social em nível de pobreza, pois o racismo e sexismo dificultam a mulher negra a participar nos espaços de liderança.

## **7. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Foi possível constatar resultados significativos com a análise baseada no método iconográfico. Os símbolos visuais presentes nas imagens possibilitaram ter um olhar mais aguçado para identificar como os elementos intrínsecos (psicológico e social) são expostos de forma externa.

Por meio da análise também foi possível identificar os atributos de cada protagonista e verificar como o aspecto visual reflete a narrativa e consequentemente no modo de pensar de um grupo social. O sexismo e racismo engendrado na sociedade são refletidos nas narrativas e produções visuais dos videogames. O olhar branco, mesmo que em situações possa aparecer de maneira sutil, afasta a visibilidade para perspectivas e individualidades de povos e gêneros diversos. Ter mais criações com narrativa decolonial pode ser uma opção para mudar a previsibilidade, estereótipos e consequentemente fazer com que tenha mais inclusão de heroínas negras. Durante a jornada de pesquisa e seus resultados, foi constatado que é possível aprofundar o estudo em razão do seu nível de complexidade e ramificações possíveis sobre o assunto.

## REFERÊNCIAS

**Bayonetta**, Steam. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/460790/Bayonetta/>. Acesso em: 2 dez. 2020.

DAVIS, Angela. **Mulheres, raça e classe**. 1. ed. São Paulo: Boitempo, 2016. E-book.

**Half-Life: Alyx**, Steam. Disponível em: [https://store.steampowered.com/app/546560/HalfLife\\_Alyx/](https://store.steampowered.com/app/546560/HalfLife_Alyx/). Acesso em: 3 dez 2020.

HERNÁNDES, Maria Herminia Oliveira; LINS, Eugênio de Ávila (org). **Iconografia: pesquisa e aplicação em estudos de Artes Visuais, Arquitetura e Design**. 1. ed. Salvador: EDUFBA, 2016. E-book.

ISBISTER, Katherine. **Better Game Characters by Design: A Psychological Approach**. 1. ed. San Francisco, CA: Morgan Kaufmann Publishers by Elsevier Inc., 2006.

JUNG, Carl Gustav. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**; [tradução Maria Luíza Appy, Dora Mariana R. Ferreira da Silva]. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

MURRAY, Soraya. **Playing Whiteness in Crisis in The Last of Us and Tomb Raider**. *ToDIGRA* Special Issue: The Game is the Message, Selected Articles from the 2018 International DIGRA Conference Vol 4, No 3. 2019. 117-146. Disponível em: <http://todigra.org/index.php/todigra/article/view/102>. Acesso em: 10 dez. 2020.

PANOFSKY, Erwin. **Meaning in the Visual Arts**. Garden City, N. Y: Doubleday Anchor Books, 1955.

QUIANGALA, Anne Caroline. **A Fantasia Deles sobre Nós: a Representação das Heroínas Negras nos Quadrinhos Mainstream da Marvel**. 2017. 313f. Dissertação (Mestrado) - Departamento de Teoria Literária e Literaturas, Universidade de Brasília, 2017.

**Remember Me**, Steam. Disponível em: [https://store.steampowered.com/app/228300/Remember\\_Me/](https://store.steampowered.com/app/228300/Remember_Me/). 3 dez. 2020. Acesso em: 3 dez. 2020.

ROGERS, Scott. **Level Up!: The Guide to Great Video Game Design**. Wiley, 2014. E-book.

SHELL, Jesse. **The Art of Game Design: A Book of Lenses**. 1. ed. Burlington, MA, USA: Morgan Kaufmann Publishers, 2008.

SHELDON, Lee. **Character Development and Storytelling for Games**. 1. ed. Boston, MA: Thomson Course Technology PTR, 2004.

**The Last of Us Part II**, PlaystationStore. Disponível em: [https://store.playstation.com/pt-br/product/UP9000-CUSA07820\\_00-THELASTOFUSPART2](https://store.playstation.com/pt-br/product/UP9000-CUSA07820_00-THELASTOFUSPART2). Acesso em: 4 dez. 2020.

**Tomb Raider**: Game Design Document. Core Design Ltd., 1996. Disponível em: [https://core-design.com/goodies\\_tr1\\_gamedesigndocuments.html](https://core-design.com/goodies_tr1_gamedesigndocuments.html). Acesso em: 17 nov. 2020.

**Urban Chaos:** It's the end of the world as we know it, and I feel like it's time to open up a can of whoop-ass. IGN, 6 maio 1999. Disponível em: <https://www.ign.com/articles/1999/05/07/urban-chaos-6>. Acesso em: 2 dez. 2020.