



Universidade do Minho
Instituto de Ciências Sociais

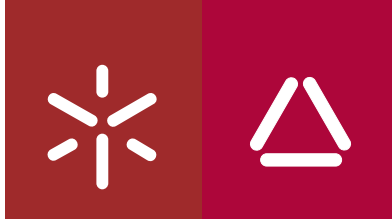
Luísa Soares Kanaan

**Entre o báculo mágico e a espada:
Representações das personagens femininas
em Final Fantasy X e XIII**

Luísa Soares Kanaan **Entre o báculo mágico e a espada: Representações das personagens femininas em Final Fantasy X e XIII**

UMinho | 2015

janeiro de 2015



Universidade do Minho
Instituto de Ciências Sociais

Luísa Soares Kanaan

**Entre o báculo mágico e a espada:
Representações das personagens femininas
em Final Fantasy X e XIII**

Dissertação de Mestrado
Mestrado em Comunicação, Arte e Cultura

Trabalho realizado sob a orientação do
Professor Doutor Nelson Zagalo
e da
Professora Doutora Carla Cerqueira

Agradecimentos

Este trabalho só foi possível graças, em primeiro lugar, a Deus, força cósmica, Alá, Buda, ou qualquer denominação que queiram dar a este algo a mais que nos move. Muito Obrigada. De seguida, mas não menos importantes estão meus orientadores, Nelson Zagalo e Carla Cerqueira, que, com suas palavras e orientações, deram luz sobre assuntos e caminhos de pesquisa que pareciam obscuros na minha mente. Até as conversas mais amenas foram de grande valia. Obrigada.

Aos meus pais, Gislaine e Luiz Carlos, que ajudaram-me a viver fora do meu país e apoiaram-me neste que era o meu sonho. Obrigada. Agradeço também a minha irmã, Laila, que foi minha inspiração na escolha do assunto e que durante muitos anos dividiu comigo os controlos dos videojogos, as angústias e dicas de jogos. Ao Germano que, do outro lado do oceano, transmitiu amor por diversos aplicativos, cedeu-me a casa para estudar e apoiou-me nesta caminhada.

Agradeço em especial à Flávia Pessoa, que cedeu a televisão para eu jogar os títulos deste estudo. Muito obrigada. Também agradeço àqueles que estiveram comigo nesta batalha, ouvindo e debatendo assuntos ou convidando para ir fazer o caminho de Santiago de Compostela e outras loucuras alegrando a minha vida, Naiara Back, Daniela Pasqualetto, Kelly Mesquita, Ana Lima, Bruno Cavalcanti, Hana Valková, Pavlína Šlosarčíková, Maria Júlia Bastos Maranhão, Raphael Marinho, Alexandre Almeida, Fabiano Rodrigues, Twane Xavier, Jessiva Vieira, Ana Paula Vieira e outros diversos amigos que fizeram parte desta caminhada e cuja lista seria demasiado longa para colocar aqui. Agradeço também a quem me deu carinho sem nada perguntar, o Billy (que já se foi), ao Kinho e também, lá do céu, a Lety.

Agradeço também à Letícia S. Isaia, pois se não fosse o convite dela para vir estudar na Universidade do Minho, essa dissertação hoje não estaria aqui. Nesse sentido também agradeço a minha prima Débora do Couto Pereira que ajudou-me com os trâmites do passaporte sem o qual não conseguiria estar onde estou.

A todos esses seres, agradeço muito. Obrigada.

Entre o báculo mágico e a espada: Representações das personagens femininas em Final Fantasy X e XIII

Resumo

A indústria de videogames têm crescido nas cifras arrecadadas no mercado – superando indústrias tradicionais como a do cinema – mas também em diversidade de públicos. A originalidade dos jogos, porém, não têm acompanhado esta modificação lenta e gradual do público – de jovens que sabiam lidar com códigos (Jenkins, 2006; Newman, 2004; Levis, 1997) para uma ampla gama de idades, classes e gêneros (ESA, 2014) – e a lista dos mais vendidos e dos títulos lançados anualmente não contemplam em suas personagens essa pluralidade. Apesar disso, as mulheres, mesmo a representarem quase metade do público, não são em geral consideradas (por parte dos jogadores e pelos produtores de jogos) “real gamers” já que grande parte das jogadoras tende a preferir jogos casuais (Fron et al., 2007; Vermeulen et al. 2011). Nas listas de mais vendidos da Entertainment Software Association (ESA), a maioria dos jogos protagoniza homens brancos musculados e fortes, focados em um objetivo, veja-se, a título de exemplo, entre os 40 *games* mais vendidos (de computador e consola) apenas um tem uma protagonista mulher. Além de poucas histórias, as mulheres nos videogames têm tido uma representação circunscrita maioritariamente aos tradicionais estereótipos e papéis de gênero associados ao feminino.

Em uma cultura com cada vez mais personagens virtuais figuram no cinema atuando entre humanos e em filmes totalmente estrelados por eles (Teixeira, 2013), além de videogames com gráficos cada vez mais detalhados, busca-se saber, neste trabalho, como estas personagens, criadas a partir do zero em linguagens de computador, estão sendo construídas e como estão sendo representadas as personagens femininas – foco deste estudo. Para tal analisaram-se as dimensões construtivas (Sheldon, 2004; Isbister, 2006; Assis, 2006; Zagalo, 2009) de seis personagens femininas e sete masculinas dos grupos jogáveis (para fins comparativos) de dois títulos da série de videogames de RPG japonês Final Fantasy. Optou-se por este gênero por estar entre os que mais apresentam histórias e têm foco no desenvolvimento das personagens (Zagalo, 2009; Jorgensen, 2010; Arjoanta, 2014), bem como o número de vendas e o tempo que a franquia está no mercado. As análises basearam-se em pesquisa bibliográfica sobre videogames que possibilitou a elaboração de duas tabelas sobre as dimensões construtivas das personagens e

também debruçou-se sobre os Estudos de Género de forma a entender o que está envolvido na construção social do feminino e do masculino (Amâncio, 1998; Bonvillain, 1995; Nogueira, 2004). Os Feminist Media Studies (Van Zoonen, 2006; Gill, 2010; Cerqueira, 2005; Mota-Ribeiro, 2005; Butler, 2005) também foram revisados para saber como têm sido feita a representação da mulher noutros média.

Para fazer a caracterização das personagens (coleta do material de análise), ambos os jogos foram jogados por cerca de 50 horas cada, foram utilizados *walkthroughs* e *gameplays* disponíveis online para otimizar o tempo jogado, ver partes não jogadas e, ainda junto aos sites oficiais, buscar informações sobre as personagens. O método de análise foi o da análise de conteúdo por permitir quantificação, mas também qualificação das informações coletadas.

A principal hipótese em estudo é a de que, apesar da diversidade dos públicos, do aumento do número de mulheres jogadoras e da melhora na capacidade das tecnologias, as personagens refletem estereótipos e papéis de género tradicionais. Foi percebido que houve mudança em determinados aspetos da construção dessas personagens, mas as mesmas ainda são basicamente construídas a partir das suas categorias sexuais. Essa consideração leva a crer que para que as mulheres passem a jogar mais e sintam-se legitimadas nessa posição será preciso que as personagens também sejam construídas de forma a desconstruir estereótipos.

Between the magic rod and the sword: Representations of the female characters in the Final Fantasy X and XIII

Abstract

The video and computer game industry have grown in numbers collected on the market - surpassing traditional industries such as cinema - but also in public diversity. The uniqueness of the games, however, have not followed this slow and gradual modification of the public - from young males who knew programming codes (Jenkins, 2006; Newman, 2004; Levis, 1997) to a wide range of ages, classes and genders (ESA, 2014) - and the bestseller list and titles to be released each year do not include that plurality in their characters. Nevertheless, women, although they represent almost half of the public, are generally not considered "real gamers" - for part of the public and for the game producers - because most players tend to prefer casual games (Fron et al., 2007; Vermeulen et al. 2011). In bestsellers lists, as the one of Entertainment Software Association (ESA), most games portray their protagonists as muscled and strong white men focused on a goal, see, for example, among the 40 games most sold (between computer and console) only one have a woman protagonist. Besides the lack of leading roles in stories, women in video games have had a limited representation mostly based on traditional stereotypes and gender roles to which the female is related.

In a culture with more and more virtual characters appearing in film acting between humans and in movies totally made upon them (Teixeira, 2013), plus video games with increasingly detailed graphics, we seek to know, in this work, how these characters, created from scratch in computer languages, are being built and how are being represented the female characters - focus of this study. For this we analyzed the constructive dimensions (Sheldon, 2004; Isbister, 2006; Assis, 2006; Zagalo, 2009) of six female and seven male characters (for comparative means) of playable groups of two titles in the video game series of Japanese RPG Final Fantasy. We chose this genre because it is among the ones with most stories and character development focus (Zagalo, 2009; Jorgensen, 2010; Arjoanta, 2014), as well as the number of sales and the time that the franchise is on the market. The analyzes were based on a literature review on video games that allowed the development of two tables on the constructive dimensions of the characters and also leaned on Gender Studies in order to understand what is involved in the social construction of female and

male roles and stereotypes in society (Amâncio, 1998; Bonvillain, 1995; Nogueira, 2004). The Feminist Media Studies (Van Zoonen, 2006; Gill, 2010; Cerqueira, 2005; Mota-Ribeiro, 2005; Butler, 2005) were also reviewed for see how women have been represented in other media.

To make the characterization of the characters (the gather of raw material for the analysis), both games were played for about 50 hours each, walkthroughs and gameplays available online were used to optimize the time played and to see not played parties; official sites were used to seek information about the characters. The method of analysis was the content analysis which allows quantification, but also qualification of the information collected.

The main hypothesis under study is that, despite the diversity of the public, the increasing number of women players and the improved capacity of the technologies, the characters reflect traditional gender roles and stereotypes. It was noticed that there was a change in certain aspects of the construction of these characters, but they are still basically built upon their sexual categories. This consideration suggests that for women start playing more and feeling legitimized in this position will require that the characters star being constructed in a way to deconstruct stereotypes.

Índice

Introdução.....	15
CAPÍTULO 1 – VIDEOJOGOS: INDÚSTRIA, IMPACTO E REGRAS DO JOGO	19
1.1. Indústria e públicos.....	19
1.2. Impacto	25
1.3. Regras do Jogo	27
1.3.1. Narrativa	31
1.3.2. Role-Playing Games	33
1.3.3. Construção das personagens	34
1.3.4. Dimensões integrantes da construção das personagens	38
1.3.4.1. Características físicas	39
1.3.4.2. Características psicológicas e traços sociológicos	43
1.3.5. Papel no desenvolvimento da trama.....	45
1.3.5.1 Papéis em relação ao PC	46
1.3.6. Player-Character	48
CAPÍTULO 2 – PAPÉIS SOCIAIS E ESTEREÓTIPOS DE GÉNERO	51
2.1. Mulheres e hábitos de jogo	51
2.1.1. Mulheres e tecnologia.....	53
2.2. O feminino como construção social	58
2.2.1. Estereótipos e papéis atribuídos às mulheres	59
2.2.2. Representações da mulher no trabalho	62
2.2.3. As mulheres e na espiritualidade	64
2.3. Feminist Media Studies	64
2.3.1. As mulheres na publicidade.....	65
2.3.2. As mulheres no jornalismo.....	67
2.3.3. As mulheres na literatura e nos filmes	69
2.3.4. As mulheres nos videojogos.....	71
CAPÍTULO 3 – CARACTERIZAÇÃO DO OBJETO E METODOLOGIA.....	75
3.1. Metodologia.....	75
3.2. Apresentação do objeto de estudo.....	78
3.2.1. Sistema de batalha.....	79
3.2.2. Aeons e Eidolons	80

3.3. Final Fantasy X	80
3.3.1 Enredo	81
3.3.2. Sociedade de Spira	83
3.3.3. Personagens	84
3.3.3.1. Yuna.....	84
3.3.3.2. Lulu.....	88
3.3.3.3. Rikku.....	92
3.4. Final Fantasy XIII	95
3.4.1 Enredo	95
3.4.2. Sociedade de Cocoon/Pulse	98
3.4.3. Personagens	99
3.4.3.1. Lighthning	99
3.4.3.2. Vanille	103
3.4.3.3. Fang.....	107
3.5. Resumo das características	110
CAPÍTULO 4 – ANÁLISE DO OBJETO DE ESTUDO E COMPARAÇÃO DOS RESULTADOS	113
4.1. Comparações gerais entre Final Fantasy X e XIII	113
4.2. Semelhanças e diferenças entre as personagens	115
4.2.1. Físicas.....	116
4.2.1.1. Rosto, voz e olhar	116
4.2.1.2. Corpo	117
4.2.1.3. Profissões e Habilidades	118
4.2.2. Psicológicas	122
4.2.3. Traços sociológicos e papéis na trama/PC	126
4.3. O enredo e os papéis tradicionais de género	127
CONSIDERAÇÕES FINAIS	131
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	135
Referência de Videojogos	142
APÊNDICES	143
A.1. Categorias neutras e hostis aos Player-Character	143
A. 2 – Perosnagens masculinos Final Fantasy X	144
A.2.1. Tidus.....	144

A.2.2. Auron	148
A.2.3. Wakka	151
A.2.4. Kimahri	154
A.3 – Personagens masculinos Final Fantasy XIII	156
A.3.1. Snow	156
A.3.2. Sazh.....	160
A.3.3. Hope.....	164

Índice de Tabelas

Tabela 1 - Dimensões Constitutivas das Personagens	44
Tabela 2 – Papéis Desempenhados	48
Tabela 3 – Habilidades de Yuna	86
Tabelas 4 e 5 – Características de Yuna.....	87
Tabela 6 – Habilidades de Lulu.....	89
Tabelas 7 e 8 – Características de Lulu.....	91
Tabela 9 – Habilidades de Rikku	93
Tabelas 10 e 11 – Características de Rikku.....	94
Tabela 12 – Habilidades de Lightning	101
Tabelas 13 e 14 – Características de Lightning	103
Tabela 15 – Habilidades de Vanille	105
Tabelas 16 e 17 – Características de Vanille	106
Tabela 18 – Habilidades de Fang.....	108
Tabelas 19 e 20 – Características de Fang.....	110
Tabela 21 – Aspectos Físicos entre personagens femininas.....	120
Tabela 22 – Aspectos físicos entre personagens femininas e masculinas em ambos os títulos.....	121
Tabela 23 – Aspectos psicológicos das personagens femininas	125
Tabela 24 – Aspectos psicológicos entre todas as personagens.....	126
Tabela 25 – Habilidades de Tidus	146
Tabelas 26 e 27 – Características de Tidus.....	147
Tabela 28 – Habilidades de Auron	149
Tabelas 29 e 30 – Características de Auron	150
Tabela 31 – Habilidades de Wakka	152
Tabelas 32 e 33 – Características de Wakka	153
Tabela 34 – Habilidades de Kimahri	155
Tabelas 35 e 36 – Características de Kimahri	156
Tabela 37 – Habilidades de Snow	158
Tabelas 38 e 39 – Características de Snow.....	159
Tabela 40 – Habilidades de Sazh.....	162
Tabelas 41 e 42 – Características de Sazh.....	163
Tabela 43 – Habilidades de Hope	165
Tabelas 44 e 45 – Características de Hope.....	166

Índice de Figuras

Imagem 1 - Estereótipos obtidos por Amâncio (1998: 63)	60
Imagem 2 – Equipa de FF X	80
Imagem 3 - Yuna	85
Imagem 4 - Lulu	89
Imagem 5 - Rikku	92
Imagem 6 – Equipa completa e Serah	95
Imagem 7 – Lightning.....	100
Imagem 8 – Vanille.....	104
Imagem 9 – Fang.....	107
Imagem 10 – Tidus	145
Imagem 11 – Auron	148
Imagem 12 – Wakka	151
Imagem 13 - Kimahri.....	154
Imagem 14 - Snow	157
Imagem 15 - Sazh	161
Imagem 16 – Hope	164

Introdução

A indústria de videogames é uma das que mais tem-se desenvolvido nos últimos anos, superando as cifras obtidas pelo cinema, sendo cada vez mais heterogênea em seu público. Dados do relatório *Essential Facts About Computer and Video Game Industry 2014*, feito pela Entertainment Software Association (ESA, 2014), revelam que quase 60% dos norte-americanos jogam videogames e que a média de idade desses jogadores é de 31 anos. O mesmo estudo aponta que 48% desse público é composto por mulheres, sendo que as maiores de 18 anos já são uma audiência maior do que a de homens menores de 17.

Apesar disso, a indústria, sua produção e seu público-alvo parecem não terem sido alterados substancialmente desde os primeiros *games* lançados no mercado, que vêm apostando em fórmulas já testadas – como sequelas de jogos que fizeram sucesso – e, dessa forma, publicando pouco conteúdo original (Newman, 2004; Nieborg, 2011). As receitas utilizadas na construção dos videogames ainda têm como foco o “mainstream gamer” ou “hardcore gamer”, um adolescente homem que teria preferência por *core games*, aqueles com melhores gráficos e com necessidade maior de dedicação para o jogo. Ainda há a questão da pouca representação feminina entre os desenhistas de jogos, e todos esses fatores juntos colaborariam para “frequente mediocridade” (Newman, 2004: 45) dos videogames e para a estandardização dos *games* (Niemberg, 2011). Aparentemente confortáveis na posição em que estão, muitos *gamers* mostraram a sua contrariedade à mudança quando dos casos de ameaça e violência contra a *designer* de jogos Zoe Quinn e a comentarista cultural Anita Sarkeesian. O primeiro é relativo a um jogo produzido por Quinn que foi dito ter uma crítica positiva por ela ter tido relações com pessoas da imprensa e a segunda por fazer uma avaliação sobre de que formas as mulheres são representadas nos videogames. Os casos ilustram a pouca variação de conteúdo pelo qual passa a indústria no geral. Entre os 40 mais vendidos de 2014 (20 para computador e 20 para consola), conforme o relatório da ESA, há poucos títulos inéditos (a grande maioria é composta de sequelas de jogos já lançados) e entre eles há apenas um com uma protagonista mulher – nos restantes as personagens femininas são opcionais (jogos de luta e RPGs em que se pode construir a personagem), além de jogos sem personagem protagonista como *Simcity*.

Apesar disso, as personagens de videogames vêm evoluindo desde *Pong* (1972) e *Space Invaders* (1978), passando por *Super Mario* e *Sonic* (entre 1985 e 1986) em diversos outros aspetos como

profundidade, *backstories*, melhorias gráficas, adição de voz e assim por diante, marcando a indústria com grandes personagens e grandes histórias, como as apresentadas em jogos recentes como Heavy Rain (2010) e The Last of Us (2013), além de ícones das diferentes épocas como Tomb Raider (1996), Metal Gear Solid (1998) e mesmo a franquia Final Fantasy (1987). De acordo com Koster (2005), os videogames são arte e transmitem ensinamentos sobre a realidade e sobre a sociedade em que se vive (Pérez-Latorre, 2012). Nesse sentido, para transmitir as suas mensagens e também como motivação para jogar, autores como Jenkins (2006), Zagalo (2009) e Newman (2004) referem-se à identidade projetada ou deslocação somática que é a capacidade dos videogames de “transportar” o jogador para o lugar do jogo. A personagem protagonista, o *Player-Character*, seria a forma de ligação entre o jogador e a história que se pretende desenvolver em um videogame – havendo necessidade portanto de ser interessante e uma personagem com a qual o jogador possa se identificar e se sinta confortável ao assumir aquela persona (Isbister, 2006; Jorgensen, 2010). Segundo autores como Lazzaro (2004) e Newman (2004), uma das motivações para jogar seria fugir das restrições do mundo e construir autoestima.

Em uma indústria em que o público-alvo engessou-se em adolescentes homens, é de se pensar que fantasias são oferecidas para as mulheres fugirem das restrições do mundo e construir sua autoestima. Isbister (2006) afirma que para um jogo ser mais amigável para as mulheres é preciso oferecer, assim, personagens com as quais elas possam se identificar. A motivação do estudo parte, assim, de uma percepção pessoal relativa a falta de opções de personagens femininas interessantes e com papéis diversificados como acontece em relação às masculinas. Assim a pergunta que se põe é: será que a construção das personagens seria capaz de modificar-se, de variar, não apenas no que diz respeito aos aspetos físicos, psicológicos e sociológicos, mas também relativamente aos estereótipos e papéis de género? Esta foi a pergunta que guiou o estudo no qual buscou-se analisar através de dois títulos de jogos de RPG da série Final Fantasy (FF), se houve mudanças na construção das suas personagens femininas. Os jogos escolhidos foram o 10 e o 13, este último esteve entre os 20 mais vendidos após seu lançamento segundo relatório da ESA (2010: 9) e o primeiro título citado teve uma remasterização para PlayStation 3 lançada em março de 2014, além de ter sido premiado e líder de vendas no ano de seu lançamento em 2001. Ambos os títulos foram os primeiros da franquia em consolas recém lançadas à época e geraram sequelas diretas – sendo o Final Fantasy X o primeiro a fazê-lo em toda a franquia e o FF XIII o primeiro a ser cabeça de proa de uma nova fábula. As sequelas não foram analisadas pelo fato de

ser importante analisar o que gerou a popularidade do *game* para sua história continuar sendo produzida, e também por questões de tempo.

Para fazer esta análise, utilizou-se uma revisão bibliográfica que expusesse as formas de criação de personagens para videogames bem como teorias sobre esse média e ainda literatura sobre estudos de gênero para embasar a análise dos estereótipos e papéis sociais de homens e mulheres em diversas áreas – tanto no trabalho e na espiritualidade, como suas representações na publicidade, jornalismo, literatura e filmes. Optou-se por jogar os dois títulos (somando-se quase cem horas jogadas), com apoio de *walktroughs* e *gameplays* em vídeo, para coleta dos dados e posterior avaliação através da análise de conteúdos. As personagens foram avaliadas de acordo com as categorias física, psicológica e sociológica que por sua vez são compostas de diversos aspectos como roupas, tamanho dos olhos, histórico da personagem e papéis desempenhados em relação ao *Player-Character* e à trama, conforme autores como Teixeira (2013), Isbister (2006), Sheldon (2004), Assis (2006), Newman (2004), Zagalo (2009, 2013), Jorgensen (2010), entre outros. Assim este trabalho busca não apenas uma representação física, como feita por diversos estudos na área de videogames e gênero (Martins et al., 2009; Jansz & Martis, 2007; Dill & Thill, 2007; Burgess, Stermer & Burgess, 2007), mas também dar a ver as representações e modelos femininos de comportamento e personalidade que os videogames estão a fazer das mulheres – e para elas, dado o crescimento desse público.

Dessa forma, o presente trabalho ficou dividido em quatro capítulos. No primeiro, o estudo foca-se na indústria de videogames, apontando dados de vendas e formação do público, bem como o impacto que esse setor tem na sociedade apresentando os casos já referidos de Zoe Quinn e Anita Sarkeesian. Ainda buscou-se definir o que seriam os videogames, especificando a narrativa e os Role-Playing Games, categoria na qual se encontra o objeto de estudo, assim como as estratégias usadas para a construção de personagens e as especificidades do *Player-Character*. No capítulo dois, a revisão bibliográfica aponta alguns motivos do afastamento das mulheres e da tecnologia bem como busca reunir os principais estereótipos e papéis associados ao gênero feminino em determinadas épocas, culturas, setores sociais e mídias de forma a apontar que são convenções sociais e não limitações de natureza biológica. O capítulo três centra-se em referir a metodologia utilizada e apresentar o objeto de estudo: as seis personagens de FF X e FF XIII com suas características já relacionadas a partir das tabelas das dimensões construtivas – compostas no capítulo um e dois.

O último capítulo é dedicado a análise dos traços das personagens em comparações umas com as outras e com as personagens masculinas, além de uma comparação com os papéis e estereótipos citados no capítulo dois. Entre as hipóteses com as quais esta pesquisa trabalha estão: houve diversificação e complexificação das personagens, que teria levado a uma evolução; as personagens mulheres, apesar disso, ainda continuarão com seus traços e habilidades baseados em estereótipos e papéis de gênero tanto em relação a sua construção como em relação à trama e elas permanecerão sendo maioritariamente lutadoras de distância.

A expectativa de contribuição do estudo está na percepção desses traços como características marcantes na construção das personagens femininas para perceber de que forma são representadas suas personalidades e que modelos femininos elas sugerem para o público a fim de abrir possibilidades para mais mudanças e também para novas personagens mais interessantes e diversificadas que atraiam o público feminino e também o masculino.

Capítulo 1 – Videojogos: indústria, impacto e regras do jogo

“Our industry has a remarkable upward trajectory. Computer and video games are a form of entertainment enjoyed by a diverse, worldwide consumer base that demonstrates immense energy and enthusiasm for games” Michael D. Gallagher, president e CEO da Entertainment Software Association (ESA, 2014: ii).

1.1. Indústria e públicos

A cada ano a indústria de videogames vem aumentando lucros e também expandindo-se entre os públicos, que, como afirma o presidente da ESA no relatório *Essential Facts About Computer and Video Game Industry 2014*, estão mais diversos. Considerada um fenômeno de massas pelo pesquisador espanhol Diego Levis (1997), a indústria de videogames vem superando as indústrias de música e cinema nas cifras arrecadadas. O relatório 2013 da ESA (organização que congrega dados de 35 empresas criadoras de videogames, representa esse segmento em nível federal nos Estados Unidos e organiza a *Electronic Entertainment Expo – E3*) aponta que essa indústria teve uma explosão de crescimento. Nas palavras de Gallagher: “No other sector has experienced the same explosive growth as the computer and videogame industry” (ESA, 2013: ii). A pesquisa anual, conduzida com 2.200 famílias nos Estados Unidos¹, revela que, em 2013, os consumidores gastaram mais de US\$21,5 mil milhões em *videogames*, *hardware* e acessórios (ESA, 2014: 13), um aumento de um milhão e meio de dólares em relação ao ano passado. Em 2012, a indústria do cinema teve um faturamento de cerca de US\$10 mil milhões². Ainda, o estudo publicado em 2014 pela ESA (com dados relativos a 2013) revela que 59% dos norte-americanos jogam *videogames*, que a idade média dos jogadores é de 31 anos e que a proporção de mulheres e homens que jogam é de 48% e 52% respetivamente. O relatório ressalta que as mulheres maiores de 18 anos já representam um grupo maior do que os jovens menores de 17 anos, na proporção de 36% para 17%, respetivamente (ESA, 2014: 3). Ainda, a pesquisa informa que 51% das casas americanas têm uma consola dedicada para os jogos, sendo que a média nessas casas é de dois aparelhos e que 68% deles jogam na consola (2014: 2).

Segundo o relatório de 2012 da The NPD Group, uma companhia de pesquisa de marketing global, o género mais popular de *videogame* foi o de “Ação” que respondeu por 22,3% dos jogos vendidos

¹ Utiliza-se os dados norte-americanos pelo facto de os Estados Unidos serem um dos maiores consumidores mundiais de videogames e por ser o local escolhido pela ESA para avaliar o mercado dos videogames em suas estatísticas.

² <http://variety.com/2013/film/news/2013-domestic-box-office-to-reach-record-and-other-interesting-factoids-1201009706/>

e o "Role-Playing" (RPG) foi o gênero mais popular nos *games* para computador, com 28% dos de todos os jogos vendidos³. Em 2013, porém, o gênero mais popular para computador foi o de Estratégia, com 38% das vendas, enquanto Ação continuou sendo o mais vendido para consolas com 31,9% dos jogos vendidos⁴. Em número de unidades vendidas para *videogames*, o gênero RPG representa 7%, de acordo com o relatório da ESA (2014: 10).

Apesar dos números cada vez mais consolidados, a indústria dos videogames teve altos e baixos durante sua história. Levis (1997: 51) percorre a história das consolas e revela que entre 1979 e 1982 ocorreu o auge de vendas de videogames, com um número de aparelhos instalados em casas americanas a chegar aos 25 milhões, em sua maioria da Atari – que teria à disposição do jogador um catálogo com 1,5 mil títulos e faturamento de dois milhões de dólares. (ibidem: 55-56).

“El mercado estadounidense de los videojuegos llegó a alcanzar en 1982 una magnitud que sobrepasa cualquier previsión que hubiera podido hacer tan sólo un lustro antes. En concreto, la cifra empleada durante esse año em juegos electrónicos domésticos y en salones recreativos superó por primera vez los ingresos obtenidos por la suma de la venta de entradas de cine y discos” (Levis, 1997: 56)

O autor aponta que depois do auge veio a queda, em 1983, puxada por uma guerra de preços entre os fabricantes que levou diversas empresas à falência e alguns críticos a decretar o fim da indústria de videogames em 1984. Em 1985, porém, surge Nintendo Entertainment System (NES) e no ano seguinte a Sega passa a comercializar a Master System, ambas consolas lançaram personagens que marcaram a história: Sonic e Super Mario. Assim “Em 1992, los videojuegos representaban alrededor del 10% del mercado del audiovisual [...] no existían fronteras culturales para el éxito de los videojuegos” (Levis, 1997: 89-90). Em 1995, surge a PlayStation, lançada pela Sony, contribuindo para o crescimento e alargamento da indústria de videogames em razão de publicidades dirigidas a novos públicos, que não apenas meninos e crianças (Newman, 2004: 51). Dessa forma, o pesquisador (ibidem: 3-4) também refere o fator tamanho como justificativa para o estudo de videogames e compila uma série de dados sobre vendas de consolas e jogos de computador. Conforme pesquisas citadas por Newman (ibidem: 3), em 1999, a Grã-Bretanha consumiu mais *videogames* do que vídeo com a cifra de um mil milhão de libras gastas pelos

³ <http://www.theesa.com/facts/salesandgenre.asp>

⁴ <http://www.theesa.com/facts/salesandgenre.asp>

jogadores e os Estados Unidos bateram o recorde de 9,4 milhões de dólares em vendas superando o valor de 1999 em três milhões e também superando Hollywood em um mil milhão de dólares. O aumento das cifras está ligado também a um processo de standardização que a indústria dos videogames passou a apresentar em razão do sucesso que alguns títulos tiveram e à crescente aversão ao risco que as empresas do ramo passaram a ter. Esse fato foi percebido por Levis, ainda em 1997:

“Si las empresas implicadas no acpetan la posibilidad de equivocarse es más probable que asistamos a una cansina repetición de fórmulas desgastadas recubiertas por una pátina de esplendor tecnológico. Juegos cuya mediocridad antes o después, indefectiblemente, habrán de provocar la decadencia del sector (ibidem: 108)

Newman e outros autores por ele citados, como Pearce e Castle, revelam que uma das críticas mais frequentes ao mercado refere-se à falta de conteúdo original, ao excesso de derivações e grande apoio em sequelas (2004: 46) que seriam resultado de uma indústria com uma máquina de produção cada dia mais onerosa, temerosa de erros e que baseia-se em estratégias de marketing responsáveis não só pela existência das sequelas, mas também, segundo o pesquisador, por formatar o processo do desenho dos jogos e por consequência a sua “frequente mediocridade”. Como o autor ressalta:

“The increased costs of development coupled with the need for publishers to generate consistent revenue streams to satisfy their investors has led not only to the formalization of development processes as we have seen, but also to a finance and support system that, broadly, is risk-averse and cautious. [...] However, the videogames industry has witnessed a history of increasing complexity and accountability in the design process. Far from entailing the onward, steady march of videogames’ progress, this has, in fact, inculcated degrees of inertia”. (Newman, 2004: 46-47)

Nesse sentido, ao falarem sobre a natureza do desenho de jogos, Kuitinen e Holopainen (2009:6) apontam que é comum o apoio e referência a outros *games* produzidos anteriormente para a criação de novos, bem como para a resolução de problemas encontrados ao longo da produção de um. Newman, vai adiante e sugere que é a adoção do modelo de plataforma que restringe a criatividade dos *game designers* – ao impor usos de *hardware* e *software* padrão standardizando os produtos (2004: 44-45). Niemberg, em seu estudo sobre este mesmo tema, afirma que a

indústria de jogos, está a criar seus próprios super blockbusters como o cinema e a música, mas que a diferença assenta na questão tecnológica, que ditaria as regras da estandardização através das diferentes gerações de consoles que são lançadas no mercado e por consequência dos *softwares* usados para a criação de jogos (2011: 6). O autor afirma que empresários dessa área apontam os hits como essenciais para a longevidade da indústria e que, por isso, as empresas adotaram estratégias de poucos títulos mas com muitas sequelas baseados em padrões de temas que já deram certo no mercado evitando os custos de lançar novas propriedades intelectuais no mercado que podem fracassar. Niemberg classifica esses hits como super blockbusters – produtos com grande carga de marketing, largos orçamentos e que pode gerar sequelas ou mesmo já baseado em uma – e ressalta a pouca originalidade e homogeneidade dos mesmos.

A este processo, de homogeneização, Fron, Fullerton, Morie e Pearce chamam de “Hegemony of Play” (2007: 309) numa referência a influência que tiveram nações como os Estados Unidos após a Segunda Guerra Mundial. As autoras apontam que essa hegemonia afeta diversos níveis, desde monetários até culturais, envolvendo *game designers* a desenhar para a maioria – o que reflete também nas campanhas publicitárias desses produtos.

“Today’s hegemonic game industry has infused both individuals’ and societies’ experiences of games with values and norms that reinforce that industry’s technological, commercial and cultural investments in a particular definition of games and play, creating a cyclical system of supply and demand in which alternate products of play are marginalized and devalued” (Fron et al 2007: 309).

A pouca diversidade da indústria, dessa forma, não contempla diversidade do mercado consumidor tal como Gallagher apresenta na abertura do relatório da ESA de 2014 (citado no início deste capítulo). No estudo ele informa o aumento em 32% em relação ao ano anterior do número de mulheres acima dos 50 anos que jogam videogames. As autoras supracitadas afirmam que os videogames de grande vendagem são desenvolvidos visando um público específico construído ainda nos primórdios da indústria e que até hoje pouco mudou – os “hardcore gamers”. Fron et al apontam que, baseado na estandardização e na aversão ao risco, a indústria desconsidera diferentes formas e estilos de jogos e não considera jogos casuais como verdadeiros jogos, sugerindo que a “persona” para a qual são criados os *games* é caracterizada pela sensibilidade de um menino adolescente (2007: 315). Newman (2004: 51) define que a expressão “hardcore gamer” é difícil de conceituar, mas que surgiu após a (re)criação do “mainstream

gamer” (que seria o jogador casual e teria acontecido quando do lançamento da PlayStation) e cujas maiores diferenças entre ambos são o tempo, a frequência e a dedicação ao jogo. Vermeulen et al. (2011: 2), em pesquisa sobre os hábitos de jogo das mulheres, apontam que gêneros de jogos casuais seriam aqueles abstratos, fáceis de dominar e curtos que requerem menos tempo e dedicação. Já os gêneros “core” seriam os jogos baseados em habilidades, que ocupam mais tempo e geralmente com gráficos mais elaborados e três dimensões.

Conforme Zagalo (2009: 263), citando uma entrevista de Allard, então vice-presidente da Microsoft, em 2005, os homens entre 18 e 34 anos seriam a espinha dorsal da indústria de videogames, cujas preferências seriam os “core games” e dessa forma a criação dos mesmos seria neles focados. Levis (1997: 74) já afirmava que o mercado de *videogames* era “limitado a los varones de 6 a 14 años”, apesar de haver dados que apontavam para que 1/3 do público já era adulto, mas poderia não alegar em pesquisas em razão da imagem de brinquedo de criança que os videogames ainda tinham à época (ibidem: 180). O autor ainda aponta que as meninas também já tinham, em 1997, alguma participação nas percentagens mas eram poucas provavelmente em função de que os jogos não eram feitos pensando nelas (ibidem: 179). Newman (2004: 54) e Levis (1997: 195) já apontavam que a tendência era, dessa forma, reproduzir valores dominantes da sociedade, pois os *designers* – em sua maioria homens – compunham os jogos que eles próprios gostariam de jogar, o que em geral estava imerso nos valores dominantes. Apesar disso, a expansão do público dessa indústria já era uma meta desde 1988, conforme Levis (1997: 74), e nesse sentido Newman ressalta que muitos “hardcore gamers” passaram a reclamar da queda nos níveis de dificuldade nos jogos (2004:51) com o começo da expansão dos públicos dos videogames – o que ainda é possível perceber nos fóruns sobre videogames atualmente.

A “gamer persona”, que ainda é vista – e visada, apesar da diversificação do público – na indústria de videogames formou-se cedo durante o desenvolvimento da mesma, quando ainda não havia uma indústria propriamente dita. Em “Computer Games. Evolution of a Medium: Game and Experimentation Landscape”, livro do *Computer Game Museum* de Berlim, os primeiros jogos surgiram como forma de testar os computadores enquanto ainda eram desenvolvidos e, dessa forma, consumia muito tempo e dinheiro daqueles que trabalhavam com esta nova tecnologia, ficando assim restrito a uns poucos usuários. Conforme Levis, após a Guerra Fria muitas empresas de tecnologia que eram ligadas a indústria bélica passaram a buscar parcerias com firmas civis para evitarem a eminente crise que se aproximava. O autor cita exemplos como Evans & Sutherland

(simulações militares) e Namco; Nintendo e Paradigm Simulations Inc (Nasa); e Sega com Martin Marietta (indústria bélica).

“La industria del entretenimiento informático ofrecía una salida natural para algunas de estas innovaciones, especialmente las relacionadas con el desarrollo de simuladores militares y espaciales. Los acuerdos de colaboración entre empresas especializadas en la creación de sistemas de simulación de alta resolución, que habían desarrollado sus actividades casi exclusivamente para la industria bélica, y las principales compañías de videojuegos empezaron a hacerse habituales” (Levis, 1997: 124)

Henry Jenkins (2006) aponta que, por haver poucas mulheres nas instituições militares à época do desenvolvimento dos computadores e da internet, elas ficaram de fora da “crista da onda” da tecnologia. Falando a respeito da reconstrução da cultura dos fãs de ficção científica – cujo vocabulário seria muito empregado em instituições militares – através dos grupos online, Jenkins afirma que foram necessários muitos esforços para superar a “often hostile reception fan women received from the early Internet’s predominant male population. Operating outsider the technical institutions many female fans lacked computer access and technical literacy” (2006: 138). Pouco representadas desde o início da indústria, Levis sugere que – enquanto os autores de jogos focavam no público masculino – esse tipo de diversão ajudava-os a familiarizarem-se com a informática e advertia que “la preeminencia de los niños sobre las niñas en el uso de los videojuegos puede convertirse éstas en futuros ciudadanos de segunda clase en la naciente era de la información” (1997: 162). Newman corrobora a afirmação do pesquisador espanhol referindo-se aos estudos que demonstram que jogar melhora o tempo de reação olho-ação e também ao facto de ser também através dos videojogos que se pode tornar proficiente e aprender sobre tecnologia (2004: 4).

Foi justamente essa ideia de “gamer persona”, formada a partir do início da indústria como uma diversão de “nerds” e pessoas de pouco trato social e adolescentes, aliado à violência dos primeiros videojogos (que em maioria eram de tiro ou de luta), que trouxe uma má identidade relacionada aos jogos. Casos como o do massacre de Columbine em Littleton, nos Estados Unidos, no ano de 1999, jogaram para os *videogames* e sua cultura a responsabilidade sobre o fato mistificando ainda mais essa identidade. Conforme Jenkins (2006), os videojogos sofreram diversos ataques da sociedade americana no sentido da violência juvenil que eles supostamente estimulavam. O autor faz um contraponto aos estudiosos da época que sugeriam que os videojogos

funcionavam de forma similar aos treinamentos de soldados nos quais os jogadores olhariam e aprenderiam. Nas palavras de Zagalo (2009: 76), ao falar sobre o cinema e a criação da ilusão cinematográfica, “o espectador não é um sujeito meramente passivo no sentido visual, tal como a teoria da persistência da retina nos poderia induzir a pensar, mas é, sim, extremamente activo na busca de informação e na forma como gera significado”. Essa afirmação vai ao encontro da argumentação de Jenkins sobre os jogadores não começarem a jogar para aprender uma lição (2006: 212), mas que cada pessoa tem seus próprios objetivos ao jogar e que tendem a recusar aquilo que não acreditam que seja verdade. Assim este autor reflete que “Games, like other media, are most powerful when they reinforce our existing beliefs, least effective when they challenge our values” (Jenkins, 2006: 213), mas que com a gradual percepção de que os videogames são arte e que seus produtores também têm responsabilidades éticas em relação ao conteúdo, seria preciso que a indústria repensasse a violência em seu significado buscando uma revisão de valores para si e para seus usuários (Jenkins, 2006; Koster, 2005).

1.2. Impacto

Além das cifras que a indústria de videogames faz girar, o impacto do *games* atinge outras áreas como a educação, saúde e esportes. De acordo com Zagalo (2009: 184), entre várias aplicações dos jogos estão o treinamento militar, o trabalho com as fobias e ainda os jogos educativos. O livro “Computer Games Evolution of a Medium” do *Computer Game Museum* (2011) dá como exemplos de jogos focados na saúde aqueles que ajudam a recuperar os movimentos após acidentes, outros usados no apoio à terapia de cancro, desenvolvido por uma subseção da “Serious Games Initiative” chamada de “Games for Health”. Ainda entre os exemplos dos usos dos videogames citados estão os que ajudam professores de matemática e geografia a ensinar seus alunos e o *E-Sport* que vem se desenvolvendo desde a metade dos anos 1990, conforme o livro supracitado, e cujos torneios já atingem prêmios milionários. Um exemplo disso é a popularidade desse tipo de competições na Coreia do Sul, onde os campeonatos já são considerados um passatempo nacional e, em outubro de 2014, reuniram mais de 40 mil pessoas em um estádio para a semifinal do torneio de *League of Legends* – também transmitido pela televisão⁵.

⁵ http://www.nytimes.com/2014/10/20/technology/league-of-legends-south-korea-epicenter-esports.html?_r=1

Para além dos setores que mobiliza e a diversidade de públicos que atinge, a expansão dos públicos que pode ser percebida nas pesquisas é pouco notada nos produtos blockbuster que estão no mercado como é possível notar a partir da lista dos 20 videogames mais vendidos nas pesquisas recentes da ESA – que aparentam continuar tendo como público-alvo ainda aquele “gamer persona” que Fron et al (2007) referem-se. O debate sobre a inclusão da diversidade na indústria de *videogames* já dura há muitos anos e passou por diversas etapas, desde as pesquisas sobre a existência ou não de personagens femininas e negras, diferenças de estilo e preferências de jogo, mas, conforme Harvey (2014), chegou a eventos como *Game Developers Conference* dos dois últimos anos de forma mais intensa – o que poderia significar um ponto de viragem na indústria. Em 2014, este processo teve dois fatos como principais potenciadores das discussões acerca do sexismo e racismo dentro não apenas da indústria mas também da comunidade intitulada de “gamer”. Um deles foi a campanha contra a desenvolvedora de jogos Zoe Quinn⁶ e a outra contra a crítica de média Anita Sarkeesian que desenvolve series de vídeo sobre as representações femininas nos videogames blockbuster em seu site *Feminist Frequency*.

O caso de Quinn⁸ aconteceu após o lançamento do seu jogo independente *Depression Quest* em 2013, quando ela sofreu ameaças⁹ (de violação e morte) ditas serem em razão do jogo ser mais sobre responder perguntas do que a forma como se está mais habituado a pensar em jogos, mas provavelmente foram feitas pelo simples fato de ser uma desenvolvedora em um meio ainda predominantemente masculino. O grande ataque aconteceu, porém, após um ex-namorado seu, jornalista que escreve para sites especializados em videogames, expor relacionamentos anteriores dela em seu blog quando romperam a relação. Como envolvia outros desenvolvedores alguns membros da comunidade de jogadores mais aficionados levantaram suspeitas de que ela teria usado isso para obter críticas positivas para o seu jogo – que não era vendido apenas distribuído. Em setembro de 2014, Quinn teve seus dados privados (morada, número de contas, por exemplo) expostos na internet e ela teve de se refugiar em casa de amigos após severas ameaças e viveu os meses seguintes em casas de amigos. O mesmo aconteceu à Sarkeesian¹⁰: desde quando ela iniciou um *crowdfunding* para financiar seu projeto de vídeo séries sobre a representação feminina

⁶ http://www.beesgo.biz/#=_

⁷ <http://www.feministfrequency.com/>

⁸ <http://www.dailydot.com/geek/zoe-quinn-depression-quest-gaming-sex-scandal/>

⁹ <http://www.newyorker.com/tech/elements/zoe-quinns-depression-quest>

¹⁰ http://www.gamasutra.com/view/news/224595/This_Week_in_Video_Game_Criticism_Tropes_vs_Anita_Sarkeesian_and_the_Demise_of_Gamers.php

em videogames (*Tropes vs Women in Video Games*) houve ameaças que se tornaram mais veementes após a publicação de seus dois últimos vídeos sobre mulheres como *background* (em que a violência contra a mulher é usada como diversão, como forma de transmitir “realismo” e também como estopim da trama independente do gênero do jogo) – o que coincidentemente aconteceu também em setembro de 2014. Ela teve seus dados divulgados, precisou sair de casa e de apoio policial em razão das ameaças (muitas também de violação e morte).

Os dois casos ressaltaram situações muito frequentes para as jogadoras¹¹ e também atraíram a atenção para a diversidade no conteúdo dos videogames, expondo também que os “gamers” não são mais apenas aquele grupo de jovens brancos que ainda são referidos como o público-alvo da indústria de jogos (como apontaram Fron et al, 2007), mas sim uma audiência mais diversa que ainda não encontra reflexo no conteúdo dos produtos em venda tampouco na cultura dita “gamer”. Em razão dos ataques virulentos, que passaram a se autointitular cruzada contra a corrupção na imprensa de videogames (utilizando a *hashtag GamerGate* para reunir todas as reclamações), muitos articulistas do ramo e mesmo desenvolvedores afirmaram que os “gamers” – aquela persona – estavam mortos¹² e não deveriam mais ser os únicos alvos da indústria. A pressão dos tradicionais “gamers” foi tamanha que esta comunidade até conseguiu que a Intel retirasse seus anúncios¹³ de um dos sites especializados¹⁴, o Gamasutra, apesar de em e-mails posteriores a empresa apontar que não tomou lados na discussão¹⁵.

1.3. Regras do Jogo

A partir de uma breve perspectiva da indústria de videogames, seus públicos e o impacto social que tem causado, é preciso também compreender como é que funcionam os *games* em questão. Será feita uma rápida revisão da literatura sobre o que são os videogames e suas características principais para, a seguir aproximarmos-nos da narrativa e posteriormente elencarmos os princípios

¹¹ http://www.nytimes.com/2012/08/02/us/sexual-harassment-in-online-gaming-stirs-anger.html?_r=0

¹² <http://dangolding.tumblr.com/post/95985875943/the-end-of-gamers> mais pode ser lido em http://www.gamasutra.com/view/news/224400/Gamers_dont_have_to_be_your_audience_Gamers_are_over.php e em <http://arstechnica.com/gaming/2014/08/the-death-of-the-gamers-and-the-women-who-killed-them/> e ainda <http://kotaku.com/we-might-be-witnessing-the-death-of-an-identity-1628203079>

¹³ http://bits.blogs.nytimes.com/2014/10/02/intel-pulls-ads-from-site-after-gamergate-boycott/?_php=true&_type=blogs&module=ArrowsNav&contentCollection=Technology&action=keypress®ion=FixedLeft&pgty pe=Blogs&_r=0

¹⁴ <http://arstechnica.com/gaming/2014/10/intel-folds-under-gamergate-pressure-pulls-ads-from-gamasutra/>

¹⁵ http://newsroom.intel.com/community/intel_newsroom/blog/2014/10/03/chip-shot-intel-issues-statement-on-gamasutra-advertising

da criação de personagens que serão utilizados para delinear as personagens de Final Fantasy – alvo deste estudo. O objetivo é perceber como se dá a construção de *videogames* e suas personagens para posteriormente avaliar como poderiam atrair mais jogadores e refletir a pluralidade de públicos, os quais estão cada vez mais exigentes segundo afirma Zagalo (2009: 267).

Em busca de uma definição de jogo para teorizar sobre a diversão em *videogames*, o autor norte-americano Raph Koster (2005: 14) reúne diversos conceitos de outros pesquisadores (como Roger Caillois, Johan Huizinga e Jesper Juul) e *game designers* (como Chris Crawford, Sid Meier, Ernest Adams e Andrew Rollings, e Kate Salin e Eric Zimmerman) sugerindo que são muitos e por vezes contraditórios, mas que apontam o jogo como algo apartado da realidade que envolve brinquedos e desafios, sendo que avalia como mais aproximada a definição de Salin e Zimmerman (2004) na qual o *game* é um sistema em que o jogador engaja-se em um conflito artificial definido por regras onde há resultados quantificáveis.

Sobre o conjunto de regras referido, Jenkins (2006) afirma que dentro do círculo mágico em que o jogo está inserido o jogador deixa para trás uma série de restrições sociais para tomar para si outra série de restrições impostas pelo jogo: “Social expectations are reaffirmed through the social contract governing play even as they are symbolically cast aside within the transgressive fantasies represented within the games” (ibidem: 214). Para o pesquisador Assis (2006), os jogos, principalmente aqueles em três dimensões têm que manter alguma correspondência com a realidade para que a curva de aprendizado das dinâmicas do *game* seja mais íngreme (ou seja, os comandos aprendidos o mais rápido possível), de forma que logo o jogador descubra como se comportar, mas faz uma ressalva: “[...] é real tudo aquilo a que estamos acostumados. Não existem unicórnios, mas, se, em um *videogame*, um deles aparecer, o mesmo poderá causar espanto, admiração etc., mas não causar perplexidade por quebra de realismo” (Assis, 2006: 30). A respeito da realidade em videogames, Newman afirma: “because the characteristics and properties of these constructed videogame cyberspaces do not, and indeed cannot, exist ‘innately’ as constituents of the gameworld but must be coded as elements in the simulation, there is no need for slavish correspondence to the ‘laws’ of offline, ‘geographic’ space” (2004: 110).

Ao argumentar sobre o design e tecnologia dos *games* de ação-aventura (gênero semelhante ao RPG), Zagalo (2009: 229) afirma que são as regras que dão significado à interação e ao mesmo tempo definem esse tipo de entretenimento como videogame ou storytelling interativo. Ao que

Sheldon propõe a seguinte equação: “Game Rules + Scripted Storytelling = Entertainment Experience.” (2004: 9). Para Newman, as regras não são necessariamente para serem seguidas e o jogador pode estabelecer seus próprios objetivos já que o videogame também pode ser considerado como um espaço de exploração e até como um espaço de diversão sem objetivos específicos.

“Following Caillois (2001) videogames offer combinations of chance, competition, role-play and kinaesthetic pleasures. Moreover, videogames can offer both *paidea* and *ludus* rules thereby allowing players to engage in goal-oriented or ‘free play’ activity. In this way, videogames are not merely to be viewed as restrictive rule systems and recognition is given to the necessity of exploration and deduction as well as the player’s ability to ignore or even subvert a designer’s intention” (Newman, 2004: 28).

As camadas que compõem um videogame, conforme Zagalo, são: ambiente, personagens e interatividade (2013). Por ambiente o autor compreende o espaço de áudio e visual em que o jogo se desenrola e que é determinante da segunda camada constituinte dos videogames: os personagens. Estes são definidos por Zagalo como veículos centrais de expressão: são eles que conduzem a ação do *game*, a interação do jogador com o mesmo e ainda são os principais encarregados de despoletar a emoção durante o jogo. Já a interatividade é o que, segundo o autor, define os videogames por ser sua característica mais marcante e diz respeito às intervenções que o jogador deve fazer a fim de dar seguimento à história. A interatividade, ainda, poderia ser dividida em três partes integrantes: a navegação (como o jogador vê o mundo do jogo), a manipulação (através do quê acontece a interação) e a participação (se ao nível da representação ou da história). Todas essas camadas são criadas a partir da imaginação de seus designers que tem na computação gráfica, uma extensão da mesma (Zagalo, 2009: 118). Ainda, o mesmo autor argumenta que “A máquina nos videogames, não cria, não se expressa, serve apenas de canal de comunicação entre criadores e receptores. O videogame é um medium, e os artefactos que nele circulam são obras expressivas” (Zagalo, 2013).

Nesse sentido, os designers de jogos são os que definem as regras às quais se submetem os jogadores e o fazem a partir das suas próprias subjetividades (Newman, 2004: 54 e Kuittien & Holopainen, 2009: 2). Dessa forma, a realidade é apreendida, abstraída e iconificada (Koster, 2005) por grupos de produtores, programadores e artistas responsáveis pela criação do videogame os quais estão sempre em contato com diferentes (e crescentes) departamentos envolvidos na

produção de um *game*, como relembra Newman (2004: 39), todos envolvidos na construção coletiva do produto. Kuittien & Holopainen (2009:5) afirmam que a natureza coletiva do desenho de jogos é em geral esquecida e que, da mesma maneira que arquitetos, os *game designers* colecionam anotações e imagens como material de referência para seus trabalhos. Essas “bases de dados” podem estar, segundo os autores, em diferentes áreas e não somente naquelas ligadas à indústria onde estão inseridos, sendo por isso também influenciados pelos sistemas de valores subjetivos de cada pessoa e também pelas correntes de pensamento presentes à época de produção jogo.

“In most areas of design - also in game design - the designers often work in multi-disciplinary teams, where there are different kinds of stakeholders involved. In such cases, the subjective nature of design activity transforms the design process into a social process where individual interpretations of the design situation play an important role” (Kuittien & Holopainen, 2009: 2).

A propósito da criação coletiva e subjetiva dos videogames, Jenkins (2006: 217) afirma a necessidade de um *design* de *games* mais reflexivo, que traga alguma mensagem ou faça alguma reflexão de valores, já que ao jogarmos um jogo escolhemos o que acontece com os personagens: “In the right circumstances, we can be encouraged to examine our own values by seeing what we are willing to do within virtual spaces”. De forma semelhante Galloway (2004) sugere, ao falar sobre o realismo em videogames, “define realistic games as those games that reflect on the minutia of everyday life”. Jenkins (2006: 217) ainda aponta que os designers de jogos têm gradativamente percebido as suas responsabilidades éticas na criação de videogames, inclusive porque, como Newman (2004: 17) afirma, os *games* são caracterizados por um forte sentido de estar no mundo proposto pelo jogo. Holopainen & Meyers (2001), citados por Zagalo (2009: 204) ao falar sobre a imersão na Realidade Virtual e sua interseção com diversas áreas, referem-se à “Deslocação Somática” que é a habilidade de projeção de modelo mental de uma pessoa em outra forma de identidade que o represente em outro ambiente – como por exemplo as personagens que controladas pelo jogador dentro de um determinado videogame. Para Jenkins (2006: 213), essa é uma das mais poderosas dimensões que o *gameplay* proporciona: a identidade projetada (“projective identity”). Ela permitira, através do *role-play*, experimentar o mundo a partir de outras perspectivas. E essa seria a motivação de muitos jogadores: projetar-se em outro local para fugir das restrições do mundo.

“While film, TV, radio and literature all offer glimpses of elsewhere worlds, the opportunity to explore these spaces at first hand – to inhabit them, to get inside them, and it follows, to get away from the restrictions of the non-videogame world – can be seen as important motivations for play. In this way, the opportunity to adventure within these spaces, as we shall note below, is critical” (Newman, 2004: 113-114)

Não é somente essa, porém, a motivação do jogador que, segundo o autor, ainda é estimulado a jogar videogames pelo desafio, imersão e ação (ibidem: 16). Zagalo (2009: 150), citando Vorderer (2001), argumenta no mesmo sentido quando fala do novo papel que o entretenimento nos média assume: como compensação (uma forma de escapismo à nossa realidade social); como gratificação (relativa ao preenchimento de desejos e expectativas); e realização pessoal (através do desenvolvimento do ser humano). Esses três fatores resultariam em ferramentas para lidar com o cotidiano – afirmação que vai no mesmo sentido das descobertas feitas por Nicole Lazzaro sobre porque jogamos *videogames*, entre elas estando a construção da autoestima.

“People play games to change or structure their internal experiences. Adults in this study, enjoy filling their heads with thoughts and emotions unrelated to work or school, others enjoy the challenge and chance to test their abilities. Games offer an efficiency and order in playing that they want in life. They value the sensations from doing new things such as dirt-bike racing or flying, that they otherwise lack the skills, resources, or social permission to do. A few like to escape the real world; others enjoy escaping its social norms. Nearly all enjoy the feeling of challenge and complete absorption. The exciting and relaxing effects of games is very appealing and some apply its therapeutic benefits to “get perspective,” calm down after a hard day, or build self-esteem” (Lazzaro, 2004: 7).

1.3.1. Narrativa

Os videogames já passaram por diversas fases desde seu surgimento, tendo iniciado com pouca narrativa como jogos como “Pong” (1972) até chegar a produtos como “Heavy Rain” (2010) e “Beyond: Two Souls” (2013). De acordo com Zagalo (2013), o primeiro jogo a incluir alguma narrativa foi “Adventure”, em 1979, mas ainda sem muitos recursos. Com o passar do tempo e a evolução da tecnologia é possível perceber influência das mecânicas filmicas e de banda desenhada nas narrativas dos videogames e vice-versa, pois, como já percebia Lewis (1997: 108), o fluxo de adaptações entre cinema e *games* já era difícil de delimitar e a estética mangá teve parte na construção do que hoje são os jogos. De acordo com Falcão et. al (2011), os videogames

têm uma dupla natureza: são um artefacto cultural – objeto ou atividade – que ajuda a lidar com o instinto competitivo e com a necessidade de diversão e ao mesmo tempo é um meio (medium) dada a sua estrita relação com a narrativa. Assim, as diversas correntes através das quais se podem estudar os videogames (Narratologia, Ludologia, Play e Storytelling, por exemplo) mostram a ampla gama de assuntos que este objeto envolve. Conforme Zagalo (2013), “o tempo e a evolução artística de ambos os meios, o cinema e o videogame, encarregaram-se de os aproximar sob uma orientação de convergência nos modos de representação”. Nesse sentido, o pesquisador Jesus de Paula Assis argumenta que os *games* eram feitos mirando o cinema, mas que passado algum tempo, a sétima arte passou a se aproximar dos *videogames*.

“Nos anos 1990, os videogames eram feitos a partir do sucesso de filmes. Quinze anos depois, os filmes e os videogames vêm da mesma fonte. No início, os avatares nas telas de computador eram desajeitados e duros, com movimentos truncados, nada comparáveis ao que podia ser alcançado no cinema. Mas, então, o cinema começa a se adaptar ao videogame e personagens como Lara Croft têm, na tela, movimentos truncados típicos do personagem do jogo. Os videogames queriam evoluir para movimentos mais macios, mas não foi bem preciso: o cinema se adequou ao movimento grosseiro do personagem de animação em tempo real” (Assis, 2006: 25)

A afirmação vai ao encontro do que o pesquisador português Luis Nogueira propõe em artigo sobre o design dos personagens da série televisiva “Lost”. Segundo o autor (2007: 5), as narrativas audiovisuais cada vez mais tentam uma reinvenção formal, trazendo uma complexidade maior de tramas, personagens mais densos e consistentes, além de apresentarem uma “notável compreensão das referências culturais da contemporaneidade” (Nogueira, 2007: 11). Estes fatores, segundo o pesquisador são determinantes do sucesso de uma narrativa audiovisual.

“Ao longo dos últimos anos, a relação intertextual de actividades como o cinema e a televisão com o universo dos videogames tornou-se cada vez mais notada. Seja ao nível temático, seja ao nível estilístico, tem-se verificado um trânsito, cada vez mais frequente, de influências entre estas diferentes áreas” (Nogueira, 2007: 8)

No âmbito da narrativa, o autor supracitado argumenta que tanto esta como o jogo são formas de textualização da ação – distintas do ponto de vista funcional e formal. Dessa forma, Nogueira entende por narrativa todo o relato que descreve ação – esta que pode acontecer fora dos fatos

narrados (extradiegética, como o jogador ou espectador) ou dentro deles (intradiegética, como narrador, narratário, avatar ou personagem). Ambos, narrativa e jogo, têm como núcleo temático e operativo a ação (Nogueira, 2008: 5-7). Assim sendo, é possível aplicar para os jogos a ideia da narrativa convencional derivada do modelo aristotélico (no qual há o prólogo onde se conhecem as premissas iniciais; a perturbação em que é determinado o objetivo do agente; a complicação que aumenta as dificuldades do mesmo; a resolução, em que se pronuncia o desfecho; o clímax em que este é conhecido; e o epílogo, que é a restauração do estado de equilíbrio) para apontar quem são os integrantes principais da trama do videogame em questão.

Nesse sentido, citando autores como Danesi, Huizinga, Jensen & Scott, Rouse e Crawford, Newman (2004: 23) afirma que a ordem perfeita que gira ao redor dos *games* só é atraente ao jogador quando o seu equilíbrio é alterado e é o desafio de restabelecer a ordem que serve a motivação para jogar. Dessa forma, “we can observe that the structure of the videogame as puzzle appears quite similar to Todorov’s (1977) narrative structure in which an initial equilibrium state is disrupted, recognized, tackled and ultimately resolved” (ibidem: 23-24). Para além do equilíbrio, o mesmo autor ainda argumenta que, o *gameplay*, não está somente ligado ao espaço, mas sim representa uma jornada através dele.

1.3.2. Role-Playing Games

Conforme Levis (1997: 168), entre as primeiras categorias de jogos a surgirem no universo dos *videogames* estão os jogos de Estratégia (onde inclui os RPGs), juntamente aos jogos de Luta (como “Mortal Kombat”), Beat’em ups e Shoot’em’ ups, jogos de Plataforma (como “Super Mario”), Simuladores, Esportes, jogos de Sociedade, Ludo-educativos e Porno-eróticos. Segundo este autor, os jogos de Estratégia são baseados no interesse do tema proposto, na complexidade das soluções e na quantidade equilibrada de ação/reflexão que pode ser feita ao jogar. O pesquisador espanhol ainda aponta que, embora não seja necessário, alguns jogos desta categoria – nomeadamente os Role-Playing Games – apoiam-se também em alguma quantidade de violência (Levis, 1997: 173-174).

Para especificar o tipo de RPG que são, Jorgensen (2010: 2), em seu estudo sobre os personagens de “Mass Effect” e “Dragon Age”, classifica-os como Computer RPG (CRPG) cuja designação serve para diferencia-los dos jogos não digitais mas cujo género (RPG) abrange uma ampla gama de

tipos e sub-gêneros, reconhecidos principalmente por ter como foco o desenvolvimento do personagem dentro de um universo ficcional épico.

Os RPG existiam mesmo antes da tecnologia digital e eram jogados em tabuleiros, com dados e geralmente através da atuação da própria pessoa representando o seu personagem (Arjoranta, 2014) – o que segundo Newman (2004: 22) é baseado no tipo Mimicry de jogo já que está relacionado ao simular e faz de conta. Com os videogogos este tipo de jogo passou a poder ser jogado de maneira solitária – era necessário pelo menos uma outra pessoa que fosse o mestre do jogo a ditar as regras para os participantes – e o que antes eram cartas de status de personagens a serem representados pelo jogador tornarem-se personagens cujos traços passam a ser aos poucos descobertos (conforme as pistas que são dadas ao jogador) ao longo do desenvolvimento da história proposta agora pelos desenhadore de jogos.

“RPGs were the second type of game after adventures to embrace storytelling. As in the case of RPG characters, RPG storylines matured to fill the gap left by the lack of a human Game Master. In tabletop role-playing, just as players bring their characters to life, it is the job of the Game Master to bring the world and the story to life. [...] In single-player RPGs, players don't demand such flexibility (although they do in virtual worlds, as we shall see). This gives writers of solo RPGs the freedom to create elaborate worlds full of interesting characters and thrilling adventures” (Sheldon, 2004: 340).

Este autor ainda afirma que os RPGs são, dos diversos gêneros de videogogos, os que têm mais traços narrativos e um storytelling mais fluido que se adapta ao jogo de cada jogador. Sentença que é corroborada por Zagalo (2009: 226) ao apresentar o triângulo taxionómico de Lindley, no qual cada vértice representa uma característica (Jogo, Narrativa e Simulação), usado para congrega as denominações de videogogos apresentando sua característica principal. Por ele, os RPGs estão bem próximo ao centro do triângulo com áreas quase equivalentes no que tange Jogo, Narrativa e Simulação. Newman (2004: 93) afirma ainda que o uso de *cutscenes* é bastante comum em diversos jogos, podendo ser considerado como parte de narrativa dos *games* que mais se aproxima dos filmes. Final Fantasy faz intenso uso desse tipo de cenas.

1.3.3. Construção das personagens

O *design* de *games* é, para Kuittien & Holopainen (2009: 2), algo que está em constante mudança em razão dos diversos fatores que o influenciam, tais como as ações do desenhador, as mudanças

de perspectivas dos atores envolvidos no processo, o estado do mercado, entre outros. Um dos fatores que poderia ser levado em consideração é a diversidade dos públicos que são audiência dos videogames – como foi visto em tópicos anteriores. Ainda há poucas protagonistas mulheres, apesar de elas responderem por quase metade dos jogadores. Estudos como o de Vermeulen et al (2011:6) e Newman (2004: 136) apontam que mulheres preferem jogar com personagens do mesmo sexo quando são confrontadas com a opção de escolher esse aspecto. Vermeulen et al. cita ainda outros estudos que suportam a afirmativa de que mulheres preferem jogos com narrativas ricas e personagens menos sexualizadas. Dessa forma, a preferência das mulheres por *non-core games* ou jogos casuais (como apontam as pesquisas de Vermeulen et al, 2011; e de Phan et al, 2012) pode indicar uma falta de personagens e narrativas com as quais as mulheres possam se identificar. Nesse sentido, Isbister (2006) afirma que para atrair as jogadoras e seus estilos de jogo é preciso que existam *player-characters* os quais elas se sintam confortáveis em assumir e fantasiar sobre, que ofereçam uma persona interessante que elas possam incorporar. Nesse sentido, segundo Sheldon (2004: 11) é desejo dos jogadores: ser levado para onde nunca esteve; ser transformado em quem nunca poderia ser; ou fazer coisas que nunca poderia fazer.

A partir dessas premissas é que busca-se saber o que faz uma personagem e o que pode fazer com que mais pessoas consigam se identificar com ela. Conforme Teixeira (2013: 63), a personagem é um elemento da realidade ficcional criada para projetar uma determinada identidade imaginária e, citando Brait (1985), o autor ainda afirma que elas representam pessoas de acordo com a modalidade da ficção. A criação de personagens para o universo dos videogames é um setor que tem movido um crescente investimento de recursos (humanos, tecnológicos e financeiros), de acordo com Teixeira (ibidem: 69). Cada vez mais fazem-se personagens mais complexas e apelativas, capazes de passar maior credibilidade, em razão da exigência do público e dos produtores, através da interseção entre arte e tecnologia possibilitada por esta indústria. Conforme Newman (2004: 102), a importância que é dada à personagem se justifica porque é através da interação entre ela e o jogador que se pode entender até onde imersão e interatividade podem ir.

O desenho das personagens, segundo Teixeira, refere-se às escolhas estéticas feitas pelo criador para a mesma mas também vai mais além da representação de uma figura, tendo a ver com sua personalidade, jeito, postura, atitudes e forma, e pode ser mais precisamente escolhida quando se entende qual é a função da personagem na história pois é preciso haver coerência entre a

representação e a mensagem que se quer passar (Teixeira, 2013: 71-72). Citando pesquisa feita por Graber (2006), sobre política nos média, Zagalo (2009: 176) afirma que é através do visual que as mensagens são reconhecidas, percebidas e aprendidas mais facilmente do que com estímulos não visuais. O referido autor também argumenta que não é necessária muita informação para que sejam formadas impressões a respeito do outro, apenas pequenas amostras de comportamentos, e que esse fenómeno também é válido para a percepção que espectadores fazem das personagens (ibidem: 321). Nesse sentido, Teixeira (2013: 108) complementa essa afirmação ao apontar que o desenho da personagem gera a apreciação do observador e consequente julgamento da mesma como uma reação a suas características e atitudes.

Essas operações de reconhecimento e julgamento do outro baseado em padrões vividos, Zagalo (2009: 165) argumenta serem chamados de esquemas cognitivos, ou estereótipos, que se definem pela organização de conhecimento sobre determinado assunto de modo a facilitar a previsão de acontecimentos baseado na interpretação da realidade. Na construção das personagens para videojogos, Sheldon (2004) e Isbister (2006) revelam que o uso de estereótipos é comum pois facilitam o trabalho de análise por remeterem o jogador a tipos já conhecidos, além de reduzirem o tempo de produção do personagem. Kuittien & Holopainen (2009: 4) informam que o design de diversos produtos e não somente de videojogos baseia-se em analogias e precedentes que mais facilmente comunicam a intenção do *designer* pois representam um conjunto de aspetos comumente usados e sugere a palavra “belvedere”, que remete os arquitetos a uma série de conceitos¹⁶. Dessa forma, Isbister aponta que esses esquemas de memória, os estereótipos, associam um determinado padrão a um conjunto típico de qualidades em uma pessoa e assim facilitam a avaliação da mesma.

“Despite their drawbacks, stereotypes do serve an important purpose – they help people make quick assessments so that they do not have to evaluate each person “from the scratch [...] This is important, given the short window of time normally available when meeting someone new. Stereotypes also help make everyday social encounters more comfortably predictable” (2006: 13)

Sheldon (2004) argumenta, porém, que uma personagem estereotipada é uma personagem pouco valorizada, mas que os *designers* de jogos lançam mão dessa ferramenta com alguma frequência

¹⁶ Belvedere é um termo de arquitetura usado para referir-se a uma construção semelhante a um mirante ou um pequeno terraço no alto de um terreno elevado de onde é possível ver o panorama

em razão de: não perceberem que são estereótipos; serem fáceis de escrever porque já estão prontos; por constrangimentos organizacionais; ou por confundirem arquétipo com estereótipo. Este autor aponta que a opção até pode ser usada, mas diminui a experiência geral do jogo, porque se são estereótipos já são personagens “natimortas” que não têm possibilidade de crescer e se desenvolver e logo o jogador vai cansar-se dela e, por fim, do jogo.

“Relying on them in narrative fiction is not as bad as in real life where failing to see the real person behind a stereotype can harm a relationship, even with a stranger, prevent communication, or even be dangerous. There may be cases where deliberate stereotyping to make a point is even advantageous in fiction. But for the most part, stereotypes work against the veracity of the narrative. Since they are so common, we don't notice them, or take them for granted, particularly because they appear to be staples of most genre fiction, and stories in games are, without exception, genre fiction” (Sheldon, 2004: 57-58)

Dessa forma, depositar muita confiança em estereótipos para uma personagem que se quer complexa e apelativa, iria contra o que se tem buscado para essa indústria, pois de acordo com Nogueira (supracitado), as narrativas audiovisuais estão cada vez mais em busca de complexidade e densidade para suas histórias e personagens como forma de manter os espectadores interessados na trama. “Essa notoriedade passa, como vimos, pela forte aposta na criação de perfis credíveis e consistentes para as personagens, problematizando os arquétipos para subverter as expectativas ou adensando a biografia para desmascarar as aparências.” (Nogueira, 2007: 5). Jorgensen (2010: 3-4) sugere que para subverter estereótipos é preciso que as personagens tenham por trás de si uma história bem fundamentada que torne-as interessantes (relativo à originalidade) e profundos (relativo à complexidade psicológica e emocional do personagem). Essas qualidades podem ser alcançadas através das *backstories* (passado da personagem) e também através do desenvolvimento da personagem ao longo da trama, segundo a autora. Nesse sentido, Newman (2004: 102) e Teixeira (2013: 64) referem-se a duas categorias de personagens criada por Foster (1927): redondas e planas. As redondas seriam aquelas complexas, convincentes e surpreendentes, que modificam-se ao longo da trama e que são capazes de confundir o espectador. Já as planas são geralmente definidas em poucas palavras, contruídas com base em apenas uma ideia ou qualidade e o que as define refere-se mais a sua capacidade de explorar mundos e resolver problemas do que a atributos psicológicos.

1.3.4. Dimensões integrantes da construção das personagens

De acordo com Sheldon, as personagens são os habitantes do mundo digital criado para o videogame e “têm o direito de ter suas próprias vidas”¹⁷ (2004: 37), porém segundo o *game designer*, nem todas elas precisam ser bem definidas, apesar de ser importante que as *major characters* assim o sejam. Para uma personagem ser bem definida, Sheldon aponta que é necessário que ela tenha três dimensões: Física, Psicológica e Social. A Física engloba os traços visíveis como tamanho, sexo, raça e até roupas. “So we draw (both in word and picture) our characters to fit their roles in our games. And most often, they’re drawn to reflect the character’s personality or function in the game.” (Sheldon, 2004: 38).

A Sociológica é relativa ao passado e ao momento presente da personagem, o que é essencial para os objetivos da mesma. E a Psicológica, que é relativa à sua personalidade, sendo percebida através das ações da personagem, suas atitudes e pela maneira como encara o mundo. A seguir, o autor aponta as categorias de personagens em relação à sua função no desenvolvimento da trama do jogo e por fim em relação ao papel social que ele detém em relação aos outros personagens.

Isbister (2006) apresenta aspectos corporais (como sobrancelhas, testa, olhos, movimentos e olhar) a partir da forma como são percebidos; a seguir aponta características de personalidade que podem ser descobertas através dessas pistas. “Appearance profoundly affects how a person will be perceived and treated by others. [...] People cannot help reacting to the surface of another person, in predictable and surprisingly enduring ways, even in the face of contradictory information emerging from ongoing interaction.” (Isbister, 2006: 5). A autora ainda aponta que a cultura de cada *designer* e de cada jogador pode mudar a percepção sobre esses aspectos.

Conforme Isbister, há duas grandes funções de personagens nos *games*: as *Non-Player-Characters* (mais conhecido como NPCs) e a *Player-Character* (PC). Em relação aos NPCs, um aspecto importante na sua criação é o papel social desempenhado (como mentor, servente, mercador, etc...) e sua relação com o jogador. Relativamente a *Player-Character* (PC), a autora apresenta quatro camadas da experiência psicológica que o jogador tem com o PC (Visceral, Cognitiva, Fantasia e Social), que serão explicitadas adiante.

¹⁷ Em tradução livre do original: “Characters have a right to their own lives in the game.”

Neste trabalho, será feito um cruzamento das várias formas de construir uma personagem baseado nas pesquisas de autores em busca de, mais adiante, ser possível traçar um perfil das personagens de Final Fantasy X e XIII a fim de perceber se há um padrão e se houve mudança (evolução) na forma como foram construídas as personagens para estes jogos.

1.3.4.1. Características físicas

Como foi visto anteriormente, a representação da personagem precisa estar em sintonia com a mensagem que quer passar e para isso, as características visuais são importantes e ajudam no processo de percepção da personagem. Nesse aspeto, a aparência física é essencial, sendo através dela que se veem traços distintivos e expressivos que tornam a personagem mais interessante e singular. Para Sheldon (2004), entre as características físicas comuns entre PCs e NPCs estão: Raça; Sexo; Profissão e Habilidades. No quesito Raça estão incluídos não somente diferenciações entre “raças” existentes, como caucasianos, orientais e etc., mas também raças comuns em RPGs como elfos e anões. Segundo Sheldon, cada uma dessas tem uma característica ressaltada (em razão de estereótipos), como, por exemplo, os elfos serem bons arqueiros. Na categoria Sexo, o autor argumenta que “The male and the female characters are often graphically different. But they are always functionally identical” (2004: 101), mas que os *games single-player* poderiam desenhar personagens que abordariam os problemas de maneira diferente conforme a aptidão associada a cada sexo (referindo-se a características estereotipadas de gênero). Na categoria Profissão, Sheldon argumenta que algumas são importantes de serem ressaltadas porque já dizem algo sobre a personagem sem muitas apresentações. Algumas profissões assemelham-se a papéis que a personagem desempenha em relação ao jogador, como um treinador ser mentor do PC.

Já na categoria Habilidades, o autor aponta que “Skills are the bedrock of the development of the player-character in action games. The PC can learn special new moves as well as find new tools and weapons” (2004; 94). Conforme Newman (2004: 129-130), a habilidade da personagem por vezes é mais importante do que sua personalidade, pois para explorar o mundo do jogo é preciso ter as capacidades necessárias e cita Kinder (1991) ao falar que alguns jogadores – como os filhos e amigos dos filhos dela – escolherem a Princesa Toadstool pela sua habilidade única de voar por 1,5 segundo. O autor também argumenta: “Ask a Street Fighter II player to describe Chun Li and they will be likely to include reference to functionality and capability” (Newman, 2004: 135). Apesar

do exemplo do jogo de luta, para Sheldon o RPG é um dos gêneros de videogames em que existem as mais complicadas “árvores de habilidades”.

“These skills are, at first glance, vastly different from one another depending upon the type of character the player has chosen to play, his profession, and racial characteristics. [...] Without doubt, some skills can be unique. A warrior in most RPGs lacks the ability to heal, and most clerics cannot wear the heavy armor of warriors. Still, many skills have counterparts in all characters” (Sheldon, 2004: 94)

Corpo, voz, gesto e roupas também são aspectos importantes a serem tomados em conta conforme Teixeira (2013: 65) ao citar a definição de Gancho (1986) para personagens redondas. Ainda, o autor afirma que alguns traços da personagem podem condicionar seus movimentos e gestos e ressalta, baseado em Scott McCloud (1993), que “a essência de uma personagem é mais facilmente evidenciada quando as escolhas estilísticas e formais acentuam os atributos dessa personagem” (2013: 85). Nesse sentido, Isbister elenca as características físicas que evidenciam mais a comunicação interpessoal, como o corpo e o rosto, são muito importantes para perceber quem é amigável e quem não é. A primeira a ser analisada pela autora é o rosto, em seguida os gestos feitos com o corpo (e a partir da linguagem compreendida através desses dois elementos percebe-se a *agreeableness* e a *dominance* dos personagens).

No que tange o rosto, Teixeira (2013: 97) afirma que o rosto reúne todos os traços da face por isso a relação entre elementos, como tamanho do queixo, proximidade dos olhos, sobrancelhas e por aí adiante, é definidora da personagem e determina a coerência da mesma com as suas qualidades que o criador quer que transpareçam. É através da face que se busca a definição da identidade da personagem, pois indica traços de personalidade, bem como com a ajuda das sobrancelhas é possível acentuar as expressões, segundo o referido autor. Até os cabelos são capazes de comunicar hábitos, raça, classe social, como relembra o pesquisador. Os olhos, segundo Teixeira são “um canal privilegiado na dramatização da personagem” (2013: 86), por isso merecem atenção. A boca, para o mesmo autor é determinante para revelar timidez e agressividade, mas também para exprimir feminilidade. Já o tamanho do queixo e a forma podem ajudar a caracterizar o perfil tanto físico como psicológico de uma personagem, pois um queixo mais largo pode indicar uma pessoa mais rude enquanto um mais fino “está mais associado a um ideal feminino ou a uma figura dócil e frágil” (ibidem: 97).

Nesse sentido, Isbister (2006) ressalta a utilização de “baby faces” e cabeças grandes nos videogames para que os jogadores enxergassem o rosto dos personagens, em função da baixa definição dos *games* há alguns anos, mas também foi – e ainda é – usada para produzir um maior apelo carismático. A autora cita pesquisas no âmbito da psicologia para apontar quais são e o que significam os traços das “baby faces”. Os rostos de bebês são identificados através das sobrancelhas altas, testa larga, olhos e pupilas grandes, bochechas e lábios cheios e pequenos, nariz e queixo pequenos e transmitem a impressão de uma pessoa mais terna, gentil, mais digna de confiança, porém mais dependente, menos responsável, mais submisso e manipulável; passando a sensação de que devem ser cuidados e não agredidos – características associadas às crianças, assim como os traços apresentados. Segundo a autora, essas características e a percepção sobre elas transcendem as culturas e espécies e Teixeira (2013: 102) cita Lorenz (1971) ao afirmar que “traços reconhecidos de juvenilidade desencadeiam reações biológicas automáticas, como sentimentos de ternura e de afeição”. Feições como testa curta, sobrancelhas grossas, lábios mais finos e queixo mais acentuado denotariam traços de uma pessoa mais madura. A autora ainda ressalta que, no momento da criação de um personagem, se utilizem os traços de bebê para inspirar cuidado, mas não para inspirar respeito: “A baby face character is not an appropriated choice, for example, for getting the player to feel extremely dominant and competent” (Isbister, 2006: 16).

Em relação à voz, a autora argumenta que através da entonação, da velocidade, do ritmo e da energia com que se dizem as palavras é possível perceber a emoção, o gênero e a idade de cada personagem mas também as relações entre eles. A autora dá exemplos de pesquisas que apontam quais modulações de voz estão relacionadas com qual tipo de sentimento revelando que a amizade poder ser indicada através de uma voz mais calorosa e enérgica, típicos do tom de alegria.

“People demonstrating dominance tend to lower their voice somewhat and to construct shorter utterances in general. They may sometimes speak more loudly depending upon the situation. Showing submission with voice involve using a softer, more highly pitched voice, and subordinates tend to say more” (Isbister, 2006: 188)

Isbister, ao argumentar sobre o uso da voz nos *videogames*, revela que “Games with elaborate and extensive cutscenes like Final Fantasy X make artful use of these sort of cues to reveal the nuances of relationships among characters” (2006: 190).

No que diz respeito ao corpo, a autora aponta para o uso social do mesmo argumentando que através dos gestos é possível perceber quem é dominante e quem é amável citando como exemplo que uma pessoa extrovertida tem traços de *agreeableness* e *dominance*. Entre os traços de *Agreeableness* – que querem dizer se uma pessoa é socialmente receptiva e amigável – a que a autora se refere estão: sorriso (ou uma pista de um através do olhar), postura aberta e relaxada, inclinar ou chegar mais perto ao conversar. Nesse sentido, Teixeira, baseado em depoimentos de *game designers*, a pose e a forma como a personagem movimenta-se diz muito sobre a sua natureza, sobre suas emoções, personalidade e modos de agir (2013: 111). Assim, “Se as feições assumem determinadas características que invocam qualidades humanas, a representação corporal, por sua vez, reforça estas características e acrescenta outras acerca do extracto social, postura, condição física, comportamental e personalidade”. (Teixeira, 2013: 104).

Já no que toca a *Dominance*, a autora cita dois tipos: a Permanente e a Controlável. Na Dominância Permanente estão traços físicos como, idade, gênero, raça, linhagem familiar, profissão, saúde, tamanho corporal, força e educação; mas Isbister ressalta que esses traços mudam conforme a cultura. No que tange a Dominância Controlável estão aspetos como, contato visual (sentir-se confortável encarando e olhar menos quando há alguém falando), preenchimento de espaço físico (sentar-se com as pernas abertas, por exemplo, ou mexer-se pouco com movimentos contundentes), falar alto e controlar a conversa. Há também o oposto, a Submissão, que, segundo Isbister (2006), é percebida através de características como: menos contato visual em geral, evitando encarar, porém mais contato ao ouvir alguém falar; sorrir mais; corpo nervoso, que toca em si mesmo; voz suave que segue a liderança na conversa. Conforme Teixeira (2013: 86), “A direcção dos olhos indica o foco e o grau de atenção de uma personagem”, assim como os movimentos corporais correspondem à condição do corpo que os faz e à emoção que pretendem representar – dessa forma, tamanho, peso, proporções corpóreas resultam em um determinado tipo de movimento e podem representar emoções e identidades distintas (ibidem: 146). Nesse sentido, Zagalo (2009: 325-326) relaciona o tipo de relação interpessoal com o tipo de toque correspondente a depender da emoção a ser retratada (a partir do estudo de Davis, 1999) em que uma interação superficial com pouca emoção corresponde a toques acidentais ou apertos de mão e, com a evolução da interação (ritual, partilha de ideias e “tomar conta”) e da emoção nela envolvida (aceitação, amizade e afeto) pode evoluir para palmadinhas nas costas, na cabeça até abraços. O autor faz o mesmo relativamente ao espaço entre os personagens: “O

Espaço entre personagens fornece-nos assim informação acerca da distância a que os outros personagens estão relativamente ao personagem principal, bem como do tipo de relação a que esta situação refere - íntima, pessoal, social e pública”.

1.3.4.2. Características psicológicas e traços sociológicos

Após uma breve revisão das características físicas e suas representações nas personagens de videogames, é possível perceber a relação entre aspetos físicos e características psicológicas na expressão da identidade das personagens. De acordo com os autores supracitados, o passado e a personalidade deve transparecer através da aparência. Dessa forma, as *backstories* de cada personagem devem ser percebidos em seu jeito de falar, andar, etc. Teixeira (2013: 76), cita McCloud (2006) ao afirmar que uma personagem redonda aspira uma vida anterior. São essas histórias anteriores que criam profundidade e complexidade segundo Jorgensen (2010: 4): “Psychological depth is then established through elaborate backstories, as well as character growth and development. Backstories have an important role in making the companions both deep and interesting, as their histories explain their attitudes and behaviour in ways that make them unique and original”. E essa profundidade e originalidade não seria prerrogativa apenas para a *Player-Character*, mas também para as NPCs que podem tornarem-se mais interessantes se passarem por desenvolvimento pessoal ao longo da trama e também se tiverem suas próprias agendas e não apenas a motivação de dar suporte a PC – linha de pensamento também defendida por Zagalo (2009: 222), que sugere para cada personagem ter seu *plot* próprio.

Teixeira (2013: 65) complementa a composição de personagens complexas através das características definidas por Gancho (1986): física, psicológica, social, ideológica e moral. A componente social refere-se à profissão, classes e atividades sociais; já a ideológica é relativa ao modo de pensar e à filosofia de vida da personagem; a moral implica em julgamento: se é boa ou má. Já a característica psicológica refere-se à personalidade e aos estados de espírito, que de acordo com Sheldon, são reveladas através das ações desempenhadas durante o jogo.

“We take a look at the actions of the character, his attitudes, his opinions, his view of the world. [...] Characters who explain themselves are not only boring, but not true-to life. [...] Even the most self-centered of human beings knows less about himself than he may think. We reveal the character, particularly the psychological dimension, through action. We don't stop the story dead to do it, anymore than we should stop the action for exposition. [...] “By His works ye shall know Him.” A well-written character doesn't have to

explain himself. He may not even know how. He is revealed by what he chooses to do. When is the best time to reveal the psychological dimension of character? In a moment of crisis. It's easy to wear a mask when everything is going smoothly in drama as well as in life. But watch the mask get stripped away when the character is faced with a crisis" (Sheldon, 2004: 39-40)

De acordo com Isbister (2006: 35), a personalidade é, em geral, tida como a forma com a qual se leva a vida, como são encarados os fatos do cotidiano, mas também estão associados, segundo pesquisas psicológicas citadas pela autora, à situação pela qual se está a passar. As pessoas mudariam sua personalidade de acordo com o contexto em que está inserida. A autora ressalta ainda que há cinco traços de personalidade que se mantêm estáveis através das diferentes culturas, os chamados "*The Big Five*" (McCrae and Costa, 1987 apud Isbister, 2006: 35).

Esses traços são conhecidos por OCEAN – *Openness, Conscientiousness, Extroversion, Agreeableness, Neuroticism*. Esses traços, a exceção de *Extroversion* e *Agreeableness* (que podem ser percebidos em um primeiro olhar a uma pessoa como foi citado anteriormente neste estudo), os restantes são percebidos depois de algum tempo de convívio. Conforme a autora, *Openness* é relativo à abertura a novas experiências, ter uma mente aberta, ser criativo e desafiador – característica comum aos PC em razão de estarem dispostos a mergulhar no mundo no *game*, na visão de Isbister. *Conscientiousness* está relacionado à capacidade de planejar os seus atos, controlar impulsos e ter cuidado – característica relacionada, segundo a autora, aos NPCs mentores. Já *Neuroticism* volta-se ao lado mais emocional das personagens: é a tendência a se preocupar e ter mais altos e baixos.

Vistos os princípios de construção de personagens, abaixo estão resumidos todos a uma tabela.

Tabela 1 - Dimensões Constitutivas das Personagens

Física	Psicológica	Sociológica
Raça	Personalidade	Passado
Sexo	Openness	Presente (ideologia e moral)
Habilidades	Conscientiousness	Traços Culturais (aspectos sociais)
Corpo (e seu uso)	Extroversion	
Rosto (e partes integrantes)	Agreeableness	
Voz	Neuroticism	
Olhar		

1.3.5. Papel no desenvolvimento da trama

De acordo com Sheldon (2004) há quatro categorias em relação à narrativa que são os *Major* e os *Minor characters*, e ainda *Pivotal Player-Character*. Essas categorias apontam qual a influência da personagem no andamento da trama do videogame. Os *Pivotal* seriam, segundo o autor, aqueles que colocam a história em movimento, que criam conflitos. São personagens vivos, que têm algo de vital em jogo e que sabem o que querem. O protagonista pode ser o *Pivotal Character*, mas conforme o autor, muitos antagonistas também o são e, por vezes, até os *sidekicks*. Para Sheldon é importante ter um *Pivotal Character* porque “It personalizes what’s at stake, by giving it a recognizable face. It creates the initial crisis that drives the action” (Sheldon, 2004: 43).

Já os *Player-Characters* na visão de Sheldon são os protagonistas (personagens centrais da ação) da história que há no jogo e também são as personagens mais complexas a serem construídas. A forma como o PC interage com o mundo do jogo revela bastante sobre a sua natureza e a natureza do *game*, segundo o autor (2004: 43-44). De acordo com Isbister, o PC é a personagem central de um videogame em termos de exposição e impacto. “Player-characters are at the heart of interactive experience of gaming. They are the interface through which players experience both the physical and social landscape of the game world” (2006: 203).

Os *major e minor characters* são os NPCs com os quais o PC interage de forma a desenvolver a história ou para garantir verossimilhança ao cenário do *game*. Os *major characters* são, de acordo com Sheldon (2004: 51) formas de quebrar a narrativa em pedaços digeríveis de informação de maneira a não deixar o jogador entediado – o que pode acontecer mais facilmente quando a trama se dá através de pequenos diários ou livros que o jogador tem de parar para ler. Segundo o autor, esse tipo de “entrega” da narrativa é comum, mas também tem desvantagens como a quebra da imersão e também o fato de que quanto mais o jogador está lendo ou vendo *cutscenes*, menos ele está jogando. O autor aponta como exemplo de *Major Character* o *sidekick* Floyd de Planetfall, que ajuda a gerar emoção com o videogame – ele é amigo do PC, divide com ele boa parte da trama, mas ao final morre de forma trágica e marcante.

Já os *Minor Characters* são percebidos por Sheldon, mais através das profissões que exercem, como atendente do bar que pode ser um *Quest Giver*, ou um mercador, etc. Essas personagens não precisariam ter a mesma composição dos *Major Characters* sendo, por sua vez, mais rapidamente entendidos pelo jogador através de estereótipos. A função delas é dar mais vida à

trama e ao cenário de jogo, pois povoam o ambiente. Ainda Sheldon aponta haver as personagens *Extras*, que servem somente para dar cor ao jogo e em geral não têm falas. Entre os exemplos dados estão as pessoas que passam apressadamente na rua.

Sobre os tipos de personagens que têm ação sobre a história e seu desenvolvimento, Newman (2004: 130) cita as esferas de ação de Propp (1968): *Villain* (sua ação promove o desequilíbrio), *Donor* (supre o herói de informação/equipamentos para resolução da narrativa), *Helper* (ajuda o herói a restabelecer o equilíbrio), *Princess and Father* (é a personagem ameaçada pelo vilão e quando o equilíbrio é restabelecido casa com o herói), *Dispatcher* (manda o herói para aventuras), *Hero* (está envolvido em estabelecer o equilíbrio) e o *False Hero* (impostor que posa de herói). O autor ainda sugere que estas personagens podem ser resumidas de uma maneira mais abstrata: *Subject; Sender; Helper; Object; Receiver, Opponent*.

1.3.5.1 Papéis em relação ao PC

Depois de revisar rapidamente os papéis relativos ao desenvolvimento da trama, passamos aos que podem ser desempenhados em relação ao PC, como parceiro/ajudante ou mentor. Esses papéis estão relacionados com o poder e status que os personagens possuem, conforme argumenta Isbister (2006) quando enumera os papéis sociais mais comuns para NPCs nos *games*. Sheldon (2004) também faz uma lista das funções que os personagens podem desempenhar e integrando essa enumeração com a de *Major e Minor Characters*. Isbister (2006: 230-249) elenca as funções mais comuns a partir das categorias *Agreeableness* e *Dominance* apresentando os papéis, do menos para o mais dominante, e sua relação com o PC de amigável, passando por hostil e neutro. Como este estudo visa a análise somente dos personagens que integram o grupo principal jogável, as categorias neutras (*Audience, Informer/Trader/QuestGiver, Host*) e hostis (*Obstacle, Enemy, Competitor, Boss Master e Archenemy*) não serão avaliadas e por isso constarão no anexo a título de curiosidade.

O *Minion* é o menos dominante e mais amigável na lista de Isbister. Eles nunca desafiam a autoridade do PC e têm como objetivo ajudá-lo e dar suporte moral. Estão em grupo, em geral e estão ligados a tarefas para fazer. Apesar de não utilizar a mesma nomenclatura que Isbister, Sheldon (2004) categoriza os *Servants*, como uma espécie de *Minions* – eles estão lá somente para ajudar o PC em suas tarefas.

O *Rescuee* é amigável ao PC e é menos dominante do que ele. É alguém que precisa da ajuda dele e o PC espera que sejam a ele agradecidos. Podem ter poderes que se desenvolvem ao longo da trama, de acordo com Isbister (2006) mas o fato de o PC tê-los libertado faz com que se tornem aliados ou *Minions*. A autora ainda aponta que a história deve mostrar porque vale salvar este personagem e também qual a sua relação com o PC. Alguns jogos, como as séries do Mario tem o *Rescuee* como objetivo do jogo.

Os *Pets*, segundo Isbister, são como os *Minions*, mas são mais dominantes em relação ao PC, porque oferecem resistência ao jogador, como os animais em geral fazem, e ainda é possível que a ação do PC possa trabalhar não somente a favor dele mas também contra. A autora argumenta que os *Pets* não são desenhados com o propósito de servir o PC. Sheldon coloca no mesmo patamar *Pets* e *Servants*, apontando que aqueles também podem ser invocados, mas nem por isso podem ser desprezados no momento em que são escritos.

Os *Sidekicks* estão presentes no decurso do jogo, têm mais poder social e é menos dominante do que o PC, mas está ao seu lado como os *Minions*. Servem, conforme a autora, para dar apoio moral, conselhos práticos e provocações bem intencionadas, além de uma segunda opinião e valiosas perspectivas para o PC. Isbister (2006) aponta que alguns *Sidekicks* precisam ser resgatados e que isso pode aumentar a ligação do PC com eles. Nesse sentido, Sheldon (2004) argumenta que esse tipo de personagem é um NPC perfeito para gerar emoção no jogo, mas também pode estar presentes somente para fazer o PC parecer bom. Esses personagens têm, segundo Sheldon, que ser vividamente desenhados e ter uma personalidade diferente do PC, mas que a complemente, pois é também através deles que a história é contada. Alguns *Sidekicks* podem se tornar inimigos do PC no decorrer do *game*.

Allies são personagens que têm o mesmo poder físico que o PC e são decididamente a seu favor. Em geral, sua contribuição é de apoio quando inseridos em grupos de combate ou em equipes esportivas. O que os diferencia dos *Sidekicks*, além do poder, é que eles não estão presentes em todo o jogo, aparecendo ocasionalmente.

Guide, de acordo com Isbister (2006), estão do lado do PC e têm tanto poder social quanto este em função de possuírem informação a qual é repassada ao jogador, podendo ser pensados como um sistema de ajuda do próprio jogo. Esse tipo de personagem ainda, segundo a autora, são os que têm mais chance de conexão emocional e humorística com o PC e também é possível dividir a sua função com a do *Mentor*.

Os *Mentors* estão do lado do jogador, mas possuem mais poder no mundo do jogo do que o PC, assumindo papéis de liderança, dando novas missões e treinando o jogador. Ele é acessível apenas em algumas circunstâncias, mas é importante para construir a história e os objetivos do jogo, segundo a autora. Esse personagem deve ter uma posição social que justifique sua voz de comando e alguma conexão com o PC que explique porque tem interesse no sucesso deste. Sheldon (2004: 77-80) também argumenta que os *Mentors* também podem funcionar como lembretes ao jogador da história e dos seus principais objetivos sem quebrar a imersão no jogo. Eles também podem dar/estabelecer novas habilidades que o PC precise/conquiste.

Fazendo um cruzamento dos papéis desempenhados em relação ao PC com os desempenhados na trama apontados por Sheldon (2004) como *Major* e *Minor Characters*, poderíamos considerar *Protagonista/PC, Mentor, Sidekick, Ally, Guide* e *Archenemy/Villain* como *Major Characters* e *Minions/Servants, Pets, Informer/Trader/Merchant, Quest Givers, Competitor, Obstacle, Enemy, Rescuer* e *Boss Monster* como *Minor*.

Para facilitar a compreensão dos papéis desempenhados e também visando facilitar o esquema de análise das personagens foco deste estudo, as categorias apresentadas nos tópicos 1.3.5 e 1.3.5.1 foram compiladas na tabela a seguir.

Tabela 2 – Papéis Desempenhados

Em relação ao Player-Character (poder social no jogo)	Em relação à narrativa (relevância na trama)
Minion/Servant	Major/Minor character
Rescuer	Pivotal character
Pet	Protagonista
Sidekick	Antagonista
Ally	Extra
Guide	
Mentor	

1.3.6. Player-Character

O *Player-Character* (PC) é para pesquisadores como Isbister (2006), Newman (2004) e Jorgensen (2010) central para o a imersão e interatividade nos videogames, mas complexa e segue para além da simples empatia ou identificação. O PC é uma extensão do jogador em diversos níveis, um substituto (Isbister, 2006: 113) e, a presença da pessoa no mundo virtual mas também aquele a

quem presenciamos os acontecimentos, de cujos atos somos testemunhas (Zagalo, 2009: 250). Os jogadores experimentaríamos psicologicamente em quatro camadas: visceral, cognitiva, social e fantasia (Isbister, 2006: 204-206). A primeira camada corresponde à experiência sensorial que o jogador tem como retorno das ações que comanda ao PC; é relativa às capacidades do PC, pois é através de suas habilidades que o jogador joga o videogame. “Facets of visceral feedback include what sorts of physical powers the character has, how it feels to control them and to move through the world” (ibidem: 205). A camada cognitiva é referente a apreensão do funcionamento do PC, do que é capaz de fazer no mundo e em outras personagens e como elaborar um plano de ação com o conhecimento que se tem do PC. A camada social parte do pressuposto que o PC está inserido em um mundo em que também há diferenças de poder social, sendo necessário dar um papel social claro e personalidade ao PC pois ele é uma ponte entre o jogador e o mundo do *game*. A camada relativa à fantasia, segundo Isbister, é através dela que é possível lidar com problemas e superar problemas, sendo importante o PC ter a capacidade de falar aos jogadores sobre os medos e expectativas da vida real.

Nesse sentido, Newman (2004: 143) argumenta a respeito da dificuldade de criar uma personagem redonda e jogável, pois durante as *cutscenes* é possível ver as características da personagem, mas quando passa para a interatividade é apenas um conjunto de habilidades. Citando a entrevista de Hideo Kojima, character *designer* de Metal Gear Solid, Newman refere a estratégia usada pelo desenhador para mostrar melhor a personagem Snake – que passou de PC para NPC de forma que pudesse ser visto de fora e assim que pudesse ter pensamentos diferentes dos que teria quando estivesse controlado pelo PC – e assim continuar sendo o herói no qual “the player effectively steps into the shoes of”.

Analisando as personagens de “Mass Effect 2” e “Dragon Age Origins”, Jorgensen (2010: 5-6) aponta duas maneiras de apresentar o PC: como uma personalidade interessante que o jogador tenha interesse em assumir os objetivos ou uma tabula rasa. A pesquisadora cita Waggoner (2009) para sugerir que a relação entre o PC e o jogador é complexa e paradoxal, pois os dois estão separados mas ao mesmo tempo juntos, e conclui com Waern (2010) ao afirmar que a essa relação está mais próxima de o PC ser uma identidade que o jogador gostaria de ser no mundo do jogo. Neste caso, em que o PC é “redondo”, a autora afirma que este “is a fictional character; a human-like subject with motivations, intentions and personality (Jørgensen 2009; Klevjer 2007, p.116) which the player is asked to embody and play the role of” (Jorgensen, 2010: 6) e que o PC

deve ser interessante o suficiente para as pessoas terem vontade de “pularem em sua cabeça”. Há ainda uma outra forma de analisar essa relação através do “bleed effect” (que vem sendo estudado por autores dentro dos Role-Playing Studies) no qual o jogador repassa para o PC traços de sua personalidade e emoções podendo acontecer o mesmo em retorno. Neste caso, o PC seria uma tela em branco que iria sendo preenchida pelo jogador, é um “vehicle that invites the player to take them on, as if they were in the specific situation themselves” (ibidem: 6). O *plot* mais comum utilizado para o tabula rasae em RPG é a personagem com amnésia.

Todas essas questões referentes ao PC serão usadas como base para perceber a construção das personagens de Final Fantasy e perceber se houve mudança/evolução principalmente na questão de diversificação de papéis de personagens femininas presentes nos dois títulos em análise.

Capítulo 2 – Papéis sociais e estereótipos de gênero

2.1. Mulheres e hábitos de jogo

No capítulo anterior, foi referido que as mulheres já representam 48% dos jogadores de videogames e que as maiores de 18 anos são um público superior ao dos menores de 17, mas ainda não é possível perceber na indústria uma mudança no que concerne à criação de jogos. Exemplo disso é a lista dos 40 mais vendidos de 2013 (20 para computador e 20 para consola, divulgada em 2014 pela ESA) onde há poucos títulos inéditos (a grande maioria é composta de sequelas de jogos já lançados em anos anteriores) e há apenas um com uma protagonista mulher – nos restantes as personagens femininas são opcionais (jogos de luta e RPGs em que se pode construir a personagem), além de jogos sem personagem protagonista como Simcity. Neste capítulo, serão analisados brevemente os hábitos de jogo do público feminino, através de revisão da literatura, e a seguir buscar-se-á definir o que é o feminino e quais são as representações desse conceito feitas socialmente e também através dos média, como em filmes, literatura, televisão e videogames (pois, conforme veremos adiante, normas sociais são representadas e construídas por eles). Dessa forma busca-se perceber se os *games* em questão neste estudo trouxeram ou não novas formas de representar um público crescente na indústria.

De acordo com Isbister (2006: 107) um dos assuntos discutidos no desenho de jogos, aquando da produção do livro, era o gênero, pois haveria jogos com fatores “*female-friendly*” que poderiam atrair mais jogadoras em razão de levarem em conta, durante a sua produção, os estilos de jogo femininos (que seriam definidos a partir de estereótipos associados a este gênero, como a tendência a criar em vez de destruir e a de não gostar de violência sem motivo) – apesar de a autora ressaltar que há meninas que apreciam jogos com padrões masculinos. Entre as diferenças de estilo, baseadas em pesquisas publicadas entre 1996 e 2000 citadas pela autora, estariam: homens preferem jogos violentos, enquanto as mulheres aceitam a violência quando há significado (quando faz parte da trama); eles teriam mais habilidade espacial e por isso prefeririam jogos em primeira pessoa e elas, jogos em terceira pessoa; elas gostam de jogos com final aberto, menos competitivos e mais colaborativos, com mais tramas e nos quais se passe mais tempo criando do que destruindo. Ainda Isbister (2006: 116) afirma que para atrair mais jogadoras era preciso oferecer uma *persona* interessante para a menina incorporar: “A girl may enjoy trying on a male

persona as well, but including female-friendly fantasy personas will enlarge a games chance of appealing broadly female players”.

Em pesquisa sobre os hábitos de jogo das mulheres, Vermeulen et al. (2011: 2) revela que elas preferem jogos que consumam menos tempo e dedicação, mais curtos e fáceis de dominar, em especial jogos casuais e jogos sociais (como “Farmville” oferecido pelo Facebook), resumindo assim suas preferências aos *non-core games* já referidos no capítulo anterior. A pesquisa foi aplicada em 962 pessoas, sendo 64,20% homens e 35,80%, mulheres, dos quais 85,9% dos homens eram *core players* e 14,1% *non-core* e das mulheres 42,7% eram *core gamers* e 57,3%, *non-core*. Phan et alii (2012: 1496) também percebem que nos jogos sociais as mulheres dominam e as empresas que criam esses jogos passaram a focar nesse público, porém, as autoras apontam que mesmo na criação desses jogos os designers ainda têm em mente estereótipos e papéis sociais de gênero. As autoras que aplicaram a pesquisa em 341 participantes (74% homens e 26% mulheres) para saber seu comportamento e uso de *videogames* obtiveram como resultados que os homens tendem a escolher jogos categorizados por Vermeulen et al. como *core* (estratégia, ação, RPG e luta) e enquanto elas jogavam mais jogos *non-core* (sociais, puzzle/cartas, de música/dança, educacionais e de simulação). Desporto, jogos de dirigir e aventura foram igualmente escolhidos por ambos.

O estudo de Phan et alii (2012: 1498) ainda aponta que no que tange à plataforma de jogo, homens jogam mais no computador enquanto as mulheres jogam mais na consola e no aparelho de mão. 84,9% dos homens que participaram da pesquisa de Phan et alii tendem a escolher jogos violentos (como as pesquisas citadas por Isbister mostraram), enquanto que 46,07% das mulheres escolheram esse tipo de *games*. A pesquisa de Vermeulen et al (2011: 10) sobre o mesmo tópico revela que as mulheres *core players* são mais tolerantes com a violência do que as *non-core* (o mesmo ocorrendo entre os homens), mas que em geral as mulheres toleram menos violência nos jogos. Corroborando as pesquisas citadas por Isbister, o estudo de Vermeulen et al. aponta que as mulheres, mais do que os homens, preferem jogar com uma personagem do mesmo sexo (2011: 12-13) e que elas preferem histórias com narrativas ricas e cenários de fantasia, apesar de apreciarem menos do que os homens narrativas com sidestories (Ibidem: 14 -16). As mulheres pesquisadas também revelaram que se incomodam com imagens femininas sexualizadas.

No que tange ao tempo e experiência do jogador em seu estudo Phan et alii (2012: 1497) descobriram que as meninas classificam-se como jogadoras ocasionais ou novatas, enquanto eles

se classificam como frequentes ou *experts*. A pesquisa também revelou que as mulheres se envolvem menos e são menos apaixonadas pelos videogames do que os homens e que, em comparação com eles, elas “are more likely to report that they spent more time doing non-video game activities (e.g., watching TV, household chores), and that they prefer watching TV over playing video games. Females are also more likely to feel guilty when they game” (Phan et alii, 2012: 1499). Elas também revelaram que jogam mais quando há mais gente a jogar. A função social dos *games* também foi percebida por Williams et al. (2009) que, citando outras pesquisas, apontam que as mulheres veem os jogos como um espaço para socialização e que elas são levadas aos *videogames* pela sua rede de amigos já que a publicidade dessa indústria não é, em geral, dirigida a elas. Esses autores acompanharam por um ano 7.129 jogadores de Everquest II online (5.719 homens e 1.406 mulheres) e, contrariamente a suas expectativas os homens não foram os que jogavam mais horas, “It was the female players who were the most intense and dedicated “hardcore” players, playing more often (if in smaller overall numbers) and with more dedication than the males (as indicated by lower likelihood of quitting).” (2009: 716). Os autores também apontaram que as mulheres reportaram que jogavam menos horas do que geralmente jogavam, mas que

“Given the slow acceptance of games as an acceptable past time (Williams, 2006a), all players will likely underreport their playing time for reasons of social desirability and to avoid a self-image of deviance. Yet gender may play an additional role. [...] Video games have long been associated with men and masculine culture (McQuivey, 2001; Royse et al., 2007), and thus not as socially appropriate for women. Women playing a large number of hours may experience enough dissonance with the knowledge that they will underreport their total playing time in comparison to the men” (Williams et al, 2009: 706).

2.1.1. Mulheres e tecnologia

A tendência de subestimar sua habilidade como jogadora, classificando-se como novata ou ocasional, o sentimento de culpa ao jogar e a supressão da informação de horas jogadas por parte do público feminino não acontece somente na área dos jogos. Morais e Ramos (2013) obtiveram resultados semelhantes ao aplicarem um questionário sobre a percepção das competências para o uso das tecnologias da informação e comunicação. Os autores obtiveram 2.207 respostas de estudantes de 36 instituições de ensino superior público português nas quais as mulheres em geral subestimam suas capacidades relativamente à tecnologia. Segundo Morais e Ramos (2013:

211), os estudantes classificaram melhor suas competências no uso de tecnologias de publicação e partilha de conteúdos, nas tecnologias que permitem a colaboração, nas de agregação de conteúdos e também nos ambientes virtuais. Nas categorias restantes (plataformas de aprendizagem, redes sociais, e tecnologias que permitem a comunicação interpessoal), alunos e alunas classificaram-se de maneira semelhante. Dessa forma os autores concluem que, como em outros estudos por eles referidos, os homens se revelam mais confiantes nas suas capacidades no uso das tecnologias de informação e comunicação (TIC) do que as mulheres, que subestimam suas competências nessa área. Morais e Ramos (2013: 209-210) elencam diversas pesquisas a mostrar as mulheres tendencialmente desvalorizando suas capacidades em relação às (TIC), entre elas os autores citam a de Guo (2006), aplicada na *University of British Columbia* no Canadá, a qual mostrou que os universitários se revelavam mais confiantes do que as universitárias, porém elas tiveram um progresso mais positivo do que o deles; e a de Madigan, Goodfellow & Stone (2007) que investigou 289 alunos do 1º ano também do ensino superior na qual os mesmos resultados foram obtidos: as mulheres não estão conscientes das suas habilidades corroborando a ideia de que “o sexo feminino, apesar de possuir competências semelhantes às do sexo masculino, se mostra menos confiante e não se considera tão competente no uso de tecnologias” (Morais e Ramos, 2013: 209).

Nesse sentido, o estudo de Gras-Velazquez, Joyce & Debry (2009) realizado com professores, alunos e pais em cinco países europeus (Itália, Polônia, Reino Unido Holanda e França) buscou saber porque as meninas não eram atraídas pelas profissões relacionadas às TIC. Os autores notaram que as meninas percebiam suas habilidades nessa área inferiores ao que realmente eram e olhavam as carreiras das TIC como voltadas para os homens e por isso desistiam delas. Os autores atribuem essa situação ao pouco incentivo de pais e professores (que também teriam a percepção de que as carreiras nas TIC eram masculinas) e aos poucos modelos femininos que interagiam positivamente com essas tecnologias. Conforme Virgínia Ferreira (2007), citada por Cerqueira, Ribeiro & Cabecinhas (2009: 114), a “masculinidade profissional” do setor da informática composta por um conjunto de comportamentos, identidades, práticas e estratégias discursivas, que construiriam a tecnologia como masculina, seria um dos fatores que daria a ideia de “um mundo de homens” e afastaria as mulheres da área. Dessa maneira, os hábitos das mulheres (jogar mais jogos *non-core* e considerar-se menos jogadora do que realmente é) podem

ter sido influenciados por essa percepção de tecnologia como masculina e levado à formação da ideia de que meninas não gostam, ou não estão muito interessadas em videojogos.

A percepção de que mulheres não se dão bem com tecnologia não é nova, Liesbet Van Zoonen (2006: 124) e Rosalind Gill (2010: 25) citam o trabalho de Sherry Turkle que pesquisou mulheres e computadores. A pesquisadora observa que há um uso genderizado da tecnologia e que a não aproximação das mulheres desse setor queria afirmar que não é apropriado para elas saberem de tecnologia. Uma constatação semelhante foi feita no estudo de Ann Gray (1992) sobre os hábitos da família em relação ao consumo de televisão, citado por Gill (2010: 23), na qual as mulheres da sua pesquisa revelaram que intencionalmente não aprendiam como programar o gravador de vídeo da TV para não ter mais essa tarefa em casa. O consumo de televisão também era condicionado aos gostos do chefe da família, que detinha o controlo do aparelho ou do filho mais velho. Os gostos das esposas e filhas ficavam em segundo plano e o consumo era feito durante outras atividades como passar roupa ou cuidar dos filhos.

“But it was also related to the guilt which Morley and Gray both discovered most women felt about their own pleasures: “They are, on the whole, prepared to concede that the drama and soap operas they like are ‘silly’ or ‘badly acted’ or inconsequential. They accept the terms of a masculine hegemony which define their preferences as having low status (Morley, 1992: 160)” (Gill, 2010: 23)

Cerqueira, Ribeiro & Cabecinhas (2009: 120) também perceberam uma certa desvalorização referente à mulher na blogosfera, em que os blogs femininos seriam menos populares do que os escritos por homens. As autoras citam Pedersen & McAfee (2007) que revelam que os blogs escritos por veteranos da internet (maioritariamente homens brancos) seriam os mais influentes. Ainda o relatório de 2008 da Technorati, produzido por David Sifry, indicava que 66% dos bloggers eram homens e 34% eram mulheres, sendo que 76% deles produzia blogs pessoais e 50% profissionais, enquanto 83% delas eram autoras de blogs pessoais e 38% de blogs profissionais (Cerqueira, Ribeiro & Cabecinhas, 2009: 121). As autoras argumentam que os blogs pessoais seriam desvalorizados (tendencialmente mais quando escrito por mulheres por remeterem ao estatuto social atribuído a elas) por serem superficiais e insuficientes, mas que quando escrito por homens tomariam contornos de ação e aventura – tradicionalmente associadas a eles. Os média contribuiriam para a maior visibilidade e popularidade dos blogs de homens em detrimento dos

de mulheres por construir uma imagem da blogosfera como adulta e masculina, segundo as autoras.

Essa tendência para desvalorização do que é associado ao feminino foi percebida, por exemplo, no trabalho de Lígia Amâncio, que buscou saber quais eram os traços associados ao feminino e ao masculino. Em seu estudo, a autora (1998: 50) cita uma pesquisa feita por Rosenkrantz et al., em 1968, em que houve um consenso entre a valoração dos estereótipos, sendo que o masculino continha duas vezes mais traços positivos do que o feminino e que os dois sexos incorporavam os respectivos estereótipos nos seus autoconceitos o que resultava numa autodesvalorização das próprias mulheres. O estudo desses pesquisadores foi alargado para outras populações e demonstrou um consenso sobre os estereótipos sexuais independente da idade, religião, estado civil e nível de instrução. Outro estudo também citado por Amâncio, feito por Chombart de Lauwe e Rochemblave-Spenté (ambos em 1964) envolveu 121 traços atribuídos a homens e mulheres e mostrou um

“...consenso intercultural e intersexos na integração das dimensões de estabilidade emocional, dinamismo, agressividade e autoafirmação no estereótipo masculino, enquanto que o feminino se caracterizava de certo modo pelos polos opostos daquelas dimensões, isto é, instabilidade emocional, submissão e orientação interpessoal. Embora a polarização das imagens fosse mais acentuada entre os homens” (Amâncio, 1998: 49)

Esse senso comum na desvalorização dos traços femininos vem, segundo Amâncio (1998), Bonvillain (1995) e Van Zoonen (2006), de um olhar enviesado sobre o assunto. Esta última autora referida (2006: 14) aponta que a ciência serviu a diversos propósitos, entre eles, sexistas, homofóbicos e racistas, através dos temas, teorias e metodologias aplicadas às pesquisas que, segundo ela, tiveram um viés masculino na medida em que os problemas enfrentados pelas mulheres foram ignorados e a experiência masculina foi tomada por universal. Amâncio também refere o assunto e sugere que a ciência substituiu a religião no que tange às diferenças de comportamentos adequados e valor de cada sexo. A autora cita que a “crença numa natural inferioridade do sexo feminino” podia ser percebida nas análises de diferenças de sexo e de divisão sexual do trabalho que estavam embebidas nessas convicções.

“No primeiro período da história da psicologia, a enunciação das hipóteses, a escolha das técnicas de medida e a própria definição dos conceitos mal escondiam os preconceitos dos investigadores. As diferenças biológicas eram, para eles, as que melhor podiam explicar a “evidente” inferioridade psicológica e social das mulheres, tanto mais que constituíam justificações e legitimações ideais de certa ordem social [...] Partindo do pressuposto de que quantidade significava qualidade, o tamanho da cabeça das mulheres era tido como um identificador seguro de sua inferioridade intelectual” (Amâncio, 1998: 17)

A pesquisadora ainda aponta que as diferenças hormonais eram explicação para os diferentes comportamentos e que a mulher era basicamente explicada pela sua programação biológica para a maternidade (passividade e afetividade): “as características físicas e biológicas do sexo feminino eram a determinante, necessária e suficiente, da sua própria condição social” (Ibidem: 19). O exemplo de sociedades animais também era usado para reforçar as diferenças entre homens e mulheres como naturais.

Nancy Bonvillain (1995) ao pesquisar a posição social de homens e mulheres ao redor do mundo e em diferentes comunidades também levanta a questão da perspectiva ao referir-se ao colonizador. Este chegava aos novos lugares e, a partir do seu ponto de vista (de uma valorização maior do trabalho do homem do que o da mulher), iniciava as trocas e o contato com o povo nativo de uma perspectiva masculina e apenas com homens. “Emphases on external trade rather than household production and consumption undermined women’s contributions and enhanced male control over resources. European traders typically ignored native female traders and refuse to deal with them (Bonvillain, 1995: 8). Amâncio (1998: 23) resume que a valorização assimétrica de papéis complementares (e cuja funcionalidade muda de acordo com a necessidade pela qual determinada sociedade passa) limita os comportamentos femininos adequados culminando num conjunto de características menos favoráveis socialmente do que o masculino. Ainda, a autora, que pesquisou os traços atribuídos aos homens e às mulheres em contexto de trabalho, ressalta que há uma maior liberdade masculina em assumir papéis, mesmo que femininos, sem que haja juízos muito rígidos sobre os mesmos. Isso aconteceria pois o conteúdo desse estereótipo é valorizado no âmbito público e tido como padrão universal – como ressalta Gill (2010: 29): a experiência masculina era tratada como experiência humana. O mesmo não acontece com as mulheres que colocadas em atividades consideradas masculinas adquirem “particular saliência ao observador, o que dificulta o seu comportamento, que é suposto responder, simultaneamente, às exigências

do contexto em que estão inseridas e às expectativas que outros associam a sua categoria de pertença” (Ibidem: 73).

2.2. O feminino como construção social

O género é, segundo Bonvillain (1995: 1), um aspeto primário na vida e na identidade de cada pessoa e que é trabalhado desde muito cedo na socialização do bebé, desde a forma como é tratado, segurado e referido, e que é central na organização do cotidiano de uma pessoa (Gill, 2010: 23). Para Amâncio (1998: 52), o conhecimento de que uma pessoa é homem ou mulher basta para se criar ideias sobre a mesma. De acordo com Conceição Nogueira (2004), o género é uma categoria socialmente construída e as pessoas desenvolvem o seu ‘eu’ baseado nos discursos correntes na época (inclusive os de género), que depende do que é necessário para determinada sociedade em determinado tempo,

“...sendo o conhecimento aquilo que concordamos ser considerado verdade num determinado contexto de relações sociais, é precisamente nesse processo de acordo que é criada a realidade de determinado fenómeno. O género não é um fenómeno que existe dentro dos indivíduos, pronto a ser descoberto e medido pelos cientistas sociais. Pelo contrário, o género é um acordo que existe nas interações sociais: é precisamente aquilo que concordamos que seja (Hare-Mustin e Marecek, 1990; Unger, 1990)” (Nogueira, 2004: 272)

Nesse sentido, Amâncio (1998: 22-23) cita uma revisão extensa de artigos sobre as diferenças ao nível das capacidades intelectuais, desempenho e temperamento entre homens e mulheres que encontrou como únicas diferenças, a superioridade feminina em habilidades verbais e masculina na visual-espacial que, porém, só se revelavam consistentes após os 11 anos de idade – o que sugere que essas diferenças são socialmente construídas. A partir da construção, baseadas nas expectativas, homens e mulheres internalizam comportamentos socialmente adequados ao seu género. Nogueira (2004) entende, assim, o género como uma invenção das sociedades humanas que para funcionarem constroem arranjos sociais que lhes caibam.

Para Amâncio (1998), a assimetria na construção do masculino e do feminino mostra uma estratificação de grupos de origem ideológica. A ideologia dominante, segundo Van Zoonen (2006: 24), torna-se invisível porque é traduzida em senso comum, em naturalidade. Assim o género pode ser pensado como um discurso particular que tem normas sexuais vindas de diversos campos

(como o económico, político), que não descreve uma pessoa na sua totalidade, mas que é uma parte intrínseca da cultura e está sempre em negociação (Ibidem: 33). Nogueira, então, entende o género como um sistema de significados construídos socialmente “que se organiza nas interações e que governa o acesso ao poder e aos recursos” (2004: 271).

A partir daí, os estereótipos podem ser entendidos como uma representação social, um conjunto de características baseadas num sistema de valores individual e coletivo e ideologizações coletivas de comportamentos de pessoas, além de serem uma forma de seleção de informação que facilita e simplifica a informação social (Amâncio, 1998: 47-48). Em relação ao estereótipo de género, a pesquisadora portuguesa Carla Cerqueira (2008: 139) afirma que “o feminino enquanto construção social implica uma clara distinção entre sexo e género”, tendo em vista que o sexo é a função biológica e o género é uma construção ideológica que pressupõe comportamentos e expectativas de cada um. O papel social de género pode ser pensado como normas de conduta das categorias sexuais baseadas nesse sistema de valores partilhado, um conhecimento coletivo, articulado com os estereótipos, que dizem respeito ao comportamento e modo de ser de homens e mulheres (Ibidem: 75). Os papéis sociais, conforme Amâncio, são amplamente difundidos pela família e por outros agentes de socialização, tais como os média, e traduzir-se-iam na divisão de tarefas entre os sexos. Os papéis teriam uma maior centralidade no estereótipo feminino e nos juízos sobre o mesmo e não tanto ao masculino que tem mais autonomia nos comportamentos que assume dado que seu carácter é tido como instrumental.

2.2.1. Estereótipos e papéis atribuídos às mulheres

Em cada época, país e sociedade, diferentes normas de conduta são aplicadas às mulheres. Amâncio (1998) aplicou uma pesquisa com 188 sujeitos de ambos os sexos do 3º ano de diferentes cursos de escolas superiores de Lisboa, trabalhadores e não trabalhadores com idades entre 20 e 45 anos e descobriu os traços que compõe a imagem feita das pessoas do mesmo sexo e do sexo oposto. Um dos resultados aponta que os jovens em suas descrições se aproximam do ideal de mulher adulta – pois o domínio simbólico do mundo adulto, segundo Amâncio, é masculino enquanto os trabalhadores se aproximam do homem adulto através do universo semântico da instrumentalidade, dominância e ética no trabalho, características do seu grupo de pertença e do mundo do trabalho. As mulheres trabalhadoras apresentaram uma identidade mais difusa, em razão de diferenciarem-se do seu grupo de pertença que as liga à família e buscarem

alguma identificação com o mundo do trabalho sem masculinizarem-se – já que o domínio do mundo do trabalho é masculino.

Em pesquisa subsequente, a autora apresentou uma lista com as 94 características mais citadas no estudo anterior para 182 sujeitos com as mesmas características, porém entre os 20 e os 35 anos, sendo que para metade deles foi pedido que classificassem os traços como masculino/feminino e à outra metade como positivo/negativo. O resultado foi a tabela que a seguir reproduzimos.

Imagem 1 - Estereótipos obtidos por Amâncio (1998: 63)

Os Estereótipos	
Estereótipo Feminino	Estereótipo Masculino
Afectuosa +	Ambicioso
Bonita +	Audacioso +
Carinhosa +	Autoritário
Dependente -	Aventureiro
Elegante +	Corajoso +
Emotiva	Desinibido +
Feminina	Desorganizado -
Frágil -	Dominador -
Maternal	Empreendedor +
Meiga +	Forte +
Romântica	Independente +
Sensível +	Machista
Sentimental	Paternalista
Submissa -	Rígido
	Sério +
	Superior
	Viril

Nessas tabelas é possível perceber que dos 14 traços associados ao estereótipo feminino, três são negativos e quatro não são positivos mas também não negativos. Nos 17 traços associados ao estereótipo masculino, apenas dois são negativos e oito nem um nem outro. Analisando os traços associados ao feminino nota-se que estão relacionados à beleza e amor, enquanto ao masculino, força, dominância e independência. Amâncio (1998: 64) analisa os resultados apontando que o feminino é avaliado como globalmente negativo (submissa, dependente e frágil) e não apresenta qualidades para o trabalho sendo o estereótipo de mulher adulta limitada a

funções afetivas e a ser objeto de desejo. Já o estereótipo masculino tem traços negativos (dominador, desorganizado), mas é avaliado como globalmente positivo. Também somente no estereótipo feminino foram encontrados traços como bonito, elegante e feminina – que segundo a pesquisadora portuguesa é indicador de que os grupos dominados são definidos pela sua categoria. A diferença na atribuição de traços entre masculino/feminino obtidas por Amâncio revela que os homens atribuem o traço atraente apenas às mulheres enquanto elas atribuem a ambos; o traço estúpido também é atribuído por eles somente a elas. Já os traços ética, competência, eficiência, honestidade e lealdade é atribuído pelos homens somente à eles mesmos.

Dessa forma a diferenciação não ficou resumida às percepções mas também à hierarquização do universo simbólico, de maneira que o estereótipo masculino reuniu as qualidades necessárias de uma pessoa adulta e resultou em um modelo subjetivo de pessoa autónoma e inteiramente determinada independente do contexto. Já o estereótipo feminino por seus traços força uma escolha entre identidade adulta e perda de feminilidade, entre identidade feminina e perda das competências no trabalho. Assim, o estereótipo masculino tem mais autonomia no comportamento e na expectativa do que o feminino em diversos contextos e os traços a eles atribuídos legitimam a sua autoridade em contextos públicos e em contextos privados.

Numa situação de trabalho em que é preciso tomar uma decisão sobre a demissão ou não de um funcionário, Amâncio buscou saber se haveriam comportamentos associados a homens e mulheres e descobriu que na realidade é o tipo de decisão que caracteriza o sujeito. Assim haveria decisões mais femininas, motivadas por uma relação interpessoal (que seria não demitir e tentar recuperar o funcionário) e outra decisão que Amâncio classificou como formal (a demissão do funcionário) que foi atribuída a ambos. A diferença ocorreu na percepção a respeito da pessoa que toma a decisão formal: a mulher que toma a decisão formal foi considerada mais autoritária e dominadora do que um homem que tomou a mesma decisão. É possível perceber que há então comportamentos tipicamente femininos, mas como o masculino é referência universal há uma liberdade maior de papéis que podem ser assumidos, já no caso feminino, o desvio da norma é negativo. Isso acontece, segundo Amâncio, porque

“o estereótipo feminino refere-se a um indivíduo relacional e dependente que só é valorizado nas mulheres e quando está associado a determinada função social. [...] os conteúdos do estereótipo feminino são

especificamente femininos e consensuais das mulheres, de mãe, dona de casa, porque quaisquer outros papéis sociais aplicados às mulheres implicam a assimilação de papéis masculinos, além de que os nossos estudos também mostram que as qualificações femininas perdem esse significado quando são inseridas em um contexto que não lhes é próprio" (Amâncio, 1998: 168-169)

A mesma autora ainda afirma que a dominância masculina não é dos homens mas sim da concepção que confunde o seu modo de ser masculino com a concepção dominante.

2.2.2. Representações da mulher no trabalho

Para Bonvillain, o direito de participar nas decisões de uma comunidade está geralmente ligado ao género bem como com os meios de produção relevantes para a mesma. Essa ligação traduziu-se nas divisões sexuais do trabalho que mudam a medida que evoluem os meios, pois "when productive work was historically transformed and could be performed equally well by both women and men, the actual economic division of labor according to gender lost its rational imperative" (1995: 5). A mesma autora ainda afirma que o papel económico é tido como um dos mais importantes nas sociedades pois daria o status no agrupamento, autonomia e participação na vida pública dependendo do papel que é permitido a uma pessoa assumir.

Na economia industrial, as mulheres passaram por períodos de participação junto aos meios de produção económica e outras de não participação em função do pensamento predominante e necessidade em cada período histórico. A produção têxtil nos Estados Unidos durante o século XVIII, segundo Bonvillain (1995: 149-153), começou sendo feita dentro das casas pelas mulheres, enquanto estas cuidavam dos seus deveres de manutenção da casa e após vendiam sua produção para a indústria crescente. Quando a produção passou para fora de casa, a indústria continuava a empregar mulheres mas num esquema semelhante ao que já ocorria na família: homens eram a autoridade, eram os supervisores. A divisão do trabalho dentro das fábricas também seguia o que se entendia por feminino e masculino à época e o pagamento era feito de acordo. O trabalho das mulheres era desvalorizado, mal remunerado e elas ocupavam os cargos de menor prestígio. Essa mudança da produção de casa para o pátio da indústria, segundo Bonvillain, criou uma diferença de valor no trabalho de casa (não remunerado) com o trabalho público (remunerado).

Por sua vez, na classe alta, o ideal de domesticidade (Ibidem: 154) passou a ser cultivado a partir do século XIX e apontava para diferenças inatas nas capacidades e interesses de homens e mulheres, ficando eles responsáveis pelo sustento da casa e com o comportamento agressivo e

competitivo; e elas pelas tarefas domésticas, a manutenção da harmonia no lar, com o comportamento passivo e de naturalmente cuidadoras. As mulheres que trabalhavam fora eram vistas como negligenciadoras dos seus deveres de cuidadoras de seus maridos e filhos. E os homens que não conseguissem dar o sustento eram menos do que homens. Na metade do século em questão, Bonvillain cita que as mulheres passaram a ser aceitas em algumas universidades em cursos que teriam ligação com sua “natureza”, como economia doméstica e humanidades, mas os médicos não recomendavam que as mulheres estudassem pois não teriam a força vital suficiente para fazê-lo – já que toda a sua capacidade era voltada para a maternidade.

No século XX, as mulheres passaram a trabalhar em empregos que os homens achavam monótonos, de baixo nível ou sem saída (Bonvillain, 1995: 158), como secretária ou datilógrafa. Esse tipo de serviço era tido como uma extensão do seu papel de esposa e por isso relativamente bem aceito. As mulheres também aceitavam receber menos porque acreditavam que quando fossem mães deixariam de trabalhar e se ainda continuassem seria para complementar a renda da família (Ibidem: 161). Com as Guerras Mundiais (Amâncio, 1998; Bonvillain, 1995), as mulheres passaram a ocupar os cargos deixados pelos homens, seja para ir para a guerra seja remanejados para outras áreas como a construção civil, e elas também foram entrando em outras áreas do mercado de trabalho (principalmente no setor de serviços).

As profissões tidas como femininas entre 1979-1981 eram, de acordo com Bonvillain (1995: 168): secretária, professora de infantário, enfermeira, costureira, rececionista, datilógrafa, trabalhadora do cuidado com crianças, operador de máquinas de apertar botões (*Keypunch operator*), caixa de banco, operadora de telefone, bibliotecárias, escritora contábil, e trabalhadoras sociais. Esses trabalhos, conforme Amâncio (1998: 70), eram tidos – e alguns ainda o são – como femininos por remeterem a um temperamento “natural” das mulheres – as atividades de casa e filhos (exclusivamente femininas) e as profissões ligadas à saúde e assistência social (um prolongamento do trabalho feito dentro de casa). Mesmo nesses setores em que as mulheres eram maioria, Bonvillain afirma através de dados da época que as posições de autoridade eram dominada por homens e ainda ressalta que no caso da área da saúde, as mulheres não chegavam a médicas (se chegassem era em áreas como pediatria), mas seu trabalho era o de dar suporte ao médico. Ser enfermeira, segundo as pesquisas de Bonvillian era uma das profissões que mais remetia à “verdadeira natureza da mulher” e sua ocupação de cuidadora era tida como uma extensão de sua tarefa como mãe e esposa (1995: 198-199).

No Sri Lanka, por exemplo, conforme pesquisa desta autora, os cargos formais de saúde eram exercidos por homens, pois o estudo formal dessa área havia sido por muito tempo negado às mulheres que eram maioria como curandeiras locais – crença ligada à cultura local sobre os poderes de cura. A habilidade de curar estava ligada ao conhecimento de tratamentos e medicamentos, mas também a um “dom” que era relacionado ao reino místico e viria da bondade e compaixão individual que os cingaleses acreditavam estar ligado ao estereótipo feminino. A função de cura nos videogames está, geralmente associada às personagens femininas.

2.2.3. As mulheres e na espiritualidade

O papel da mulher nos assuntos espirituais também é parte integrante do conhecimento comum que cria e mantém estereótipos e normas de comportamento. Bonvillain (1995) cita Peggy Sanday (1981) ao sugerir que o gênero do criador em determinada cultura tem uma forte relação com o status de homens e mulheres na sociedade. No mito católico, tem-se apenas dois papéis para as mulheres: Eva e Maria, mãe de Jesus. Eva é representação da desobediência, destruição, sexualidade, egoísmo e descontrole enquanto Maria é a virgem, mãe, bondosa, resignada e cuidadora. A autora (1995: 213) sugere que Maria é um ideal inatingível por mulheres reais, que seriam herdeiras de Eva. Assim, para Van Zoonen (2006: 74), os papéis das mulheres eram dicotômicos: ou vício ou virtude. O mito de criação e as histórias que ele envolve solidificam a estrutura oficial que a religião católica tem ainda hoje: as mulheres estão apenas na base da hierarquia religiosa, tendo papéis secundários.

No Japão e na Coreia, as mulheres são tidas como maiores alvos de possessão espiritual bem como ritualistas/shamans para lidarem com assuntos espirituais, pois são mais vulneráveis ao sobrenatural e a sintomas de anormalidades mentais e físicas do que os homens. Por serem alvos da possessão espiritual, também são elas que viram shamans como parte da sua cura – já que a possessão seria um chamado do etéreo – e por isso constituem a maioria. “They typically become shamans whose duty is to conduct rites for spirits, to intervene between spirits and humans, and to diagnose and cure ailments” (Ibidem: 218).

2.3. Feminist Media Studies

Conforme Nogueira e Silva (2003), as primeiras reivindicações das mulheres surgem no Iluminismo, em busca da independência econômica da mulher para a sua emancipação e o direito

do voto para que se chegasse mais próximo da igualdade. Os movimentos feministas dessa época, até antes de 1960, buscavam basicamente que fossem reconhecidas capacidades e direitos iguais para homens e mulheres, e após esse período o movimento passa a dar-se conta dos média e suas representações. Segundo Van Zoonen (2006) e Gill (2010), percebeu-se, então, um mundo dominado pelos médias na representação e produção de diferenças de gênero. As primeiras pesquisas mostravam a secundarização e mesmo a invisibilidade das mulheres e seus assuntos tanto no jornalismo como na ficção, tomando o homem como padrão a refletir nos produtos culturais, com poucas mulheres nas redações ou chamadas como *experts* e também personagens ficcionais desinteressantes – o que hoje pode ser percebido na indústria atual dos *games*. Gill aponta os meios de comunicação como ativos produtores de gênero e, citando Teresa de Lauretis (1989), afirma que cinema, revistas e televisão funcionam como “tecnologias de gênero” pois a representação do gênero já seria a sua construção.

2.3.1. As mulheres na publicidade

Gill (2010) refere-se ainda ao primeiro e mais famoso estudo sobre representações da mulher na publicidade na televisão dos Estados Unidos uma conduzida pela NOW (National Organization for Women) e publicada em 1972, que analisou mais de 1200 comerciais e descobriu que um terço das mulheres era mostrada como agente doméstica dependente do homem, metade era retratada como funcionária do lar, além de muitos apresentando a mulher como objeto decorativo ou burra. Nesse sentido, Van Zoonen, baseada em estudos de Tuchman, argumenta que na televisão em geral, apesar da entrada das mulheres no mercado, elas eram raramente mostradas como tal, quando apareciam fora das novelas. “Not only does the television tell us that women don’t matter very much except as housewives and mothers, but also symbolically denigrates them by portraying them as incompetent, inferior and always subservient to men” (2006: 16). E baseada nos estudos de Gallagher (1980, 1985), Van Zoonen cita que as mulheres que aparecem nos média são jovens, convencionalmente bonitas, definidas em relação a um homem (pai, marido, filho), passivas, indecisas, submissas e dependentes. Gill (2010: 32) adiciona a essas representações ainda a de uma pessoa narcisista.

A publicidade, segundo esta autora (*Ibidem*: 73), teria um grande impacto nos média em geral pois apresentaria o corpo mais consistente, teria uma grande influência sobre audiência/consumidores e ainda influenciaria a sobrevivência de outros meios como revistas,

jornais e televisão; e, no que tange ao gênero, tem nessa ideologia a sua maior fonte de recursos. A autora afirma que independente do sexo, o observador da publicidade é convidado a olhar a peça através dos padrões tradicionais de gênero, vendo a mulher como objeto sexual e quase sinônimo de sexo (2010: 53). Silvana Mota-Ribeiro afirma que a sociedade constrói representações nos mídia que são reflexo de ideias sedimentadas sobre o que é feminino e “uma vez que as categorias sociais não são naturais mas construídas, tais construções podem adquirir uma forma visual, que dará conta das mesmas. As imagens apresentam visões de categorias sociais como classe, gênero, etnia, sexualidade, etc” (2005: 657).

A pesquisa de Mota-Ribeiro analisou a representação visual e social da mulher na publicidade portuguesa em 109 peças de nove títulos de revistas femininas lusas durante o ano de 2001 e chegou a seis eixos de análise dos modelos de mulher que são: a “mulher bela” relativa aos padrões de beleza físicos, entre eles, idade (mulheres muito jovens), corpo (magro, branco e ocidental), cabelo, aspeto e vestuário, cuja beleza é fator determinante da existência da mulher; a “mulher visão” (objetivação visual) que está lá apenas para ser vista por um olhar masculino (como referido também por Gill, 2010); a “mulher erótica e disponível” que complementa a objetivação visual através de traços de disponibilidade sexual (como pose, cabelo); a “mulher não atuante” refere-se ao fato de não exercerem nenhuma atividade além da exibição corporal, que conforme Mota-Ribeiro foram quase a totalidade das imagens; a “mulher em lugar nenhum” está ligada ao não exercício de qualquer atividade pois o cenário nada mais é do que um fundo para ressaltar o corpo da mulher que está à frente dele; a “mulher sem os outros”, além de estar em lugar nenhum fazendo atividade alguma, a mulher na publicidade está majoritariamente sozinha, sem pessoas ou outros seres vivos. Dessa forma, a maior parte da publicidade portuguesa em revistas femininas retrata a mulher como objeto de desejo irreal, pois não faz nada além de ser bela e disponível, em lugar nenhum e com ninguém, resumindo a sua existência ao seu corpo. Mota-Ribeiro avalia o resultado como o que já era obtido 30 anos antes da sua pesquisa: a publicidade mostrava uma mulher que se realizaria como pessoa apresentando-se bonita (obediente aos padrões estabelecidos) para o sexo masculino dentro do modelo de objeto sexual, esposa e mãe e da forma como a sociedade acredita que a mulher se comporta (e não como ela age na realidade).

Ainda dentro dos papéis que a publicidade mostra a mulher, Van Zoonen (2006) traz pesquisa que mostra a ocupação de homens e mulheres nos comerciais televisivos em 1971 nos quais elas eram apresentadas em um número menor de papéis – geralmente esposa e mãe – e promovendo

produtos para a cozinha ou banheiro. Entre as ocupações delas estão: esposa/mãe; garçoneiro/camareira/aeromoça; modelo; celebridade/cantora/dançarina; cozinheira/criada/serva; secretária/clériga. Já eles tem uma lista maior de ocupações nas quais são retratados e ainda aparecem quando o assunto são itens mais caros como carros: Marido/pai; atleta; celebridade; trabalhador da construção; vendedor; homem de negócios; piloto; criminoso; mecânico; advogado; entrevistador. Mesmo com as mulheres já compondo boa parte do trabalho em 1980, as trabalhadoras ainda eram pouco vistas nas publicidades, nunca ultrapassando os 25% (Van Zoonen, 2006: 72) e comprando basicamente produtos para seu trabalho em casa ou de beleza. Os homens ainda manteriam cerca de metade de suas aparições como trabalhadores, mas cresciam publicidades com não-trabalhadores e em papéis decorativos.

Na publicidade portuguesa, Costa Pereira e Veríssimo (2008) pesquisaram 220 mensagens publicitárias em diversos meios durante julho de 2005 e suas descobertas estão em consonância com o estudo citado por Van Zoonen. Os resultados encontrados apontam para publicidades com uma maioria de personagens femininas, urbanas, de classes A e B, com cerca de 30 anos; e homens em torno de 20 anos – uma leve diferença na norma que diz serem as mulheres as mais novas em geral. Os pesquisadores também perceberam que as personagens femininas estão mais associadas ao universo da sedução, dos cuidados pessoais e das atividades domésticas, enquanto os personagens masculinos estão associados ao lazer. Em relação aos valores aos quais homens e mulheres estão associados, os autores descobriram que eles estão ligados à alegria, ambição, reconhecimento social, realização e amizade verdadeira enquanto elas ao autocontrole, responsabilidade, beleza e vida confortável.

Os estudos portugueses (Mota-Ribeiro, 2005; Costa Pereira e Veríssimo, 2008), assim, mostram uma representação semelhante ao estudo citado por Van Zoonen (2006) sobre a publicidade na televisão americana. A autora conclui que, baseada nos estudos, a publicidade divulga muitas mensagens de desvalorização da mulher e dos negros – em grande proporção retratados como vítimas.

2.3.2. As mulheres no jornalismo

Cerqueira (2008) também percebeu em seu estudo que as mulheres na imprensa portuguesa ainda são apresentadas como vítimas de violência doméstica, sem mostrar outros aspectos desse problema. A pesquisadora avaliou como as mulheres foram representadas na imprensa lusa

durante a efeméride do Dia Mundial da Mulher e percebeu que estas ainda estão relegadas à esfera privada, não conseguindo entrar “com a mesma igualdade do que os homens nos campos de intervenção que atingem mais facilmente a agenda mediática, como é o caso da política, do desporto e da economia” (Cerqueira, 2008: 142). Em sua análise, Cerqueira constata que as mulheres aparecem nas partes menos relevantes do jornal e só são protagonistas nas notícias de âmbito privado, escândalos ou fatos insólitos, sendo que muitas das vezes elas estão resumidas à sua aparência física, que por vezes é o mote da matéria. A pesquisadora aponta que alguns casos de sucesso de mulheres são mostrados, mas tratados como eventos raros em um mundo masculino. O aumento do número de mulheres nas redações, segundo a autora não modificou o teor das mensagens, pois em geral as mulheres aderem à cultura profissional da redação cujo discurso reproduz atitudes e ideologias que legitimam a dominação.

Gill (2010) também chegou a conclusões semelhantes ao analisar extensa pesquisa do Media Watch sobre as mulheres no jornalismo. Os resultados apontaram que em 1995 elas eram 17% dos produtores de notícias e entrevistados, e em 2005 passaram a ser 21%. Em 2006, o Global Media Monitoring Project, revelou que os homens constituíam 83% dos *experts*, 86% dos porta-vozes e as mulheres tinham duas vezes mais chances de serem retratadas como vítimas. Essas estatísticas, para Gill, revelam que as notícias não representam a realidade mas sim apresentam um ponto de vista consistentemente dominado pelo masculino. A pesquisadora afirma que a maior parte das notícias sobre mulheres dava conta de sua aparência física e que elas sempre eram representadas ou pelo seu papel doméstico ou visual, incluindo cidadãos comuns bem como mulheres que exercem cargos públicos. O que faz a autora concluir que para a imprensa – assim com para a publicidade – o valor da mulher está na sua aparência e, analisando casos em que o visual dos homens é retratado, Gill sugere que falar do aspeto físico é uma forma de desvalorizar o ponto de vista de uma pessoa. No que diz respeito à cobertura política, as mulheres recebem menos cobertura do que os homens e sua idade e estado civil são rotineiramente comentados (Gill, 2010: 117), para exemplificar, a pesquisadora cita casos de mulheres membros do parlamento inglês que, recém eleitas, eram criticadas se iam contra o governo ou a favor dele; outro caso citado foi de Claire Shot que teve fotos de topless divulgadas e que ao pedir para que retirassem foi criticada por sua falta de atratividade e que teria sido motivada por inveja da mulher bonita que teria sido publicada na página ao lado. Há ainda o caso de Hillary Clinton que, como primeira-dama era representada como uma pessoa fora do comum e quando do caso do seu

marido com a secretária, teve o apoio da população, mas quando decidiu candidatar-se a um cargo político teria sido taxada de sedenta por poder.

Portanto, corroborando o que Cerqueira (2008) apontou, Gill (2010) também afirma que as mulheres dentro da redação têm de adaptarem-se às regras do local para serem aceitas, mas que entre as mudanças percebidas com a sua entrada estariam a preocupação com a audiência e a busca por porta-vozes femininas. Apesar da sutil mudança, em termos gerais é possível dizer que a mulher ainda é encarada como o segundo sexo (Cerqueira, 2008: 160) pois o discurso jornalístico exclui ou secundariza as vozes femininas, apropria-se seletivamente e sem reflexão crítica das representações (Cerqueira et alii, 2011: 211) reificando assimetrias e reproduzindo e legitimando a dominação masculina. Passando da informação para a ficção, no tópico seguinte serão abordadas as representações feitas das mulheres na literatura e em filmes.

2.3.3. As mulheres na literatura e nos filmes

Além da publicidade e do jornalismo, os filmes, a literatura e televisão populares – e entre os quais podemos incluir os videogames – também fazem parte das “tecnologias de gênero” referidas por Lauretis. Nesse sentido Van Zoonen (2006: 37-38) sugere que esses produtos ajudam a construir um mundo imaginário, produzindo e reproduzindo uma memória coletiva que influencia as fantasias individuais e funciona como os mitos dos primeiros séculos. A pesquisadora, referindo-se a Fisk e Hartley (1978), aproxima, assim, os média atuais aos poetas da idade média que eram pagos para cantar e encenar as histórias de reis e conquistas não exatamente como reflexo da realidade, mas sim de acordo com a ideologia dominante traduzindo o desconhecido para um senso comum – o que estivesse alheio a isso era o desvio. Nesses contos e mitos, a ideia principal não seria apenas informar mas confirmar a ordem do processo social. Jenkins (2006), já referido no capítulo anterior fez uma avaliação semelhante em relação aos videogames sugerindo que estes eram melhores em sedimentar ideias já existentes do que trazendo novas.

De acordo com Gill (2010), os romances são, para uma boa parte das mulheres citadas em pesquisas as quais referencia, uma válvula de escape da sua rotina de afazeres domésticos e familiares. Nos romances tradicionais, as heroínas são caracterizadas por sua inocência e passividade, fazendo o papel da virgem ou pretensa virgem de forma a esconder seus verdadeiros desejos. As protagonistas românticas tradicionais, conforme esta pesquisadora, são espirituosas, inteligentes, não orientadas para uma carreira mas sim para uma aliança com um homem. Já na

Chick lit, que é um tipo de romance mais atual e contemporâneo, as heroínas são mais experientes sexualmente, mas sempre que encontram o herói são “re-virginizadas” (2010: 235), também são ingênuas, não confiáveis, manipuladoras, orientadas para a carreira mas odiando o trabalho, e para ganhar o herói precisam enquadrar-se no estereótipos tradicionais de feminilidade. A autora ainda percebe que quando as protagonistas decidem casar com os heróis elas têm a força para melhorar a carreira ou conquistar seus sonhos.

Nos seriados orientados para o público feminino como *Ally McBeal* e *Sex and the City*, que apresentam diversas personagens femininas, Gill (2010: 245) analisa que apesar das diversas opções apresentadas para as mesmas, em uma aparente liberdade de escolha, elas sempre escolhem a feminilidade tradicional – restabelecendo os desejos femininos tradicionais como verdadeiros. As outras opções, como a carreira, são retratadas como algo que as faz infeliz ou está em segundo plano. Para a pesquisadora, a paródia e o excesso que poderiam ser úteis para ampliar a diversidade de papéis dados às mulheres na realidade servem para fazer rir dos temas da feminilidade e apontam ainda para uma normatividade. Em alguns casos, velhas opções são mostradas com humor, mas mesmo apresentadas como ruins (como o cuidado intensivo e diário do corpo) são aceitos e seguidos pelas personagens.

Nos filmes, como na pornografia, como afirmam Mulvey (2004), Van Zoonen (2006) e Gill (2010), a mulher é um espetáculo para ser visto: eles agem e elas aparecem, eles olham e elas são olhadas. A primeira autora aponta que no cinema, o homem é o portador do olhar, a pessoa que faz a ação desenrolar, enquanto a mulher é o objeto de seu olhar – fato corroborado pelos ângulos de câmara. Mesmo quando ela é a possui o olhar, Van Zoonen (2006: 103) argumenta que ela está olhando ser olhada. Nesse sentido, a pesquisadora afirma que o corpo masculino resiste a ser objetificado da mesma maneira que o feminino, pois ele retornaria o olhar de forma “não amigável” para o observador e, enquanto o voyeurismo do homem para a mulher seria erótico (apenas um corpo), o da mulher para o homem seria romântico (Ibidem: 101).

As mulheres nos filmes, segundo Mulvey (2004: 40), só importariam por aquilo que despertam no herói – amor, ódio, medo. No cinema *hollywoodiano* dos anos 1920, Pinto (1999: 158-159) afirma que existiam três papéis desempenhados pelas mulheres: a *vamp*, que tem um significado de ameaça mas ao mesmo tempo de sedução, luz e sombra, incorporando a ideia de que o sexo poderia quebrar regras e daquela que suga a vida já que não pode dar; a ingênua e a maliciosa, que seria um ideal de modernidade insinuante.

Fáisco et. al (2010), apontam que entre as imagens mais comuns de mulheres na banda desenhada, cinema e literatura estão as *femme fatales* e as amazonas. As primeiras seriam um condensado de competências negativas: pois apesar de ser uma personagem forte, que pode desestabilizar a vida do herói (Butler, 2005: 85), ela usa apenas seus encantos para seduzir os homens e manipula-los – sendo exemplos Lorelei Rox (The Spirit), Catasfiore (Tintin) e as sereias homéricas (Fáisco et. al, 2010: 334-335). Conforme Andrew Butler, este papel foi bastante utilizado nos filmes *noir* entre 1940 e 1950 e ressurgiu nos *neo-noir* dos anos 1990. Já a amazona, construída primeiramente em Homero, é uma mulher guerreira que luta por si e pela sua liberdade. Entre os exemplos dados pelos pesquisadores estão, Elektra, Sheena, Mulher Maravilha e Mulher Gato. “Protagonistas ou personagens secundárias, estas mulheres recusam a tutela masculina e defendem-se a si mesmas porque possuem aquela que e por tradição a qualidade masculina por excelência: a força física, acrescida do treino marcial. Todas sabem combater” (Fáisco et. al, 2010: 341). Para vencer uma amazona, sugerem os autores, é preciso fazê-la adequar-se aos padrões tradicionais de feminilidade transformando-as em mães.

Sangeeta Datta (2000), ao analisar o cinema indiano, aponta que a mulher e seu corpo são o lugar de conflito entre modernidade e tradição, pois ainda são retratadas dentro do imaginário de feminilidade tradicional: “the mother, the wife and the sweetheart” (Ibidem: 81). Datta observa as personagens dos filmes como tendo pouco controle do seu corpo e sua história, pois mesmo que passe por diversos locais estrangeiros a tradição e o dever limitam a sua trajetória. Butler (2005: 83) adiciona os seguintes papéis: “angelic mothers, castrating mothers, crones, victims, girlfriends, whores”. No sentido de tentar desviar a mulher desses papéis e construir heroínas poderosas, Linda Williams (2004: 483-484) afirma que há uma grande dificuldade para tal já que todas as posições de poder disponíveis já são ocupadas primeiramente por homens.

2.3.4. As mulheres nos videogames

A representação feminina em boa parte dos videogames (pese-se que em 2013, dos 40 mais vendidos apenas um tinha uma protagonista mulher) segue o caminho que outras mídias trilham: da invisibilidade a uma representação de estereótipos tradicionais de feminilidade. Burgess et al. 2007; Jansz & Martis 2007; Martins et al. 2009 apontam que os papéis desempenhados por personagens femininas nos *games* vêm melhorando gradativamente, mas ainda não há uma equidade nos papéis desempenhados por personagens masculinas e femininas.

A análise feita em 2001 pela Children Now, citada por Jansz & Martis (2007), que revisou 70 títulos de videogames, apontou que 47% dos personagens homens jogáveis eram competidores enquanto 50% das mulheres jogáveis eram *bystanders*. No mesmo sentido, o estudo de Burgess et al. (2007) revela que, apesar de o número de mulheres como personagens de *games* ter aumentado, elas ainda eram mais negativamente representadas do que os personagens homens – em geral sem ação ou objetificadas em relação a forma física e mesmo em relação ao seu papel na narrativa. As personagens masculinas foram, no estudo que revisou 225 capas de videogames, cinco vezes mais representados como personagens principais do que as mulheres e ainda quatro vezes mais como integrantes da equipe de apoio do que elas, revelando que as personagens femininas costumam ter papéis e posições de menor visibilidade e interesse.

Vermeulen et. al (2011: 3) cita estudo de Millers e Summers (2007) que analisou o conteúdo de artigos em revistas de *videogame* e identificou que os homens eram representados como poderosas e musculadas personagens principais e as mulheres em como personagens subordinadas frequentemente apresentadas como *sexy*, inocentes e pouco vestidas. Ainda nesta perspectiva, Dill e Thill (2007: 852-853) ressaltam a hipermasculinidade e a hiperfeminidade presentes em boa parte dos videogames e também apontaram para o fato de, em boa parte, as mulheres merecerem menos liberdade do que os homens. Em seu estudo, as autoras avaliaram as imagens de personagens femininas e masculinas em seis das mais vendidas revistas da área e em uma segunda pesquisa aplicaram um inquérito a 49 jovens de 17 a 19 anos de grau universitário para saber qual a percepção deles sobre as características das personagens e descobriram que as mulheres são retratadas e percebidas como objetos sexuais que incorporam um ideal de beleza, mas os homens não são nem retratados nem percebidos como tal e, sim, como poderosos agressores. Os resultados mostram que os jovens descreveram as personagens femininas com os seguintes adjetivos (que não foram usados para caracterizar os personagens masculinos): impotente, vítima, subserviente, educada, bonita e puta, além de magra curvilínea. As personagens masculinas foram adjetivadas como: guerreiro, super-herói, idiota, ódio e legal (adjetivos que não foram usados para personagens femininas).

“Male video game characters were described as powerful (strong, muscular), aggressive, having a hostile attitude (mean, cocky, belligerent), athletic, and as thugs. Female characters were described as being provocatively dressed, thin but with a curvaceous figure (“big boobs”), sexual (hooker, slutty, easy) and

aggressive. The single most often stated characteristic for males was muscular. The single most often stated characteristic for females was big boobs" (Dill e Thill, 2007: 860)

Em uma série de vídeos intitulados *Tropes vs Women in Videogames*, publicados no site *Feminist Frequency* entre 2013 e 2014, a comentarista cultural Anita Sarkeesian pesquisou os principais papéis desempenhados pelas mulheres nos videogames. A avaliação dela revelou as seguintes personagens: donzela em perigo (já presente em outros mídia); *Ms Male Character*, e síndrome de personalidade feminina. A dama que precisa ser resgatada pelo protagonista já é um papel conhecido da ficção, porém Sarkeesian adicionou dois plots comuns nos *games* que observou, a donzela no refrigerador – pois já estaria morta antes do herói começar sua busca/vingança – e a morte por piedade – pois quando o herói chega para o resgate ela se torna um monstro que precisa ser morto. Nesse papel a personagem é uma vítima incapaz que precisa de ajuda para ser salva e serve de motivação para o início de diversas tramas, inclusive os jogos em questão neste estudo. A *Ms Male Character* é caracterizada por Sarkeesian como sendo a versão feminina do protagonista padrão que é o homem e é definida pela sua relação com ele. A síndrome de personalidade feminina revela uma personagem que é definida unicamente pelo fato de ser mulher – sendo geralmente a única em um grupo de muitos homens – sem nenhum outro traço de personalidade além das características atribuídas ao estereótipo feminino.

Ainda, a comentadora apontou que uma parte significativa das personagens femininas dos videogames são exploradas pela sua sexualidade ou vitimização como partes insignificantes da trama do *game*. Com o objetivo de tornar o cenário “mais realista” ou dar motivos para o jogador/protagonista engajar no combate, as prostitutas são usadas como forma de restabelecer a condição física do personagem (de forma semelhante a um kit médico, como na série *Grand Theft Auto*) ou como cenário de tiroteios e mortas na frente do herói para dar mais emoção ao jogo, e mulheres comuns são vítimas de violência doméstica (em geral são mortas com poucas chances de o protagonista salvá-las ou mesmo tentar entender essa delicada questão que atinge muitas mulheres). Esses são em linhas gerais, os papéis desempenhados pelas personagens femininas nos *videogames*, que já têm quase metade do público composto de mulheres. Há jogos, como *Mirror's Edge* e *Metroid*, que trazem protagonistas mulheres interessantes e há também outros *games* que não retratam a mulher de forma tão estereotipada, por isso é importante perceber se está havendo algum sinal de evolução nesse setor. De acordo com Isbister (2006) é

preciso oferecer para as jogadoras uma fantasia que elas possam assumir da mesma maneira que há para os jogadores, pois os papéis de gênero vão mudando com as mudanças que a sociedade vive “and games and other media are part of a terrain where they [os papéis] are contested and evolve” (Isbister, 2006: 116).

Capítulo 3 – Caracterização do objeto e metodologia

Este capítulo é dedicado à apresentação da metodologia utilizada para analisar os dois títulos de videogames em questão Final Fantasy X e XIII e também para apresentar os enredos e personagens desse objetos de estudo. Nesta etapa serão introduzidas as motivações para a escolha do método e também uma introdução sobre cada um dos jogos abordando-se as diferenças no sistema de lutas, evolução dos poderes dos personagens e sistema de evocação de entidades (Aeons/Eidolons). Após essa comparação, será feito um resumo da história e da sociedade que cada peça conta para, de seguida, passar-se a caracterização das personagens analisadas.

3.1. Metodologia

Para este estudo optou-se por uma revisão bibliográfica, “meio de formação por excelência” conforme Cervo (1981: 40), sobre duas áreas em questão neste estudo: videogames e estudos de gênero, feitas nos dois capítulos anteriores. A revisão mostrou-se fundamental para coletar mais informação sobre o tema, refinar o problema a ser investigado, identificar opções metodológicas, formular hipóteses (Morais e Ramos, 2013: 210), além de que através desse método foi possível construir as tabelas que servirão como base para a desconstrução das personagens e sua posterior análise também baseada na literatura revista.

A coleta de dados dos dois títulos Final Fantasy alvo deste estudo foi feita a partir de cerca de 100 horas totais de jogo (aproximadamente metade do tempo em cada) e definições dos personagens nos sites oficiais, manual integrante do pack do *game* FFXIII e em sites de *walkthroughs* feitos por jogadores e fãs. No total, os dois títulos somam 13 personagens sendo seis femininas e sete masculinas, que estão arroladas nos anexos deste trabalho. De acordo com James Newman (2004:2), para que seja entendido o significado do jogo – que também está sujeito aos contextos do seu uso – é preciso que o *game* seja jogado, pois “Not only can the game not be understood without playing it, but also the game is only part of the experience. Meaning is not embedded within the game, but rather is revealed through use”. Os *walkthroughs* foram usados de forma a acelerar o curso do jogo sem deixar detalhes relevantes de fora da análise, pois esse recurso é “guião detalhado de todas as ações que são necessárias realizar para chegar ao final de um videogame” (Zagalo, 2009: 268) e ainda contém “texts outlining, in often-painstaking detail, the potentialities of the gameworld. More than commentaries on the game, walkthroughs serve at least two purposes

[...]. First, they frequently offer maps detailing the full extent of the gameworld including ‘secret areas’” (Newman, 2004: 120). As *cutscenes*, também chamadas de cinemáticas ou animações, foram incluídas por integrarem de forma marcante trama do jogo, seja no momento de orientar o jogador ou para desenrolar sequências da história. Estas são compostas de cenas não-interativas que utilizam a linguagem do cinema para causar emoção (Zagalo, 2009). Assim, através destes métodos, buscou-se a caracterização de cada personagem, que Zagalo (Ibidem: 318) citando McKee afirma ser um conjunto de qualidades que podem ser observadas como personalidade, roupas, estilo, mas também há o objetivo de apreender a personagem em si que só é percebida através das escolhas que a mesma faz (Sheldon, 2004; Zagalo, 2009).

Como os videogames nos dizem coisas interessantes sobre nós mesmos e sobre a sociedade em que estamos inseridos, Pérez-Larorre (2012: 128) afirma, baseado em McLuhan, que os *games* “pueden y deben analizarse como modelos dramáticos sobre aspectos esenciales de nuestra vida, profundamente enraizados en la cultura de la que forman parte”. Para fazer esta análise, escolheu-se o método da Análise de Conteúdo por oferecer a possibilidade, ressaltada por Cerqueira (2008: 144), de cruzar avaliações qualitativas e quantitativas que permitem a descrição mas também a interpretação, enquanto atribuição de sentido, do objeto em estudo. Entende-se que esse tipo de análise engloba iniciativas de explicitação e expressão do conteúdo de mensagens com o objetivo de fazer deduções e inferências a partir do material coletado. Compreende-se que a Análise de Conteúdo é um:

Conjunto de técnicas de análise das comunicações visando obter, por procedimentos sistemáticos e objectivos de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores (quantitativos ou não) que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) destas mensagens (Bardin, 1977: 37).

Esta metodologia já é utilizada nos estudos de gênero, segundo Dill (2010: 43-44), para examinar as representações em diversos mídia como publicidade, vídeos, notícias, drama e também videogames. A pesquisadora afirma que essa metodologia teve grande valor para a pesquisa na área pois trouxe mais seriedade para as questões de representação de gênero nos mídia – já que baseia-se em dados quantitativos que seriam também de interesse da indústria – e registrou os poucos e restritivos estereótipos nos quais homens e mulheres aparecem. Dill ressalta que entre os problemas encontrados nessa metodologia estão a possibilidade de não serem analisadas

todas as nuances que o tema pode conter em razão de levar em conta apenas o conteúdo manifesto e sua frequência e terminar falando o que já se sabe. Será, assim, levado em consideração durante a análise que o significado é polissêmico tanto ao nível de produção como ao de recepção da mensagem (Van Zoonen: 2006: 41), de maneira que, para embasar melhor as avaliações a serem feitas é que foram construídas as tabelas propostas nos capítulos anteriores. No primeiro capítulo foram apresentados dois quadros que reúnem todos os aspetos a serem analisados em cada personagem em estudo, a partir das dimensões de construção de personagens sugeridos por Isbister (2006), Sheldon (2004) e autores citados por Teixeira (2013), que são: características físicas (raça, sexo, habilidades, corpo, rosto, voz, olhar e roupas); psicológicas (personalidade e aspetos OCEAN), sociológica (passado, presente e traços culturais), papel em relação ao *Player-Character* (mentor, *sidekick*, etc.) e papel em relação à narrativa (pivot, *major*, *minor*). No capítulo seguinte, após revisão sobre estereótipos de género e papéis sociais, resulta o quadro construído por Amâncio (1998) como referência sobre traços tradicionalmente associados com o feminino e com o masculino que servirão de guia para perceber se as personagens femininas estão em consonância com papéis tradicionais de género ou se rompem com este paradigma.

Dessa forma este estudo busca perceber qual é a representação feita das personagens femininas nos videojogos Final Fantasy X e XIII e se essa representação é baseada em estereótipos tradicionais ou altera os mesmos, de maneira que as hipóteses trabalhadas são:

- 1 – A diversificação do público de videojogos, em que se pese o aumento do número de mulheres jogadoras, levou a uma mudança na forma de construção das personagens femininas de forma a refletir as mudanças pelas quais os estereótipos de género passaram e que seria perceptível na construção das personagens em estudo;
- 2 – As personagens femininas dos títulos em questão continuam sendo construídas com base em características assentes nos tradicionais estereótipos de género;
- 3 – As personagens femininas de FF X e XIII, apesar de retratadas com algumas qualidades associadas tradicionalmente aos homens, continuam agindo dentro dos papéis tradicionais de género;
- 4 – As personagens femininas continuam sendo maioritariamente jogadoras de distância e curadoras.

3.2. Apresentação do objeto de estudo

Em princípio, será retomada um pouco a história da franquia Final Fantasy que é um conjunto de videogames no estilo Role Playing Game japonês (JRPG). A série, produzida por Hironobu Sakaguchi e desenvolvida pela Square Enix, teve início em 1987 no Japão (em 1990, nos Estados Unidos) e é tida como uma das 20 mais lembradas¹⁸ por jogadores ao redor do mundo como aponta o *Guinness World Records 2010 Gamer's Edition*. Na edição de 2013 do Livro dos Recordes, Edição *Gamer*, a franquia está presente com dois vilões¹⁹ entre os 30 mais lembrados. A franquia tem 27 anos de existência e 14 títulos principais (lançados até 2013, sem contar spin-offs, sequências e outros produtos com o nome Final Fantasy - como filmes). FF já conta, de acordo com informações de sites especializados em videogames, com 90 milhões de unidades vendidas ao longo de sua história²⁰.

Conforme Washburn (2009), a série de jogos é a franquia mais bem sucedida da Square Enix e tem no título FFX, lançado em 2001, um dos jogos mais populares no Japão – informação também presente no site da Square Enix²¹ que aponta-o como um dos mais profícuos da série. Isbister (2006: 294), nos apêndices do livro *Better Game Characters by Design*, ainda anota o jogo como vencedor do *Game of the Year* do *Tokyo Game Show* no ano de seu lançamento. O título Final Fantasy X, em março de 2014, ganhou uma versão remasterizada para o console PlayStation 3. O jogo foi originalmente lançado para a plataforma PlayStation 2.

Final Fantasy XIII foi lançado mundialmente em 2010 (2009, no Japão) e foi reportado como o que vendeu unidades mais rapidamente na história da franquia em seu lançamento japonês. Com belos gráficos e transição quase imperceptível das *cutscenes* para o *gameplay*, FFXIII focou-se mais na história dos personagens apresentados buscando raízes dos JRPG. Apesar de muito criticado pela sua linearidade, o título vendeu 5,1 milhões de cópias desde seu lançamento até agora²². Em 2012, o jogo ganhou a sequência Final Fantasy XIII-2, em que Serah Farron, irmã de Lightning

¹⁸ <http://www.geek.com/games/guinness-world-records-gamers-edition-lists-top-50-videogame-franchises-1229802/>

¹⁹ <http://www.guinnessworldrecords.com/news/2013/1/bowser-crowned-greatest-videogame-villain-of-all-time-in-poll-for-guinness-world-records-2013-gamer%E2%80%99s-edition-46745/>

²⁰ <http://xbox360.gamespy.com/xbox-360/final-fantasy-xiii/1078865p1.html>

²¹ <http://na.square-enix.com/us/games/final-fantasy-xx2-hd-remaster>

²² <http://www.vgchartz.com/game/7727/final-fantasy-xiii/Global/>

(protagonista do primeiro) é quem toma as rédeas da situação. Em 2014, Lightning retorna ao protagonismo no título que termina a sua trilogia: *Lightning Returns: Final Fantasy XIII*.

3.2.1. Sistema de batalha

O título 10 e o 13 apresentam diferenças quanto à forma de lutas. O primeiro é baseado em turnos condicionados à velocidade que cada personagem tem, por exemplo, Tidus tem a habilidade de dar velocidade para si mesmo e para os companheiros, fazendo com que possam atacar mais de uma vez antes do turno do inimigo. Ainda, pode-se demorar o tempo que se pensa necessário para fazer uma ação sem que o oponente ataque antes. Pode-se controlar os três personagens disponíveis para a luta e trocar com os outros disponíveis na equipa durante a mesma. Participando da luta, mesmo que seja para passar o turno é possível ganhar pontos de experiência importantes para a evolução das habilidades do personagem no Sphere Grid, não participando, não ganha. Cada personagem tem um círculo de habilidades que pode adquirir, um caminho a seguir no seu papel principal, como Yuna/Tidus terem mais habilidades de suporte (cura e velocidade), Lulu ser a maga da equipe (com toda as magias negras mais fortes no seu círculo), o círculo de Auron é o de força, o de Wakka o de mira e algumas magias, o de Rikku é o de agilidade e suporte e o de Kimahri (que fica no centro do Sphere Grid) pode se adaptar à necessidade do jogador.

Em FF XIII, o sistema é o Active Time Battle (ATB) que pode ser visto em uma barra acima do menu de batalha. Cada ação do personagem custa um tempo que ao ser selecionada aparece acima da barra de ATB. É possível fazer uma cadeia de ações e não há turnos, podendo o inimigo atacar nesse meio tempo. Cada luta resulta em Crystogen Points que são usados para melhorar o Crystarium de cada personagem – onde está o papel de batalha de cada um. Durante a luta só é possível controlar um personagem (o protagonista do capítulo ou, a partir do 10º, o líder da equipa escolhida). Os outros personagens são orientados a partir do papel (role) que desempenham em determinado paradigma escolhido para a batalha. O jogador pode montar diversos paradigmas a partir dos papéis que cada personagem possui e trocar de modos durante a luta.

O jogo coloca à disposição seis papéis (roles), mas cada personagem tem acesso à no máximo três até o capítulo 10, quando os seis passam a estar disponíveis e o jogador pode escolher sua equipa de batalha e o seu *Player Character*. Cada papel tem habilidades e formas de batalhas

específicos e são os seguintes: Commando (especialistas em ataques físicos e mágicas de dano); Ravanger (são especialistas em mágica e feitiços elementais aumentando o dano); Sentinel (especialista em defesa provocando interferência e desviando para si o dano provocado pelo inimigo); Medic (especialista em cura e em reviver aliados); Saboteur (usam habilidades para enfraquecer o inimigo, como veneno e outros elementos); Synergist (usam habilidades para dar suporte à equipa aumentando força e magia de seus aliados).

3.2.2. Aeons e Eidolons

As entidades que podem ser chamadas para a batalha, além dos membros da equipa, são nomeados de Aeons no Final Fantasy X e de Eidolons em FF XIII. No primeiro título, apenas Yuna pode chamar esses seres, sendo a summoner da equipa. Quando ela invoca o aeon, ele luta por toda a equipe, inclusive por Yuna, e ao perder todos os pontos de vida (health points) ele some e a equipe volta. Em FF XIII, cada personagem tem seu Eidolon que surge em um momento de dificuldade e precisa ser dominado pelo jogador. O Eidolon substitui a equipe, mas há duas possibilidades de jogar com ele: ao seu lado, como um aliado sendo orientado a partir do paradigma que se está utilizando, ou montado nele sendo apenas um *player* comandado pelo jogador.

3.3. Final Fantasy X



Imagem 2 – Equipa de FF X

3.3.1 Enredo

A história deste título conta a trajetória de Tidus, jogador de blitzball dos Zanarkand Abes, que é transportado mil anos para frente no mundo de Spira através de Sin, uma força capaz de destruir cidades inteiras. Seu objetivo inicial é voltar para sua casa, Zanarkand de mil anos antes, mas durante o desenvolvimento da história, Tidus descobre que ele é apenas uma memória, sonhada por entidades chamadas fayth de modo a preservar a lembrança de Zanarkand após uma guerra ocorrida entre esta e Bevelle (cidade vizinha) – motivo que levou Yu Yevon, summoner famoso da época, a criar Sin como uma armadura movida por uma magia poderosa usada para proteger as fayths que preservam Zanarkand em suas memórias.

Nesse meio tempo, Tidus passa a integrar o grupo de guardiões da summoner iniciante Yuna, que parte em uma jornada para aprimoramento espiritual e físico antes de tentar destruir Sin. A peregrinação passa por várias localidades no mapa do jogo nas quais os eventos do *game* revelam porque Tidus foi parar lá e o que podem fazer para terminar com o ciclo de mortes de Sin, além de conhecer as diferentes raças que integram Spira e como funcionam os Ensinamentos de Yevon (organização político-religiosa que comanda Spira e não permite o uso de aparelhagem tecnológica). A viagem termina nas ruínas de Zanarkand onde a summoner deverá invocar o Final Aeon que destruirá Sin. Ao longo do caminho, a equipa descobre que este ritual não acaba com Sin, apenas o enfraquece, de forma a manter o ciclo e, por conseguinte, os Ensinamentos de Yevon.

O décimo título da série Final Fantasy inicia a mostrar o grupo principal nas ruínas de Zanarkand, terra natal de Tidus, personagem principal da trama e *Player-Character*, que passa a narrar os eventos que os levaram até o ponto onde estão retratados. Após ser jogado por Auron dentro de Sin, o PC acorda em uma localidade em ruínas e encontra um grupo de Al Bheds (tribo humana de tecnologia avançada e com língua própria) entre os quais está a personagem Rikku – que só será propriamente apresentada ao jogador mais adiante. A menina, até então sem nome, revela a Tidus que Sin destruiu Zanarkand há 1000 anos.

Depois de outro ataque de Sin, Tidus está novamente sozinho no mar quando encontra Wakka, jogador e treinador da equipa de blitzball de Besaid, em Spira, cujos planos são jogar o derradeiro torneio para então se tornar guardião em tempo integral de Yuna, a nova invocadora (summoner) que iniciará a jornada para derrotar Sin. É no templo de Besaid que Wakka apresenta o

protagonista à Lulu e Kimahri, este foi quem levou Yuna para Besaid e quem cuida dela há dez anos, e aquela cresceu junto com a menina e foi guardiã de outros summoners. Lulu domina a magia negra e Kimahri pertence à tribo Ronso, que uma raça que se assemelha a leões com traços humanos. A última a personagem do grupo principal a ser introduzida ao jogador é Yuna, filha do *High Summoner* Lord Braska, que derrotou Sin antes dela com ajuda de Jecht (pai de Tidus) e Auron. Ela estava no interior do templo a se preparar para a jornada em busca do Final Aeon, (que pode enfraquecer Sin, mas que leva à morte o summoner e um de seus guardiões torna-se o próximo Sin). O grupo percorre o caminho atravessando Spira em peregrinação pelos templos de cada cidade. Durante a jornada, eles participam do campeonato de blitzball e Yuna é sequestrada e resgatada duas vezes. O grupo também encontra com Seymour Guado, que é metade humano e metade Guado (outra tribo humanoide que vive em Spira e tem semelhança com árvores). No primeiro encontro ele mostra que é um bom líder a suceder Mestre Mika (que há 50 anos governa Spira) ao apoiar Al Bheds e Crusaders na tentativa de destruir Sin. No encontro seguinte, Seymour pede Yuna em casamento com o objetivo de dar alegria ao povo de Spira, mas também para obter mais poder, porém a equipa descobre o plano e derrota Seymour, que passa a persegui-los (agora como um unsent – pessoa que morre mas continua no plano terreno). Seymour também sequestra Yuna para casar-se com ela. Depois de conseguirem se ver livres do Guado, o grupo continua a peregrinação, encontrando outros summoners unsent e descobrindo a verdade por trás dos Ensinamentos de Yevon. No caminho, o jogador descobre as relações entre os personagens do grupo jogável e entre estes e outros NPCs, como Braska, Jecht (que se tornou Sin após dar sua alma para virar o Final Aeon de Braska) e Auron (que também é um unsent). Outra dessas relações é o par romântico Tidus-Yuna. Derrotando o vilão Seymour, o jogador descobre mais a respeito do ciclo de Sin, das tradições falhas de Yevon e da espiral mortífera do criador de Sin, Yu Yevon. Ao final com a ajuda das máquinas dos Al Bhed, o grupo derrota Sin, sem ter de sacrificar Yuna, mas Tidus, que afinal era apenas uma memória, desaparece.

O grupo apresentado nessa linha geral da trama constitui o grupo principal jogável, sendo composto, portanto, de sete personagens: quatro masculinas (Tidus, Wakka, Auron e Kimahri) e três femininas (Yuna, Lulu e Rikku). Passaremos a seguir a construir o perfil das personagens femininas, para subsequente análise. Para tanto, utilizou-se o mesmo método de coleta de informação utilizado para formar a visão geral da trama do videogame, mas adicionou-se ainda a

descrição da personagem na página oficial do jogo²³. Os dados de habilidades das personagens foram retirados do próprio *game* em seu início. Optou-se pelos dados iniciais de nível porque, no decurso do jogo, através do Sphere Grid, é possível melhorar uma habilidade desejada ou outra (apesar de haver uma trilha quase única a percorrer no desenvolvimento de cada personagem).

3.3.2. Sociedade de Spira

Antes dos personagens, será interessante compreender como funciona o mundo de Spira para, assim, ser percebido o poder social de cada personagem no jogo. Spira é um conjunto de ilhas que engloba todos os tipos de clima e que é casa para diferentes raças de seres. Entre os que participam ativamente do jogo estão a humana e a sub-divisão de Al Bheds (identificados pelos cabelos loiros e olhos verdes), os Guado (que são os guardiões do portal para o plano espiritual e tem como característica os longos braços e dedos semelhantes a galhos de árvores), os Ronso (guardiões do Monte Gagazet, montanha sagrada para a peregrinação de summoners, cujos aspetos físicos lembram leões azuis). Há ainda os Hypello e o Catuar que aparecerem durante o jogo mas com menos destaque.

A moeda corrente em Spira é o Gil e o uso de máquinas não é permitido pela organização político-religiosa que governa Spira chamada Yevon. Para além da hierarquia na qual cada templo tem uma espécie de bispo que é o mestre (como Seymour) responsável pelo templo e há o governante maior (uma espécie de Papa) chamado Grande Mestre, além dos vários summoners, padres e freiras. Estes últimos fazem pequenos trabalhos como cuidar de feridos e diversos serviços de sustentação da hierarquia.

Os summoners são poucos escolhidos que conseguiram aprender a antiga arte sagrada da evocação dos aeons – que são entidades geradas a partir de uma ligação espiritual entre o summoner e a fayth (pessoa que deliberadamente deu sua alma para Yevon para viver em eterno sonho dentro de estátuas) que o imagina. Os summoners desfrutam de grande empatia da população pois são eles que seguem em peregrinação para a obtenção do Final Aeon que poderá deixar o mundo livre de Sin por alguns anos, apesar de sacrificarem sua vida nesse processo. Os summoners que conseguem esse feito são elevados postumamente ao cargo de High Summoner e a calma que se segue leva o seu nome, como Braska's Calm, por exemplo.

²³ <http://www.ffx-europe.com/#>

Para ajudar os summoners nessa peregrinação estão os guardiões, que protegem o summoner de inimigos, como as partes de Sin que se soltam dele e se transformam em monstros. Eles acompanham o summoner na peregrinação pelos templos de Spira em busca de aeons. Os monges guerreiros são os protetores de Yevon e há ainda os Crusaders, que protegem cidades contra Sin.

Lady Yunalesca e seu guardião e marido Lord Zaon foram os primeiros a destruir Sin, há mil anos. Sin foi criado por Yu Yevon, governante de Zanarkand de mil anos atrás, quando esta estava em guerra com Bevelle – cidade com alta tecnologia. Como estavam perdendo a luta em razão do uso de máquinas, Yu Yevon decidiu pedir aos sobreviventes que se tornassem fayths de uma Zanarkand antes da guerra para que a cidade continuasse a existir mesmo depois dessa batalha. Para proteger as fayths, Yu criou uma armadura que ganhou vida própria e se tornou Sin – seus objetivos eram apenas dois: destruir aglomerados humanos e onde houvesse máquinas e tecnologia (de forma a manter o povo de Bevelle longe da Zanarkand sonhada pelas fayths, localizada no oceano).

Sin ficou fora do controle de Yu e destruiu Zanarkand enquanto Lady Yunalesca fugiu para Bevelle onde negociou com os governantes para preservarem a memória de seu pai (Yu Yevon) e para que deixassem de usar máquinas de forma a não atrair Sin para o local. Zaon se sacrifica para tornar-se o Final Aeon de Yunalesca que, após destruir Sin, é morta e seu aeon é tomado por Sin. Assim iniciou-se o ciclo de Sin e também os Ensinamentos de Yevon que pretendiam banir o uso de máquinas para que Zanarkand não fosse encontrada e assim continuasse preservada – o que estava correndo bem até as fayths perceberem que Sin estava fora de controle e cansarem de imaginar Zanarkand e assim lançar a memória de Jecht e de Tidus para o mundo real.

3.3.3. Personagens

3.3.3.1. Yuna

Conforme o site oficial do título em questão, a descrição da personagem afirma que ela tem 17 anos, é honesta e determinada e é filha do grande summoner, Lord Braska, que inicia a peregrinação para aprender a antiga arte da qual seu pai era mestre com o objetivo de derrotar Sin.



Imagem 3 - Yuna

Suas **características físicas**, em linhas gerais, são as seguintes: humana, mulher, branca, cabelos a altura do ombro, roupa inspirada em um kimono tradicional japonês. Pode-se dizer que sua profissão é summoner e, como tal, faz o encaminhamento de almas dos que já morreram para o plano espiritual. Relativamente às categorias referidas por Isbister, Yuna apresenta características das *baby faces* como olhos e pupilas grandes, bochechas salientes, sobrancelhas altas e nariz e queixo pequenos. De tamanho médio, se comparada aos outros personagens, a invocadora apresenta sorrisos e se curva como forma de cumprimento e de agradecimento, seus gestos são lentos e ocupam pouco espaço. Sua voz é suave, a personagem fala baixo e não encara outras personagens. Esses traços apontam que ela é amigável dentro da categoria *Agreeableness* de Isbister. O status inicial de Yuna (que pode ser conferido na tabela a seguir), inclui apenas magias brancas (de cura) e como ataque ela invoca aeons que lutam por ela. O seu ataque físico (bater com o cajado) pode ser usado mas causa poucos pontos de dano. Suas habilidades em força e defesa são de cinco pontos, o que representa metade das de Tidus, porém magia, defesa mágica e evasão são maiores em pontos: 20, 20 e 3, respectivamente. No seguimento da trama, é possível adicionar magia negra (que causa dano ao inimigo) com uma esfera que se ganha a meio do jogo, porém é opcional. Com as evoluções no Sphere Grid das habilidades pode-se chegar a conseguir a magia Holly, que causa 9999 de prejuízo no oponente. Seus Health Points iniciais são os mais altos entre as mulheres.

Tabela 3 – Habilidades de Yuna

Status Inicial		
Health Points (HP) – 475	Força – 5	Agilidade – 10
Magic Points (MP) – 84	Defesa – 5	Sorte – 17
Arma – cajado	Magia – 20	Evasão – 30
Magia inicial – cure, esuna	Defesa Mágica – 20	Mira – 3

Os **traços sociológicos** de Yuna são frequentemente lembrados no decorrer do jogo – como ser descendente de um grande summoner (Lord Braska, seu pai) que derrotou Sin há dez anos. Esse fato é muito lembrado durante toda a trama tanto pelos personagens do grupo quanto pelos habitantes de Spira, o que aponta para um legado muito importante passado de pai para filha e uma posição na sociedade na qual ela apenas é respeitada em razão dos feitos do pai. Ao longo de sua peregrinação pelas diversas cidades do mundo do jogo, os NPCs reconhecem Yuna por ser herdeira de Braska, mas em geral desconhecem o nome dela. Sobre a questão da filiação, sabemos a história do pai de Yuna, mas a respeito da mãe apenas sabemos que é da tribo dos Al Bhed e que chegou na cidade de Besaid após a partida do marido para a peregrinação contra Sin. Com a precoce perda materna para Sin, Yuna foi criada sob os cuidados de Kimahri, Lulu e Wakka que a veem como uma irmã mais nova a ser protegida. Seguidora dos ensinamentos de Yevon, esta personagem é reconhecida pelos outros com a corporificação de todas as tradições e ensinamentos da sociedade de Spira, de forma que tanto inimigos como Seymour, como os companheiros de jornada e outros NPCs afirmam que ela é a esperança de Spira e, como tal, deve agir de acordo com o que esperam dela – que vai desde ter emoções controladas, sorrir sempre, até abdicar de sua felicidade (e até de sua jornada como summoner) pela “felicidade da população de Spira” (como no episódio em que considerou o casamento com Seymour para dar alegria aos cidadãos). O destino de Yuna é alvo de constante debate - há quem defenda a peregrinação e quem queira que ela desista a força. O seu pai deixa-a uma mensagem na qual deseja que ela seja bonita como a mãe e que signa firme no caminho que escolher, o que se mostra verdade pois, mesmo depois de banida como traidora de Yevon Yuna continua a peregrinação que dará fim a sua vida para salvar Spira. A personagem demonstra interesse romântico por Tidus e ambos planejam uma vida juntos.

O perfil psicológico de Yuna é, como Auron mesmo refere, “fácil de ler”: a personagem em questão é honesta, determinada, séria, do tipo que não pede ajuda, mas é ingênua e “difícil de proteger”. Outro traço da personagem é a humildade (representada pelo curvar-se, mas também pelos constantes agradecimentos e pedidos de desculpas) e a necessidade de ter a aprovação dos outros (tanto companheiros, como população em geral), além de desejar sempre cumprir as expectativas que se criaram em torno dela. A personagem apresenta um traço de tristeza constante (afinal a peregrinação termina com o sacrifício do summoner para a destruição de Sin). Yuna demonstra ser afetuosa com outras personagens e encoraja Tidus ao longo do jogo, demonstrando ser sensível e estar disposta a se sacrificar por todos. Dentro dos aspetos OCEAN, citados por Isbister, Yuna se apresenta aberta a novas experiências e disposta a mergulhar no mundo proposto pelo *game*. Seus atos são baseados em planejamento em boa parte do tempo, mas também cede a impulsos. É sensível, pelo que seus guardiões principalmente Lulu, tentam lhe dar suporte emocional. A personagem é tímida.

Em razão de a jornada dela como *summoner* ser a catalisadora das memórias de Tidus e eventos do jogo, pode-se argumentar que em relação à trama ela é um *Pivotal Character* – entre outros exemplos, pode-se citar os sequestros sofridos por Yuna (que culminam na introdução de novos personagens, como Rikku) e o casamento forçado com Seymour. Em relação ao PC, a personagem varia entre *Rescuee* (pois ao longo da trama precisa ser resgatada – seja dos sequestros e do casamento quando aceita a proposta para tentar enviar Seymour para o plano espiritual mas na qual termina atentando contra a própria vida, seja do sacrifício para derrotar Sin) e *Sidekick* pois ela está presente durante toda a trama e durante as batalhas, cria laços afetivos importantes com o PC (o pai de Tidus foi guardião do pai dela), além de também fazer par romântico com Tidus e despertar as emoções para o desenvolvimento da trama.

Tabelas 4 e 5 – Características de Yuna

Física	Psicológica	Sociológica
Raça: Humana branca	Personalidade: Tímida, determinada, honesta, triste, preocupada, ingênua, justa, afetuosa, forte, sensível	Passado: Filha do grande summoner Lord Braska que deixou seu legado para ela; passou a infância sem pais

Sexo: Feminino	Openness: Aberta para desafios do jogo	Presente: Aceitou o legado de summoner e iniciou a jornada para derrotar Sin
Habilidade: Magia branca	Conscientiousness: Por vezes age por impulso, maior parte das vezes planeja ações	Traços Culturais: Respeita as tradições de Yevon e entende o peso de ser summoner
Corpo: Tamanho mediano, movimentos suaves, pouco espaço ocupado	Extroversion: Tímida ao contato social com o PC e NPCs	
Rosto: Diversas características de baby face	Agreeableness: Cordial, sorri e curva-se frequentemente	
Voz: Suave, tom médio	Neuroticism: Emoções contidas, até o ponto em que sua fé é abalada	
Olhar: Não encara outras personagens		

Em relação ao Player-Character (poder social no jogo)	Em relação à narrativa (relevância na trama)
<i>Sidekick</i>	<i>Major e Pivotal character</i>

3.3.3.2. Lulu

Lulu é descrita de maneira bastante sucinta no site oficial do jogo, de acordo com o qual ela tem 22 anos e considera Yuna uma irmã mais nova, faz parte de sua equipa de guardiões sendo sua especialidade a magia negra, e tem uma personalidade estoica e serena – o que, segundo o site, pode fazê-la parecer distante.



Imagem 4 - Lulu

As **características físicas** de Lulu são humana, branca, cabelos muito longos presos em tranças, usa um vestido longo de mangas compridas com o colo a mostra – alvo frequente dos ângulos de câmara e dos pontos de vista de Tidus. Sua função é a de guardiã já desde antes dos eventos do jogo. É mais alta do que Yuna mas não ocupa muito espaço. Seus movimentos são contidos, porém sexy (assim como sua forma de vestir), sua voz é grave e calma e ela é confortável encarando – traços de *Dominance* controlável. Ao contrário de Yuna, o rosto de Lulu tem alguns traços de baby face: os olhos não são tão grandes nem bochechas tão salientes, mas o nariz e o queixo são pequenos. Sua principal habilidade é a magia negra e sua arma são bonecos – ela ataca de longe sem se deslocar, seu ataques de contato são com o boneco indo até o inimigo para atacá-lo e não resultam em dano significativo. Seu HP inicial é baixo se levar em consideração que já havia sido guardiã como Auron.

Tabela 6 – Habilidades de Lulu

Status Inicial		
Health Points (HP) – 380	Força – 5	Agilidade – 5
Magic Points (MP) – 84	Defesa – 8	Sorte – 17

Arma – boneco	Magia – 20	Evasão – 40
Magia inicial – fire, thunder, water, blizzard	Defesa Mágica – 30	Mira – 3

Os seus **traços sociológicos** em maioria dizem respeito ao seu passado com Wakka e o irmão dele, Chappu, – com quem mantinha uma relação amorosa antes de este ser morto por Sin. Esta morte, e a dos seus pais durante um ataque de Sin quando ela tinha cinco anos, aproximaram os dois personagens. Chappu preferiu lutar contra Sin do que deixá-lo destruir a vida de Lulu e ela demonstra ainda estar tentando seguir em frente após esta perda. Próxima de Yuna desde jovem, nutre especial carinho pela personagem e a apoia como guardiã no momento em que esta decide iniciar a sua jornada, apesar de saber do sofrimento pelo qual a jovem terá de passar, pois já foi guardiã de outros dois summoners. A cumplicidade na relação entre as duas faz com que Lulu pense em Yuna como uma irmã mais nova para a qual dá suporte emocional e apoio sentimental (como no caso do romance Yuna/Tidus). É esta personagem que deixa explícitos os pensamentos de Yuna em alguns casos. De início Lulu é contra a entrada de Tidus na equipe de guardiões. Ela tem opiniões sensatas mas nunca ultrapassa a autoridade de Auron e não questiona a formatação do mundo do jogo. Aparece, de início, como opção romântica para Tidus.

O seu **perfil psicológico** aponta para alguém que prefere agir em vez de falar, o que de fato acontece pois ela é uma mulher de poucas palavras no início da trama mas que depois é uma boa fonte de informação (principalmente sentimental) sobre os personagens e eventos da história, além disso, em diversos momentos refere que não há motivos para refletir sobre determinado assunto – apenas seguir em frente. Suas emoções estão sempre sob controle, mas irrita-se com facilidade, sendo classificada pelos companheiros de jornada como ranzinza. Tem uma tendência para achar que momentos de descontração são para crianças e geralmente vê os eventos do jogo com serenidade sem demonstrar qualquer sentimento. É forte, corajosa e determinada. Dentro dos aspetos OCEAN de Isbister, é provável que ela não esteja de fato aberta para os acontecimentos do mundo do jogo, mas aceita-os resignadamente. Lulu é reservada, suas emoções estão sob constante controle, sendo bastante séria e não demonstra traços de *Agreeableness* no decorrer do jogo, como sorrisos. Em determinado momento da narrativa ela é confrontada com eventos dolorosos do seu passado, mas ela os olha, silencia um tempo e depois

segue sem demonstrar hesitação e ainda dando dicas. Apesar disso, apresenta-se com um sentimento maternal por Yuna e alguns companheiros de equipa.

Em relação ao PC, por servir de apoio durante as batalhas e também ser um contraponto para reflexão a respeito dos eventos da trama, Lulu pode ser considerada um *Sidekick*. Como, apesar de ser um dos personagens que ajudam a entender a história de Final Fantasy X, Lulu não tem outra função se não esta, ela pode ser considerada um *major character* (por estar dentro do grupo jogável).

Tabelas 7 e 8 – Características de Lulu

Física	Psicológica	Sociológica
Raça: Humana branca	Personalidade: Estoica, mas com instinto maternal, corajosa, determinada, séria, forte	Passado: Não se sabe muito, apenas era guardiã de summoner antes, perdeu os pais e o namorado para Sin
Sexo: Feminino	Openness: Resigna-se com as evoluções do mundo do jogo	Presente: Continua sendo guardiã
Habilidades: Magia negra	Conscientiousness: Ações planejadas na maior parte	Traços Culturais: Segue as tradições de Yevon
Corpo: Médio (um pouco maior do que Yuna), movimentos contidos e lentos, pouco espaço	Extroversion: Não aparenta abertura para socialização, reservada	
Rosto: Poucos traços de <i>baby face</i>	Agreeableness: Não sorri ou demonstra sinais	
Voz: Grave e suave	Neuroticism: Emoções controladas, preocupa-se com facilidade	
Olhar: Confortável em encarar outras personagens		

Em relação ao Player-Character (poder social no jogo)	Em relação à narrativa (relevância na trama)
Sidekick	<i>Major character</i>

3.3.3.3. Rikku

O site oficial apresenta Rikku como uma menina de 15 anos com uma personalidade alegre e positiva, sem medo de dizer o que pensa e ótima representante da tribo dos Al Bhed. Suas habilidades são roubar inimigos e derrotar rapidamente adversários mecânicos.



Imagem 5 - Rikku

Entre suas **características físicas** mais destacadas estão o tamanho menor do que o restante das personagens jogáveis, os cabelos loiros de comprimento médio presos, as roupas coloridas e curtas (ela veste um short e uma regata), os olhos verdes de sua tribo e o fato de ser humana e branca. Apesar de ainda jovem Rikku trabalha nas expedições dos Al Bhed e tem como habilidades roubar os inimigos durante a batalha, além de ser especialista em armas – com sua entrada no grupo (tardiamente pouco antes do meio da história) passa a ser possível fazer o melhoramento das armas da equipa. Ela tem movimentos rápidos, nervosos e constantes. Demonstra traços de Agreeableness, como sorrisos, e é extrovertida. Sua voz é mais aguda e enérgica e seu rosto se enquadra nos aspectos de *baby face* citados por Isbister. A tendência de Rikku é não encarar outras personagens mas por vezes o faz, geralmente durante discussões com Wakka. Não há especificação sobre sua profissão mas a narrativa da a entender que participa de expedições Al Bhed. Seus ataques mais potentes são feitos à distância, lançando granadas por exemplo, mas ela também desloca-se até o oponente para roubá-lo e para atacá-lo com uma garra – que é o

ataque físico mais efetivo entre as mulheres mas o menos entre todas as personagens. Seu HP inicial é o mais baixo de todas as personagens.

Tabela 9 – Habilidades de Rikku

Status Inicial		
Health Points (HP) – 360	Força – 10	Agilidade – 16
Magic Points (MP) – 85	Defesa – 8	Sorte – 18
Arma – garra	Magia – 10	Evasão – 5
Magia inicial – steal	Defesa Mágica – 8	Mira – 5

Dos **traços sociológicos** de Rikku, sabemos que ela pertence à tribo dos Al Bhed (que é tida como impura pelas leis de Yevon pelo fato de usarem máquinas de tecnologia avançada). O pai dela, Cid, é irmão da mãe de Yuna, o que faz das duas primas. É ela que está por trás de duas tentativas de sequestro de sua própria prima em razão de não acreditar nos ensinamentos de Yevon e, por isso, pensar que o Final Summoning não irá funcionar, apenas lhe irá tirar sua prima. A menina decide entrar para o grupo de guardiões de Yuna após as tentativas de sequestro sem sucesso como forma de protegê-la. Do passado de Rikku, descobrimos que ela tem fobia de trovões em razão de seu irmão tê-la acertado com um feitiço de raio quando tentava acertar um inimigo com o ataque. Sua origem (assim como a de Yuna) é mantida em segredo de Wakka durante parte da trama em razão do ódio dele por Al Bheds. Ao longo da trama se aproxima bastante de Tidus, ao que parece sentir ciúmes da relação dele com sua prima e de começo também é uma das opções de par romântico com o PC. Rikku desenvolve amizade com o PC por terem semelhanças no modo de pensar e ambos buscam uma solução para salvar Yuna da morte no Final Summoning.

Seu **perfil psicológico** aponta para uma pessoa descontraída, despreocupada e Lulu diz que é uma pessoa divertida de estar quando Tidus lhe pergunta sobre isso. Sua personalidade é leve, pois encara a vida de uma forma enérgica e ativa, apesar de inconsequente. Tem em Lulu um exemplo de adulto que sonha em se tornar um dia. Rikku classifica-se a si mesma como assustadora quando está brava. Dentro dos traços OCEAN, pode-se perceber que Rikku é aberta aos desafios do mundo do *game*, porém não faz muitos planos sobre como agir e atua por impulso. Ainda, tem

altos e baixos emocionais, é emotiva, extrovertida, afetuosa com as demais personagens, corajosa e determinada.

Em relação ao PC, Rikku pode ser considerada um *Ally*, por integrar-se tardiamente ao grupo mas após sua integração ao grupo enquadra-se em *Sidekick*, despertando emoções em Tidus e também deixando margem para outro par romântico.

Tabelas 10 e 11 – Características de Rikku

Física	Psicológica	Sociológica
Raça: Humana branca	Personalidade: Ativa, positiva, alegre, afetuosa, emotiva, determinada, corajosa	Passado: filha do tio de Yuna, que é líder dos Al Bheds, participava de expedições com sua tribo
Sexo: Feminino	Openness: Disposta a encarar os desafios do jogo	Presente: Integra o grupo de guardiões para tentar salvar Yuna
Habilidades: Roubar, misturar elementos e melhorar maquinário	Conscientiousness: Como é jovem, age por impulso	Traços Culturais: Tem crenças diferentes de Yevon e utiliza máquinas
Corpo: Pequeno com gestos rápidos e nervosos	Extroversion: Extrovertida	
Rosto: Tem características de <i>baby face</i>	Agreeableness: Demonstra sorrisos	
Voz: Aguda e rápida	Neuroticism: Tem altos e baixos emocionais, não se preocupa com facilidade	
Olhar: Encara quando necessário		

Em relação ao Player-Character (poder social no jogo)	Em relação à narrativa (relevância na trama)
Sidekick	<i>Major character</i>

3.4. Final Fantasy XIII



Imagem 6 – Equipa completa e Serah

3.4.1 Enredo

A história deste título conta a trajetória de seis personagens que lutam contra o seu destino. Lightning, Snow, Sazh, Hope, Vanille e Fang foram marcados como servos de Fal'Cie (os l'Cie) cujo Focus (objetivo) é destruir Cocoon – o continente no céu de Gran Pulse que é a casa dos quatro primeiros personagens citados. Descontentes com o destino que lhes obriga a destruir a própria casa, eles decidem trilhar seu próprio caminho para superá-lo através da força de sua vontade. “After thirteen days, the intertwining fates of a chosen few will lead them to battle. A battle for the future” (Sinopse do *game* em seu site oficial²⁴).

²⁴ <http://www.finalfantasy13game.com/#/uk/game/storyline>

Lightning, Hope, Snow e Sazh nasceram e foram criados em Cocoon – um continente que flutua na atmosfera de Pulse e é tido como paraíso pois seus habitantes têm suas necessidades supridas pelos benevolentes Fal'Cie que comandam o lugar. As outras duas personagens (Vanille e Fang) nasceram em Gran Pulse. As duas nações já passaram por uma guerra – a Guerra da Transgressão, quando o monstro Ragnarok destruiu parte da proteção de Cocoon – e, por isso, odeiam-se mutuamente. Após muitos séculos de tranquilidade um Fal'Cie de Pulse que estava dormente na cidade praiana de Bodhum, em Cocoon, acorda e marca Serah como sua serva e em seguida, uma criança (Dajh) também é marcada como Sanctum l'Cie (um servo de Fal'Cie de Cocoon). Esses fatos alteram profundamente a vida dos habitantes de Cocoon, principalmente de Sazh (pai de Dajh), Lightning e Snow, a irmã e o noivo de Serah, respectivamente, e posteriormente de Hope. Lightning não acredita que a irmã tornou-se um Pulse l'Cie (tidos como inimigos de Cocoon) imaginando ser apenas uma desculpa para casar-se com Snow – que, por sua vez, acredita na história de Serah. Para tentar provar para a futura cunhada a verdade, ele leva a noiva para o Vestígio de Pulse onde reside o Fal'Cie que a marcou com o objetivo de descobrir o seu Focus, mas ela fica refém do Fal'Cie do local.

Dada a presença de um Pulse Fal'Cie e de l'Cie em Cocoon, Sanctum (governo local) institui o Purge – medida de remoção das pessoas que estiveram próximas ao Fal'Cie e que significava o exílio de boa parte da população de Bodhum. Ao Lightning, Snow, Sazh e Hope lutarem contra o Fal'Cie Anima, que marcou Serah, todos são marcados como l'Cie, passam a compartilhar do mesmo destino e lutam para não serem os algozes de Cocoon. O jogo começa treze dias após as l'Cies Fang e Vanille acordarem no Vestígio de Pulse em Bodhum. Lightning e Sazh embarcam voluntariamente em um dos comboios de Purge – que levaria os “infectados” para Pulse em resposta ao crescente pânico da população devido à presença de Fal'cie e l'Cie de Pulse. Dentro do trem, Lightning luta contra os militares Psicom de forma a parar o comboio. Enquanto Sazh ajuda os deportados, Lightning segue em direção ao Vestígio de Pulse onde sua irmã está presa. Nesse meio tempo, os jovens rebeldes do grupo NORA, do qual Snow é líder, estão trocando fogo com os militares com o objetivo de acabar com o extermínio do povo de Bodhum. Após o resgate dos deportados, Snow pede voluntários para continuar a luta contra os militares – entre eles, a mãe de Hope, Nora, que estava no comboio de resgatados. Nora morre ao tentar salvar Snow de uma explosão e, como último pedido, implora a Snow que leve seu filho de volta para casa, porém não lhe revela seu nome.

Snow sente-se culpado mas seus amigos lhe lembram que Serah precisa de sua ajuda e ele corre para o Vestígio de Pulse. Hope, com a ajuda de Vanille, também rumam para o mesmo lugar. Vanille estava no comboio de deportados com o objetivo de retornar para seu continente natal, Pulse, mas os eventos a deixaram em Cocoon. No Vestígio, os cinco encontram Serah que pede a Lightning que salve Cocoon e logo torna-se um cristal (o que indicaria que completou seu Focus). Lightning revolta-se com o destino de sua irmã e de não ter acreditado nela, portanto decide vingar-se do Fal'Cie que lhe fez isso. Snow e Sazh fazem o mesmo e, ao derrotarem o inimigo, tornam-se l'Cie também. Hope, que não lutou mas estava por perto, também foi marcado e Vanille fingiu ter sido marcada naquele momento.

Após divergirem sobre seu Focus, Snow fica para trás com o cristal de Serah enquanto os outros fogem dos militares, que passam a persegui-los como fugitivos. Snow é capturado pela Cavalaria do exército Sanctum que está sendo ajudada pela Pulse l'Cie, Fang (mulher guerreira que está procurando por Vanille e não lembra de seu Focus anterior). O restante do grupo separa-se novamente: Sazh e Vanille acham que a melhor solução para a maldição a que foram submetidos é fugir e se esconder enquanto Lightning quer destruir Eden (Fal'Cie centro do poder de Cocoon) por achar que ele é o culpado da situação. Ela é seguida por Hope, que deseja tornar-se forte o suficiente para vingar-se de Snow.

Em cada um dos caminhos, os personagens descobrem mais a respeito das motivações de cada um para trilharem a jornada: Sazh foge porque busca encontrar uma forma de salvar o filho Dajh que virou um Sanctum l'Cie; Vanille sente-se responsável por todo o alvoroço que ela e Fang causaram em função da sua mentira para fugir do seu Focus, que era torna-se Ragnarok; Lightning percebe que estimulou o sentimento de vingança em Hope e que a vingança dela contra Eden também era fútil. Ao chegarem na cidade natal de Hope, Palumpolum, ele e Lightning são cercados pelas forças militares mas resgatados por Snow e Fang – novamente dividindo o grupo em Fang e Lightning, Snow e Hope.

Enquanto isso, Jihl Naabat, pesquisadora do Psicom Research, aparece para Sazh e Vanille pouco depois de ele reencontrar o seu filho e Dajh tornar-se cristal. Ela revela que Vanille foi responsável pela marca de Dajh e Sazh, em fúria, quer vingar-se de Vanille, mas não consegue e tampouco consegue dar fim à própria vida. A dupla é então presa pelos militares e passam a serem iscas para atrair os outros l'Cie para a execução.

Após quase conseguir vingar-se de Snow, Hope percebe que só estava querendo culpar alguém pelo seu infortúnio e deixa a vingança de lado, faz as pazes com o pai, Bartholomew, que os ajuda a refletir sobre o plano de destruir Eden. O grupo é novamente cercado e escapa com a ajuda da Cavalaria que os alerta sobre a captura de Sazh e Vanille e sua posterior execução em praça pública para amenizar os ânimos dos cocoonenses. O grupo, junto aos rebeldes da Cavalaria comandados por Cid Raines, escuta o plano do comandante para livrar Cocoon das ordens dos Fal'Cies no qual conta com a equipa para infiltrarem-se na aeronave onde está o Primarch Galanth Dynsley (que é o governador de Cocoon e mantém diálogo com Eden).

Uma vez dentro da aeronave, o grupo encontra Vanille e Sazh, que já perdoou a menina e ambos libertaram-se do cativo. O grupo segue até o coração de Eden e descobre que Dynsley era na realidade ele próprio um Fal'Cie (Barthendelus) e desde o começo estava guiando o grupo para o objetivo de destruir Cocoon e assim chamar o Maker para a terra. Ele revela que o objetivo de Serah era reunir as armas de destruição: eles. Buscando uma alternativa a destruir Eden, o grupo vai para a terra natal de Fang e Vanille, Pulse, e descobre um mundo devastado e sem vida humana, apenas Fal'Cies. É lá que Fang relembra que foi ela quem se tornou o monstro que destruiu a casca de Cocoon (Ragnarok) durante a Guerra da Transgressão – cumprindo o seu Focus e tornando-se cristal.

Ao confrontarem-se novamente com Barthendelus, ele funde-se com outro Fal'Cie (o Órfão) e pede que um deles se torne Ragnarok e destrua-o. Fang então vira uma versão incompleta do monstro e não consegue matá-lo. Os outros integrantes do grupo – que tornaram-se Cie'ths por não terem cumprido o objetivo que era virar o monstro – voltam a suas formas humanas e Lightning diz que o Focus deles passou a ser outro. Com suas marcas l'Cie de outra cor, eles derrotam o Fal'Cie e Cocoon começa a cair. Antes disso, porém, Vanille e Fang tornam-se Ragnarok e, numa fusão de lava e cristais, tornam-se o pilar que sustenta Cocoon no ar sem a deixar cair. Após alguns instantes na forma de cristal, o restante da equipa volta a ser humano e reencontra Serah e Dajh também livres do sono de cristal.

3.4.2. Sociedade de Cocoon/Pulse

Cocoon foi criada pela deidade Lindzei como um paraíso onde os Fal'Cies proveem os humanos que foram criados a partir do sangue de sua irmã Etro – tida como a deusa da morte. Já Pulse é parte de uma deidade de mesmo nome e lá a vida é selvagem. Os habitantes de ambos os lados,

nutrem um ódio mútuo que culminou na Guerra da Transgressão, na qual Fang e Vanille foram marcadas como l'Cie. A guerra terminou com a vitória de Cocoon e a devastação de Pulse. Muitos séculos depois o ódio entre ambos continua o mesmo.

Cocoon é mantida pelos Fal'Cies - entidades mágicas que invejam os humanos por terem livre arbítrio ao contrário deles. O governo cocoonense é chamado de Sanctum e reúne os três poderes nas mãos de uma pessoa só (que posteriormente descobre-se ser um Fal'Cie), o Primarch Galanth Dynsley. Abaixo dele estão os regimentos da Psicom (Public Security and Intelligence Command) Research (comandado por Jihl Naabat) que serve para pesquisar sobre Fal'Cies, e Troopes (comandado por Yaag Rosch) para combate. Há ainda a Response Brigade (conhecida no *game* como Cavalry) comandada por Cid Raines. A seguir estão os regimentos de Guardian Corps (polícia levemente armada) de cada cidade de Cocoon, da qual Lightning fazia parte.

Mitos e lendas foram criadas pelo povo de Cocoon em torno dos l'cie, servos de Fal'Cie, que foram escolhidos por essas entidades e para os quais eram dados poderes mágicos suficientes para cumprir suas tarefas, denominada Focus. Um l'Cie que cumpre seu objetivo ganha vida eterna em forma de cristal e um l'cie que não, torna-se um Cie'th – monstro que apenas sofre em vida. Por isso, entre os cidadãos de Cocoon, ser l'Cie é uma maldição. O registro de informações do jogo aponta que é possível existirem oito milhões de Sanctum Fal'Cies.

Os cidadãos de Cocoon vivem do comércio (como a cidade de Palumpolum), turismo (Bodhum) e entretenimento (Nautilus) em maioria. Entre as leis dessa sociedade está a de não sair do interior de Cocoon para o muito baixo de Pulse. Pulse, por sua vez, apelida Cocoon de ninho de vespas.

3.4.3. Personagens

3.4.3.1. Lightning

De acordo com o manual introdutório do *game* e com o site oficial de Final Fantasy XIII²⁵, Lightning é uma jovem solitária que fala pouco de si mesma e cujo nome é um mistério, sendo conhecida apenas pelo seu apelido.

²⁵ <http://www.finalfantasy13game.com/#/uk>



Imagem 7 – Lightning

Apesar da curta descrição, é através da sua perspectiva que iniciamos o jogo e pela qual percebemos a maior parte dos eventos que nele se desenvolvem. Com o nome completo Claire Farron, Lightning tem como **características físicas** ser humana, mulher, branca, cabelos cor de rosa parte curto e parte longo, olhos azuis, roupas que são uma variação de uniforme militar usado por outros personagens no jogo e que no seu caso mostram as pernas e os braços (um dos quais coberto por uma luva longa). Conforme a cronologia do *game*, a personagem tem 21 anos. Em comparação com o restante dos personagens deste título, seus olhos e pupilas tem tamanho mediano, sua sobrancelha, porém e bem próxima aos olhos, ela não tem bochechas salientes, traços de bochecha e nariz são finos, porém o queixo e a boca são pequenos com lábios cheios. O tamanho corporal também é mediano (maior do que o das personagens que são adolescentes e menor que as personagens homens). Seus movimentos são ágeis e rápidos durante cenas de luta e se movimenta pouco durante as *cutscenes*- com movimentos de velocidade mediana nestas seções. Sua voz é grave dentro de uma voz feminina e a personagem, que não sorri, sente-se bem em encarar outros. Seu status inicial é equilibrado em magia e força e tem o segundo mais baixo

Health Point, perdendo apenas para Hope. Inicialmente ela realiza ataques corporais com a gunblade (revólver com espada) em um inimigo e pode atacar múltiplos oponentes com a habilidade blitz. Os papéis iniciais de Lightning são os de Commando (ataques físicos), Ravanger (especialista em magia) e Medic (especialista médico, adquirido por volta do primeiro terço do jogo, antes de todos os papéis serem abertos para todas as personagens). Seu Eidolon é Odin, que pode tanto lutar lado a lado com a personagem como tornar-se um cavalo para ser montado por Lightning. Ele aparece quando Lightning quer deixar Hope para trás fazendo com que ela repense a sua decisão e conta com a ajuda do menino para “domar” a entidade – que é a segunda de sua espécie a aparecer no jogo, após a de Snow. Das mulheres de FF XIII, é a única que tem uma profissão definida: policial.

Tabela 12 – Habilidades de Lightning

Status Inicial		
Health Points (HP) – 200	Força – 30	Papéis – Commando, Ravanger (posteriormente Medic)
Arma – Gunblade	Magia – 30	

Os **traços sociológicos** de Lightning revelam uma órfã de pai e mãe que teve de criar a irmã mais nova, Serah, por ela mesma sendo esta sua única família. Segundo a descrição da personagem nos diários de informação do jogo, ela trocou seu nome de Claire para Lightning como forma de superar o passado e segundo a própria personagem, a escolha do nome seu deu porque os raios não podem proteger, apenas destruir. A jovem logo ingressou na carreira de policial, tendo o posto de sargento dentro do Bodhum Security Regiment (integrante do Guardian Corps), sendo apontada por outras personagens como uma pessoa endurecida pelas batalhas. Foi criada dentro da sociedade de Cocoon, que odeia o povo de Pulse e cujo maior medo é tornar-se um Pulse l’Cie (pessoa que passa a ter de executar uma tarefa dada por um Fal’Cie, caso não execute se torna um monstro e caso sim, transforma-se em cristal). A personagem nutre um desafeto por Snow, (outro personagem do grupo jogável) por suas atitudes inconsequentes. Ela se sente culpada por não ter acreditado na irmã quando esta disse ter sido amaldiçoada com a marca de Pulse l’Cie.

Ela achou que fosse uma desculpa para casar com Snow, o homem que ela detestava. Ao descobrir que era verdade, já era tarde demais e sua irmã – que teria cumprido a sua missão como l’Cie – transformou-se em cristal. A partir de então ela tenta encontrar um jeito de abrandar o peso da culpa que sente tentando vingar-se dos Fal’Cies que governam Cocoon (e até certo ponto de Snow também). Depois de descobrir que a irmã pode retornar do sono como cristal, esse passa a ser o objetivo de sua jornada. Inicialmente a personagem pretende seguir a sua luta sozinha, mas é convencida de não deixar ninguém para trás. Identifica-se com Hope por ambos buscarem vingança e ajuda-o na tarefa de ficar mais forte. Posteriormente desculpa-se e agradece Snow por tê-la convencido de acreditar em Serah.

No **perfil psicológico** de Lightning vê-se uma pessoa determinada e focada, que não hesita entrar em confrontos quando eles estão no seu caminho. Individualista, ela prefere seguir o seu caminho sozinha de modo a não ser incomodada por quem não consegue seguir o seu ritmo. Também percebe-se uma pessoa direta que lida com a mágoa de forma agressiva. Durante todo o jogo, demonstra o peso da culpa que sente e é isso que guia a sua trajetória, após perceber que Serah pode reviver essa passa a ser sua motivação. Apesar parecer inicialmente fria, durante a jornada ela também demonstra ser uma pessoa afetuosa, que busca cuidar dos seus companheiros e superar as adversidades que aparecem nos seus caminhos. Personagens como Sazh e Fang apontam que ela e Snow são muito semelhantes. Nos aspetos OCEAN, após certa relutância, o personagem se abre aos desafios do jogo. Em boa parte das vezes toma atitudes por impulso, mas também planeja ações. É reservada e demora a se abrir com outros personagens. Inicialmente parece ter as emoções controladas a ponto de não deixar transparecer nada, mas percebe-se posteriormente que é uma forma de autocontrolo. Demonstra-se maternal em relação a Hope. É corajosa, forte e séria. Combinando os aspetos controláveis e permanentes de Agreeableness ao fato de guiar a maioria das conversas, pode-se dizer que não é muito amigável. Esta personagem é um dos *Player Characters* (a que controlamos por mais tempo; só não jogamos com ela em dois capítulos e até o décimo já é possível escolher quem é a equipa de luta) e pode ser considerada a protagonista já que é basicamente através do seu ponto de vista – e sua busca por vingança – que se desenrolam os eventos do jogo. A personagem, porém, aponta Snow como herói por ser incentivador do grupo e nunca ter deixado de acreditar em Serah – o que teria mantido Hope e ela vivos. Quando é possível escolher o grupo de batalhas e o personagem que se controla pode-se dizer que passa a ser um *sidekick*.

Tabelas 13 e 14 – Características de Lightning

Física	Psicológica	Sociológica
Raça: Humana branca	Personalidade: Séria determinada, individualista, destemida, carinhosa, preocupada, afetuosa, independente, maternal, forte	Passado: Perdeu os pais e teve que cuidar da irmã mais nova. Mudou de nome e tornou-se sargento no regimento da cidade
Sexo: Feminino	Openness: Aberta para desafios do jogo	Presente: Não aceitava o namoro da irmã e por não acreditar nela e depois vê-la transformar-se em cristal sente-se culpada e busca vingança
Habilidade: ataques físicos que atingem vários oponentes e magias	Conscientiousness: Por vezes age por impulso, por vezes planeja ações	Traços Culturais: Vive em Cocoon, que nutre ódio por Pulse, militar
Corpo: Tamanho mediano, movimentos ágeis que ocupam espaço médio	Extroversion: Reservada ao contato social com o PC e NPCs	
Rosto: poucas características de baby face	Agreeableness: Não sorri	
Voz: grave, tom médio	Neuroticism: Emoções contidas, até quando não vê mais esperanças e desespera-se	
Olhar: Encara outras personagens		

Em relação ao Player-Character (poder social no jogo)	Em relação à narrativa (relevância na trama)
<i>Player Character</i>	Protagonista

3.4.3.2. Vanille

Com nome completo Oerba Dia Vanille, a personagem é apresentada no site do *game* e no manual introdutório como uma cativante jovem que está sempre bem disposta, mas cuja personalidade brilhante esconde uma decisão obscura.



Imagem 8 – Vanille

Suas **características físicas** em linhas gerais são: humana, mulher, branca, cabelos rosa-alaranjados presos em rabos de cavalo laterais e olhos verdes. Vanille veste um top e uma saia que revelam seus braços, costas, barriga e pernas. Sua voz é mais fina e infantil do que a do restante das personagens do grupo jogável e age como uma adolescente. Sua idade não consta nos diários de dados do jogo, mas sites apontam que ela tem 19 anos. Dentro dos traços de baby face citados por Isbister, Vanille apresenta olhos grandes, sobrancelhas altas, bochechas salientes e boca pequena de lábios cheios. Seus movimentos são largos e desajeitados. Sua arma é uma espécie de cajado com fios que são usados para atacar os oponentes à distância. Sua especialidade é a magia que é uma das mais altas entre os personagens do grupo jogável. Seu papéis iniciais são Ravanger e Medic, posteriormente ela adquire o papel de Saboteur (que lança magias para diminuir força, defesa, magia, bravura e outros status do inimigo). Seu Eidolon é o Hecatoncheir, que é uma entidade com diversas armas de fogo espalhadas pelo corpo. Ele aparece após Fang descobrir que Vanille mentiu e as duas lutam para controlá-lo. É o último Eidolon a aparecer.

Tabela 15 – Habilidades de Vanille

Status Inicial		
Health Points (HP) – 350	Força – 41	Papéis – Ravanger, Medic (posteriormente Saboteur)
Arma – Cajado/vara	Magia – 47	

Entre os **traços sociológicos** de Vanille, podemos encontrar o fato de ser da sociedade rival de Cocoon, Gran Pulse, e também de já ser l’Cie antes dos outros. Esta personagem nasceu em Gran Pulse e durante a Guerra da Transgressão tornou-se l’Cie com a habilidade de transformar-se em Ragnorok – um monstro que seria capaz de destruir a concha que protege Cocoon. A personagem é uma das responsáveis pelo desenrolar dos acontecimentos que levam ao início do jogo: ela e Fang acordam da forma de cristal que adquiriram após cumprirem sua missão como l’Cie e provocaram o acidente com o Cocoon Fal’Cie Anima que marcou o filho de Sazh como l’Cie. Vanille lembra-se do seu objetivo anterior e acredita ser esse seu novo Focus, mas mente para Fang que não lembra-se, para tentar fugir dele e não ter que ferir mais pessoas – porém isso leva aos problemas enfrentados pelo grupo no jogo. Como pensa que o seu objetivo não foi inteiramente completo, Vanille acredita que o Fal’Cie buscou outra pessoa que pudesse completá-lo, no caso Serah. Assim, ela se sente culpada pelo envolvimento de mais duas pessoas e ainda tenta fugir do seu Focus – escondendo do restante das personagens essas informações. A personagem sente-se culpada e pensa em si como covarde que não merece viver, mas está disposta a tornar-se Cie’th para evitar mortes e uma guerra. Apesar de ser de Pulse, ela não odeia Cocoon e pensa que o lugar pode ser sua nova casa, porém ao tentar partir de volta para Pulse, ela encontra Lightning, Snow, Hope e Sazh no meio de uma rebelião. Vanille diz que geralmente é salva, mas que busca salvar alguém desta vez e com frequência junta as mãos como uma espécie de oração em algumas situações do jogo.

No **perfil psicológico** de Vanille está uma capa de alegria e energia para lidar com as situações mais difíceis, mas também alguém que quer fugir de encarar seu destino, o que pode estar relacionado com sua idade (apesar de ter ficado séculos dormindo em forma de cristal). É muito preocupada com os demais (principalmente Fang) e encoraja-os a ter objetivos para viver – mesmo que seja vingar-se dela. Vanille pensa em si mesma como assassina e covarde. Dentro dos aspetos

OCEAN, Vanille demonstra não estar aberta aos desafios do jogo, já que passa a maior parte do tempo a tentar fugir deles. Suas ações não são baseadas em planejamento e é bastante emotiva e extrovertida. Sorri bastante como parte de sua personalidade enérgica. É emotiva, sensível e afetuosa, tem uma natureza pacífica e está disposta a se sacrificar pelos outros.

Em um dos 13 capítulos (no sexto) e por breves momentos no primeiro capítulo, Vanille é o *Player Character*, nos anteriores é um *sidekick* e nos posteriores é um dos integrantes da equipe que podem ser escolhidos pelo jogador, sendo, portanto, considerada *sidekick* – afinal suas ações já não são tão mais cruciais para o desenrolar da história. Vanille é a narradora do jogo e sua narração intensifica a partir do capítulo 10, quando passa a refletir sobre estar envolvida na guerra anterior e aponta qualidades de personagens: como a bondade de Sazh e a força de Serah. Por ser a sua ação importante para dar início aos eventos do jogo e posteriormente para a resolução dos mesmos, pode-se considerar que Vanille é um Pivotal Character.

Tabelas 16 e 17 – Características de Vanille

Física	Psicológica	Sociológica
Raça: Humana branca	Personalidade: Enérgica, ativa, altiva, preocupada com os demais, medrosa, emotiva, afetuosa, sensível	Passado: Nasceu em Gran Pulse muitos séculos antes do início do jogo e já era um l'Cie antes desses eventos. Por completar seu objetivo virou cristal
Sexo: Feminino	Openness: Não muito aberta para desafios do jogo	Presente: Para evitar nova guerra, mente que perdeu a memória, mas isso gera os eventos do jogo. Sente-se culpada por isso, mas continua tentando fugir
Habilidade: magia	Conscientiousness: Age por impulso	Traços Culturais: Como já havia lutado como Pulse l'Cie, consegue refletir melhor sobre as abordagens dos dois locais em relação ao outro
Corpo: Tamanho pequeno, movimentos largos, desajeitados e rápidos	Extroversion: Aberta e simpática, conversa com todos	
Rosto: muitas características de baby face	Agreeableness: sorri com muita frequência	

Voz: fina, tom agudo assemelhando-se ao de uma criança	Neuroticism: Emoções escondidas atrás do seu aparente otimismo, mas internamente instável
Olhar: Não encara outras personagens com frequência	

Em relação ao Player-Character (poder social no jogo)	Em relação à narrativa (relevância na trama)
<i>Sidekick</i>	Pivotal Character

3.4.3.3. Fang

A descrição deste personagem no site e no manual é a de uma mulher misteriosa que trabalha para os militares de Sanctum apesar de estar marcada como uma Pulse l'Cie (odiados pela sociedade de Cocoon). Fang também é descrita como tendo uma personalidade forte, que não está disposta a medir palavras e que age como se não se importasse com as trivialidades da vida. Seu nome completo é Oerba Yun Fang.



Imagem 9 – Fang

As **características físicas** desta personagem, em linhas gerais, são: humana, mulher, branca, cabelos longos pretos indomados, olhos verdes (uma pinta abaixo do olho direito), com uma tatuagem no braço esquerdo e roupa azul que revela as penas, a barriga e os braços lembrando trajes indianos. Sua voz é grave e ela parece confortável encarando. Ela é mais alta do que Lightning e seus movimentos são largos e lentos, porém ágeis e em função da lança parece ocupar um bom espaço. Das personagens femininas, ela é a maior, apesar disso, porém, ela não é maior do que os homens (a exceção de Hope, que é criança). Relativamente aos traços de baby face, Fang tem sobrancelhas próximas aos olhos que não são muito grandes e arredondados como são os de Vanille e Serah. Ela não tem bochechas salientes, mas tem queixo pequeno e lábios cheios. Por essas características, Fang é a única das mulheres que tem quase nenhum traço de baby face, ainda tem uma beauty mark. Fang junta-se ao grupo apenas no capítulo sete, mas aparece no capítulo dois quando Snow é deixado para trás pelo grupo jogável e é capturado. Fang tem o ataque mais poderoso da equipa com a sua lança de duas pontas e suas magias iniciais são relativas ao papel de Saboteur, focadas em desarmar e causar lentidão no inimigo. Seus papéis iniciais são Commando, Sentinel e Saboteur. Seu Eidolon é Bahamut, quarto a ser obtido pela equipe, que aparece quando Fang volta-se novamente contra o grupo. Lightning e Vanille ajudam Fang a dominar a entidade. Além de ser uma l'Cie, não se sabe qual profissão anterior da personagem.

Tabela 18 – Habilidades de Fang

Status Inicial		
Health Points (HP) – 750	Força – 145	Papéis – Commando, Sentinel e Saboteur
Arma – lança	Magia – 90	

Os **traços sociológicos** de Fang são de uma inimiga de Cocoon que já era l'Cie e que após estar fora da sua terra natal entende que o ódio entre Pulse e Cocoon é mútuo e sem sentido. Ela é de Gran Pulse, lutou ao lado de Vanille como l'Cie na Guerra da Transgressão e se tornou o mostro Ragnarok que destruiu parte da proteção de Cocoon, mas virou cristal antes de terminar o trabalho. Quando os eventos do jogo começam a se desenrolar, ela não tem lembrança do seu objetivo

anterior e se havia ou não completado o mesmo. Para tentar lembrar o passado e para ajudar Vanille a completar o seu objetivo sem se tornar um Cie'th (a marca l'Cie de Fang está inativa enquanto a de sua amiga continua em desenvolvimento, significando que ainda tem objetivo a cumprir), Fang se aproxima do Fal'Cie Kujata em Euride Gorge, o que dá o estopim dos eventos do jogo. Para tentar salvar a amiga, Fang fica para trás e é capturada pela Cavalaria – a quem passa a ajudar pois encontra aí uma forma de continuar a procurar Vanille, e, por isso, no começo do jogo aparece como aliada de Sanctum. Por já ter sido um cristal, acredita que há solução para os l'Cie que viraram cristal, mas não para os que viraram Cie'th (o que faz com que se vire contra a equipa quando estes decidem desafiar seus objetivos, mas logo é convencida pelo seu Eidolon do contrário). Tem um grande afeto por Vanille e por ela está disposta a sacrificar qualquer coisa, seja outras pessoas seja ela mesma.

O **perfil psicológico** de Fang é o de uma pessoa de personalidade forte, confiante, orgulhosa e teimosa, mas que também é afetuosa e pode tomar decisões precipitadas quando os seus queridos estão em perigo. Apesar das dificuldades, ela é esperançosa e acredita no futuro. É determinada, independente, e demonstra um sentimento maternal em relação a Vanille. Como Lightning, ela é independente e determinada, mas é mais sarcástica e sorridente do que esta. No que tange os aspetos OCEAN, ela mostra que tem ressalvas diante de alguns desafios do jogo. A personagem também planeja algumas ações e outras nem tanto. É extrovertida e sorri com mais frequência do que Lightning. Apesar de ter emoções controladas em boa parte da trama, em alguns momentos sua emoção está à flor da pele. Apesar disso, demonstra ser uma pessoa controlada, pois quando vê sua cidade natal destruída, ela apenas silencia e segue a jornada, dando algumas dicas sobre o caminho. Está pronta para a ação e tem voz de comando, o que faz trocar farpas com Lightning.

Joga-se com Fang como *Player Character* no capítulo sete. Por se juntar tardiamente ao grupo e em certo momento divergir dos objetivos do grupo, pode ser considerada um *Ally*. Como está diretamente envolvida com os eventos que deram início ao jogo e ao fim dele também, pode ser considerada *Pivotal Character*.

Tabelas 19 e 20 – Características de Fang

Física	Psicológica	Sociológica
Raça: Humana branca	Personalidade: forte, determinada, confiante, teimosa, carinhosa, sarcástica, independente, maternal, individualista	Passado: Nasceu em Gran Pulse séculos antes do início do jogo e já era um l'Cie. Foi ela quem destruiu o escudo de Cocoon quando se tornou Ragnarok
Sexo: Feminino	Openness: Aberta para desafios do jogo	Presente: Acorda da forma de cristal sem memória do Focus anterior e arma estratégias para recuperar a memória e completar o Focus de Vanille para ela não virar Cie'th
Habilidade: ataques físicos e magias de sabotagem	Conscientiousness: Age por impulso quando os seus estão envolvidos	Traços Culturais: Como já havia lutado como Pulse l'Cie, consegue refletir melhor sobre as abordagem dos dois locais em relação ao outro e não se importa se tiver que destruir Cocoon para salvar Vanille
Corpo: Tamanho grande, movimentos largos e ágeis	Extroversion: conversa com todos	
Rosto: apenas uma característica de baby face	Agreeableness: sorri e é sarcástica	
Voz: grave, tom médio	Neuroticism: Emoções sob controle até não ver mais saídas	
Olhar: Encara outras personagens		

Em relação ao Player-Character (poder social no jogo)	Em relação à narrativa (relevância na trama)
<i>Ally</i>	Pivotal Character

3.5. Resumo das características

A caracterização das personagens foi feita, assim, a partir das categorias apontadas nos capítulos anteriores e resultou em algumas semelhanças e diferenças entre as personagens femininas dos

dois títulos. A primeira característica saliente é que não há mulheres negras e tampouco mais idosas, ou seja, todas são jovens e brancas. As personagens de FF X são apenas lutadoras de distância (apesar de terem ataques de contato, os mesmos não causam dano expressivo), ao passo que as de FF XIII são boas na luta corporal pois têm ataques que causam bastante dano, bem como na magia à distância, com boas magias de prejuízo e cura. Apenas uma das seis personagens é grande, comparativamente às personagens masculinas, sendo do mesmo tamanho do homem médio da equipa – o restante das personagens está entre médio e pequeno. Apenas uma tem movimentos lentos (Lulu) e a maioria ocupa pouco a médio espaço. Apenas Vanille tem movimentos largos e desengonçados. A voz das personagens femininas em maioria são de tom médio-grave e suaves, sendo apenas as adolescentes com vozes mais agudas (Rikku e Vanille). Sobre traços de Dominance com o olhar (encarar personagens), apenas metade (três) o faz, duas não fazem e uma faz por vezes. Metade das personagens femininas (maioritariamente em FF X, com Yuna e Rikku), apresenta sorrisos e outros traços que denotam pouca dominância. Todas as personagens mulheres apresentam pelo menos uma característica de baby face, a única que quase não as tem é Fang. Em questão de vestuário, a grande maioria usa saia que revela as pernas (mesmo que com um short por baixo), apenas Rikku usa short. Em FF XIII, todas as personagens femininas mostram mais o corpo do que as masculinas. Apenas uma personagem feminina tem uma profissão anterior bem definida (Lightning, policial). Todas as personagens femininas apresentam – mesmo que tardiamente no jogo – traços de afeição, sensibilidade e cuidado como sugerem os estereótipos tradicionais de gênero, diferente do que acontece com as personagens masculinas. Só as personagens mulheres em FF XIII começam com o papel de luta de saboteur enquanto só eles têm o de synergist. Há maior diversidade de papéis em relação ao PC em FF XIII do que no título anterior, porém em ambos, as personagens femininas têm menos *backstories* do que as masculinas.

No próximo capítulo, essas características obtidas aqui serão analisadas com mais detalhes, discutindo os dados com a literatura.

Capítulo 4 – Análise do objeto de estudo e comparação dos resultados

Ao longo dos três capítulos anteriores, foram introduzidos os temas e assuntos que seriam relevantes para a análise dos títulos em estudo, com a formulação de tabelas de construção das personagens, a revisão de papéis sociais e estereótipos de gênero presentes na sociedade e os desenvolvidos por personagens femininas em outros mídias e nos próprios videogames, além da apresentação das personagens que integram esta pesquisa. A análise das personagens dos videogames, de maneira semelhante a feita com as personagens de cinema, é possível pois, de acordo com Nogueira (2007), os *games* têm uma notável compreensão da realidade e das referências culturais de uma época, como o cinema e é essa aproximação entre essas duas artes que torna uma análise viável. A seguir será feita uma avaliação comparativa entre os dois títulos de maneira mais geral e, a seguir, uma análise das personagens com a comparação entre aspectos físicos, psicológicos e sociológicos das mesmas.

4.1. Comparações gerais entre Final Fantasy X e XIII

Entre as primeiras comparações que podem ser feitas entre os dois títulos em estudo estão o número de personagens femininas e masculinas. No primeiro título, o total é de sete personagens incluindo o *Player-Character*, sendo três femininas e quatro masculinas. Joga-se apenas com Tidus (o restante do grupo só pode ser controlado durante as lutas), que é o protagonista da história do *game* e é com ele que se interage com o mundo do jogo – o restante dos jogadores da equipe não aparecem ao longo da caminhada pelos cenários a não ser nas *cutscenes* e dentro de estabelecimentos, como lojas ou templos. Ao longo da trama é possível perceber (através das escolhas que alguns diálogos oferecem e algumas cenas de cinemática) que há formação de pares românticos com o PC – todas as personagens do grupo jogável até certo momento apresentam diálogos de disponibilidade para Tidus.

A trama, até o momento próximo ao final do jogo em que se descobre que o protagonista também irá desaparecer, é a peregrinação da summoner Yuna, na qual o Tidus busca descobrir uma forma de salvá-la e voltar ao seu mundo. Assim, o plot principal é salvar a donzela em perigo (bem como ao longo de todo o jogo, pois Yuna tem de ser salva três vezes de sequestros). Na sociedade de Spira, há algumas summoners com as quais lutamos ao longo do jogo, mas só um summoner homem que encontramos durante a jornada (excetuando-se o pai de Yuna). Ainda, todas as

instâncias do poder de Yevon são comandadas por homens e o mesmo acontece com a tribo dos Al Bhed – só há homens. Muitas mulheres que são encontradas nas cidades percorridas pelo grupo, quando aparecem, estão geralmente pouco vestidas.

Aliado à narrativa do jogo, há pequenas missões a serem feitas (ou não) pelo jogador. Neste título, cada jogador tem um papel de luta definido, com Yuna com mais magias de cura e proteção (tornando-a uma healer), Lulu especialista em magia negra, Rikku sendo especialista em armas, Auron com força para inimigos resistentes e defesa de dano, Tidus com agilidade, mira e especialidades que favorecem a equipe (como aumentar a velocidade de um jogador), Wakka como especialista em mira para inimigos voadores e distantes e Kimahri como polivalente podendo atuar com magia ou com força. Os inimigos surgem de acordo com o cenário em que se está – quando se está na região de Al Bheds aparecem machina (as quais Rikku desmonta facilmente, por exemplo), quando no deserto, cactos – e dependendo da natureza de cada inimigo, usa-se uma personagem que lhe cause mais dano pois durante a luta é possível trocar de personagem que está em ação (o máximo de jogadores contra os inimigos é três).

Os ângulos de câmara neste jogo também são utilizados de forma diferente do que no título seguinte: em geral, quando Lulu aparece ela é primeiro enquadrada na altura dos seios (acontece com mais frequência no início do jogo, posteriormente passa a um plano americano mais aproximado); nas primeiras cenas de Rikku a câmara percorre seu corpo de baixo para cima e quando a personagem discute com Wakka aparece em planos picados – de cima para baixo em diagonal.

Em Final Fantasy XIII são três personagens femininas e três masculinas, totalizando seis personagens. É possível controlar todas as personagens do grupo pelo menos uma vez ao longo do jogo durante determinados capítulos, que geralmente são destinados a dar a conhecer a história da personagem e a sua visão do mundo, bem como a da personagem com a qual não se está a jogar (estratégia usada por Hideo Kojima em Metal Gear Solid que foi citada no primeiro capítulo). Com a mudança de *Player-Character* também há a mudança de cenários e de inimigos: Lightning, Fang, Snow e Sazh, quando líderes da equipe geralmente enfrentam soldados humanos homens em cenários de cidade ou de zonas de conflito; Hope, geralmente enfrenta animais de pequeno porte em estruturas de testes em bichos feitos por Sanctum. Quando Vanille está presente na equipa definida pelo jogo (o time só pode ser livremente escolhido após o capítulo 10), os inimigos são plantas em cenários de natureza. Durante o jogo, é possível ver as outras personagens

enquanto se está a caminhar pelos cenários do jogo. Como cada personagem tem habilidades diferentes para diferentes papéis, ao longo da luta altera-se o papel que se está a desempenhar e não o jogador, como em FF X. É de se destacar que no capítulo 9, o grupo encontra inimigos mulheres – militares Psicom que atacam basicamente com magia e usam um uniforme diferente do restante dos Psicom, um short curto com capacete estilo motoqueiro. Em FF X, os inimigos mulheres encontrados são apenas outras summoners, entre as quais destaca-se Lady Yunaesca como a mais poderosa e a menos vestida.

Diferentemente do título anterior, não há indícios de pares românticos entre as personagens do grupo jogável e o objetivo central da trama ainda é o resgate das donzelas em perigo – Serah que tornou-se cristal enquanto Lightning e Snow tentavam resgata-la; Sazh integrou a equipa para salvar seu filho (que também virou cristal), Fang que participa da ação porque quer salvar Vanille de se tornar Cie'th; Hope que quer vingar a morte da mãe Nora – mas também há o objetivo comum de (à exceção de Fang) que é salvar Cocoon. Vanille é a única que tem somente um objetivo que é justamente o de salvar Cocoon evitando tornar-se o monstro (Ragnarok) que destruiria o local – mesmo sacrificando-se para isso, afinal ela se tornaria um Cie'th. O seu objetivo, porém, foi o que causou todos os acontecimentos da trama e motivo pelo qual ela sente-se culpada.

Como no FF X, a maior parte dos cargos importantes na sociedade de Cocoon é ocupada por homens, com apenas uma representante feminina que é comandante do setor de inteligência e pesquisas do mundo do jogo. Em relação aos ângulos da câmara, há ainda o uso do pan pelo corpo das personagens mulheres e o foco em determinadas parte do corpo feminino de NPCs, mas não há tantos quantos os do título 10. Vanille é um caso de interesse pois é quem aparece mais vezes em planos picados, em geral colocando-se a si mesma nessa posição (inclina-se para falar).

4.2. Semelhanças e diferenças entre as personagens

Como já referido no capítulo anterior, as semelhanças entre as personagens femininas dos dois títulos em estudo referem-se ao fato de todas serem humanas jovens, brancas, de estatura menor do que a dos homens, lutadoras de distância em maioria e com poucos traços do passado, a exceção das personagens de maior peso na trama, Yuna e Lightning. Entre os homens há maior

variedade de idades e também de raças: em FF X há um antropomorfo (Kimahri, que mistura humano e leão) e em FF XIII um negro.

4.2.1. Físicas

Para avaliar esta componente, far-se-á a divisão da tabela apresentada no capítulo 1 relativa a construção de personagens no aspeto físico para fins de melhor visionamento das características a serem analisadas. Os aspetos físicos são importantes pois, segundo Teixeira (2013), as escolhas estéticas para o desenho da personagem são as que passam a mensagem pretendida pelos autores da peça e que culminam em julgamento por parte da audiência. Partindo das idades das personagens, que nem sempre estão disponíveis de forma oficial sendo especuladas por fãs, a personagem feminina mais velha de Final Fantasy X é Lulu, com 22 anos, Yuna tem 17 e Rikku, 15. Já em Final Fantasy XII, sabe-se que Lightning teria 21 anos e Vanille, 19, porém não se sabe a idade de Fang. De forma que a personagem mais idosa tem 22 anos, enquanto entre as personagens masculinas isso varia: no título mais antigo, Auron tem 35 anos, Wakka 24, Kimahri 25, e Tidus 17anos; no jogo mais recente, não se tem a idade dos personagens através do jogo ou do site oficial, mas Sazh e os outros membros do grupo referem-se a ele como o mais velho e também é o único que é pai – o que sugere uma idade avançada. Isso configura uma maior variedade de idades para as personagens masculinas e as personagens femininas retratadas apenas como jovens, sem ter nenhuma com idosa, como entre os homens.

4.2.1.1. Rosto, voz e olhar

No que diz respeito às baby faces, as mulheres também são maioria em apresentar estes traços: das seis, cinco apresentam vários - em geral, queixo, nariz e lábios pequenos - em relação a olhos grandes e distantes das sobrancelhas três delas apresentam (Yuna, Rikku e Vanille). Apenas Fang não tem esses traços e ainda exibe uma *beauty mark* perto do olho, que sugere uma mulher madura. Relativamente aos homens ocorre o contrário: a maioria deles – cinco – não aparentam quaisquer traços de baby face tendo como composição do rosto queixo largo, barba, nariz grande, olhos finos, sobrancelhas próximas aos olhos e, no caso de Auron (FFX) cabelos brancos e cicatrizes. Tidus e Hope são os únicos que apresentam traços de baby face. Como vimos nos capítulos anteriores o uso desses traços de juvenilidade servem para inspirar afeição e cuidado, mas não para inspirar respeito (Teixeira, 2013; Isbister, 2006). Em que se pese os exemplos de

Auron e Sazh, personagens mais velhas nos times, são tidos como os responsáveis ou vozes da experiência entre as demais personagens, sendo o primeiro percebido pelos outros jogadores como a autoridade do grupo. Ainda como citado no primeiro capítulo, traços delicados estão associados à fragilidade enquanto mais largas a figuras mais rudes. Nesse aspecto, as personagens femininas entre um título e outro permaneceram sem alteração na sua construção.

A voz das personagens femininas estão num espectro entre agudo e médio-grave e os homens entre médio-grave e grave. As vozes de Lulu, Lightning e Fang são mais graves, enquanto as de Yuna, Rikku e Vanille são mais agudas. No caso das duas últimas, estas têm um tom e um jeito de falar mais juvenil, aproximando-se ao jeito de falar das crianças, já o de Yuna é suave – o que demonstra, segundo Isbister, menos dominância. Percebe-se, por este quesito que pode ter havido a intenção de passar mais credibilidade às personagens do título mais recente. Entre os homens, Auron, Snow e Kimahri têm vozes graves, enquanto Sazh e Wakka têm um tom médio e Tidus e Hope mais agudo e juvenil. Sobre encarar, três personagens femininas são confortáveis encarando (Lulu, Lightning e Fang), duas não encaram (Yuna e Vanille) e uma encara por vezes (Rikku). Entre as personagens masculinas, a maioria encara: cinco (Tidus, Auron, Wakka, Kimahri e Snow); um encara por vezes (Sazh) e outro não encara (Hope). Esse comportamento revela personalidades mais desafiadoras, confiantes e dominantes, que como vimos no capítulo dois, são em geral associadas ao estereótipo masculino, e, nos casos dos jogos em questão foram associadas maioritariamente às personagens masculinas.

4.2.1.2. Corpo

Em relação ao corpo e seu uso, a maioria das personagens tem estatura corporal entre pequena (Rikku e Vanille) e média (Yuna e Lightning), sendo apenas uma (Fang) grande. Mesmo assim, a maior das mulheres (Fang) é ligeiramente menor do que o homem mediano (Sazh). A classificação se deu na relação entre os personagens de cada jogo tomando como parâmetros o visivelmente maior de todos e o visivelmente menor dentro das suas respectivas raças. Entre os homens, três são grandes (Auron, Wakka e Snow), dois são médios (Sazh e Tidus – este é médio por ser maior que as mulheres, mas comparativamente aos homens é pequeno) e um é pequeno (Hope). Kimahri será considerado grande apesar de ser o maior de todos os personagens jogáveis, mas comparado aos da sua raça ele é pequeno.

Uma análise do uso do corpo, através da visualização de como a personagem caminha, corre, luta e usa o corpo durante as *cutsscenes* pode revelar que as mulheres movimentam-se em três velocidades, lenta (Lulu), média (Yuna, Lightning e Fang) e rápida (Rikku e Vanille), porém no que diz respeito ao uso do espaço, apenas uma personagem usa muito espaço (Vanille), as restantes divididas entre médio (Lightning, Fang e Rikku) e pouco (Lulu e Yuna). Pode-se, assim, perceber que a maioria das personagens femininas executa seus movimentos dentro das distâncias íntima e social (citadas por Zagalo, 2009), mas raras vezes da pública, ao contrário do que acontece com as personagens masculinas, cujos movimentos estão em maioria na distância pública. O tamanho corporal e uso do espaço, como visto no primeiro capítulo são importantes traços de dominância controlável, segundo Isbister (2006). Além disso, Teixeira (2013) afirma que a composição corporal, os gestos e as roupas da personagem evidenciam a sua personalidade, sendo que uma personagem que toca em si mesma e tem movimentos nervosos evidencia traços de submissão (Isbister, 2006). Esses traços são perceptíveis em Rikku, Yuna (maioria das personagens femininas), Tidus e Wakka (metade das masculinas) de FF X e em Vanille (um terço das femininas) e Sazh e Hope (dois terços das masculinas) de FF XIII.

4.2.1.3. Profissões e Habilidades

Entre os personagens dos jogos Final Fantasy há poucas profissões que podem ter relação com o cotidiano fora dos videogames, mas entre as que foram percebidas das personagens dos títulos em análise estão guardião, summoner, policial, atleta profissional, piloto civil e líder de milícias. Entre as personagens femininas, as profissões são summoner (Yuna), guardiãs (Lulu e Rikku) e policial (Lightning). Não se sabe que profissões tinham Fang e Vanille antes de tornarem-se l'cie. Já entre os homens, as profissões são guardiões (todas as personagens masculinas de FFX), atleta (Tidus e Wakka), monge (Auron), piloto civil (Sazh) e líder de milícia (Snow). O fato de Lightning ser a única policial é a justificativa dada por outras personagens para seu maior fôlego e força durante os primeiros capítulos do jogo, sendo que o mesmo não acontece de forma tão explícita com as personagens masculinas cujas profissões não são referenciadas como origem de sua maior força/habilidade em determinada área. Também não é explícita a relação entre Vanille, Yuna e Hope com seus grandes poderes de cura, por exemplo, dados como inclinações naturais. Em relação as habilidades, falar-se-á primeiro nos valores de Health Points (HP) iniciais das personagens, que no FF X a média entre as mulheres é de 405 pontos e entre as personagens

masculinas de 714, sendo que Lulu (380) e Rikku (360) têm um pouco mais da metade dos HPs de Kimahri (690) e Wakka (618) e 1/3 dos pontos de Auron (1030). Apenas entre Tidus (520) e Yuna (475) há pouca diferença. Em FF XIII, os HPs iniciais são distribuídos de forma menos abrupta mas ainda assim diferente: Lightning com 200 e Vanille com 350 pontos, Snow com 350, Sazh com 220 e Hope (que é uma criança) com 170 pontos, antes de encontrarem Fang no capítulo 7 já com 750 HP. Ao longo das jogadas é possível aumentar os HPs das personagens através de pontos ganhos durante as batalhas, mas elevar mais ou menos o número de pontos depende dos itens que se tem e das características da personagem – Snow, neste caso, é campeão aumento de HP. As médias iniciais ficam de 433 pontos de HP para as personagens femininas (que só passam a contar com Fang a partir do sétimo capítulo (de 13), e a média das masculinas é de 246.

As armas utilizadas pelas personagens femininas são, em FF X, cajado, boneco e garra – dois de ataque à distância e um de contato que, porém, causa pouco dano, sendo mais eficiente usar a mistura de elementos e jogar contra o adversário também à distância. Elas têm, assim, a maioria dos seus pontos de habilidades em magia e defesa mágica (Lulu e Yuna) ou agilidade e sorte (no caso de Rikku, cuja habilidade é roubar). Em FF XIII as armas são gunblade, cajado/vara e lança – dois de contato e um de distância. Por esta configuração, as personagens femininas em FF X são melhores em ataques de longe em geral (Lulu e Yuna) através de magia, enquanto em FF XIII há duas opções de proximidade (Lightning e Fang) e uma de distância (Vanille). Neste título, todas as personagens têm magia tanto homens quanto mulheres e podem ser usados os diferentes papéis (que utilizados em equipe são chamados de paradigmas) oferecidos durante a luta. O que diferencia são os papéis disponíveis para cada personagem inicialmente as personagens femininas têm à disposição papéis de Commando, Ravanger, Medic, Saboteur e Sentinel – só não há o Synergist para as mulheres – e é de se notar que Vanille só tem papéis em que ataca à distância com magia ou cura).

As personagens masculinas de FFX usam espadas (Tidus e Auron), lança (Kimahri) e bola (Wakka), sendo em maioria lutadores de contato e cujos pontos de habilidades centram-se mais em força e defesa, além de sorte – ressalte-se o fato de Tidus e Auron terem habilidades que beneficiam e aumentam o poder da equipa. No caso das personagens do título mais recente, as armas são os punhos, revólveres e bumerangue – mais lutadores de distância do que de contato – e os papéis disponíveis são Commando, Ravanger, Medic, Sentinel e Synergist (o único não disponível é o de

sabotador). A partir de uma análise das habilidades das personagens nos jogos, percebe-se que em FF X, as mulheres tinham papel predominantemente em magia sem força enquanto os homens tinham muita força e alguma magia. Já no título mais recente, é possível ver que as habilidades se misturaram e a divisão de papéis de força e magia foram distribuídos entre todos os personagens – um fato curioso é que, até o capítulo 10, quando todos os papéis passam a ficar disponíveis para todos os jogadores, apenas Lightning e Vanille tem o poder de reviver aliados em seu papel de Medic – apesar de Hope desde o início do jogo desenvolver este papel.

Tabela 21 – Aspectos Físicos entre personagens femininas

Aspectos Físicos Femininos	Aspectos Físicos Femininos
Raça Humana branca – 3	Raça Humana branca – 3
Sexo Feminino – 3	Sexo Feminino – 3
Habilidades Magia – 2 Ataques corporais eficientes – 0 Outras habilidades – 1 (roubar itens)	Habilidades Magia – 3 Ataques corporais eficientes – 2 Outras habilidades – 3 (magias para baixar status)
Corpo (e seu uso) Movimentos Rápidos – 1 Médios – 1 Lentos – 1 Espaço Pouco – 2 Médio – 1 Muito – 0	Corpo (e seu uso) Movimentos Rápidos – 1 Médios – 2 Lentos – 0 Espaço Pouco – 0 Médio – 2 Muito – 1
Rosto (e partes integrantes) Traços de baby face – 3	Rosto (e partes integrantes) Traços de baby face – 2

Sem traços de baby face – 0	Sem traços de baby face – 1
Voz Aguda – 2 Médio-grave – 1	Voz Aguda – 1 Médio-grave – 2
Olhar Encara – 1 Não encara – 1 Encara por vezes – 1	Olhar Encara – 2 Não encara – 1 Encara por vezes – 0

Tabela 22 – Aspectos físicos entre personagens femininas e masculinas em ambos os títulos

Aspectos Físicos Femininos	Aspectos Físicos Masculinos
Raça Humana branca – 6	Raça Humana branca – 5 Humana negra – 1 Antropomorfo - 1
Sexo Feminino – 6	Sexo Masculino – 7
Habilidades Magia – 5 Ataques corporais eficientes – 2 Outras habilidades – 3 (roubar itens e aplicar magias para baixar status)	Habilidades Magia – 3 Ataques corporais eficientes – 5 Outras habilidades – 6 (cegar, roubar HP/MP, baixar defesas, magias para proteger a equipe)
Corpo (e seu uso) Movimentos Rápidos – 2 Médios – 3 Lentos – 1 Espaço Pouco – 2 Médio – 3 Muito – 1	Corpo (e seu uso) Movimentos Rápidos – 4 Médios – 0 Lentos – 3 Espaço Pouco – 0 Médio – 1 Muito – 6

Rosto (e partes integrantes)	Rosto (e partes integrantes)
Traços de baby face – 5 Sem traços de baby face – 1	Traços de baby face – 2 Sem traços de baby face – 5
Voz	Voz
Aguda – 3 Médio-grave – 3	Médio-grave – 3 Grave – 4
Olhar	Olhar
Encara – 3 Não encara – 2 Encara por vezes – 1	Encara – 5 Não encara – 1 Encara por vezes – 1

4.2.2. Psicológicas

Avaliando-se a componente psicológica das personagens em estudo, será possível ver se encaixam-se nos estereótipos de género propostos por Amâncio e citados no capítulo dois deste trabalho mantendo os padrões vigentes ou traçando novos rumos. Aqui entram as categorias OCEAN citados anteriormente que serão analisadas. Na categoria Openness, sobre abertura aos desafios do jogo, apenas Vanille, entre as seis personagens mulheres se demonstra fechada (já que ela foge do conflito). Lulu, que é resignada aos acontecimentos, não se opõe a eles. Entre os homens, Wakka, a partir de determinado ponto do jogo – quando passam a ser fugitivos de Yevon – parece por algum tempo fechar-se aos desafios. Sazh, como Vanille, foge e por isso pode-se dizer fechado – porém ambos a partir do capítulo 10 demonstram maior abertura. O mesmo pode-se dizer de Hope. Assim são três personagens masculinos que por momentos são fechados aos desafios do jogo, mas que, pelo menos ao final abrem-se, e somente um feminino. Em Conscientiousness, pode-se perceber que as personagens femininas mais jovens não têm suas ações muito planejadas e agem guiadas pela emoção, como Rikku e Vanille (cujo único plano era fugir), as restantes em geral planejam suas ações – mas cedem à emoção geralmente quando alguém que gostam está em risco. Entre as personagens masculinas, quatro agem por impulso

(Tidus, Wakka, Snow – neste caso a personagem considera que heróis não precisam de planos – e Hope) e os três restantes planejam, mesmo que seja a fuga – como no caso de Sazh.

Em Extroversion, a maioria das personagens femininas é reservada (Lulu, Lightning e Fang) ou introspectiva (Yuna), duas (Rikku e Vanille) são extrovertidas. Entre as personagens masculinas quatro são extrovertidas (Tidus, Wakka, Snow e Sazh), dois são reservados (Auron e Kimahri) e um é introspectivo (Hope). Como visto no primeiro capítulo, Isbister (2006) afirma que a extroversão é um traço de dominância mas amigável ao PC. Sobre a categoria Agreeableness percebe-se que metade das personagens femininas apresenta esses traços (Yuna, Rikku e Vanille) e a outra metade não (Lulu, Lightning e Fang), o que evidencia que as mulheres de FF X demonstram mais agreeableness do que as de FF XIII. Entre as personagens masculinas, quatro apresentam estes traços (Tidus, Wakka, Snow e Sazh) e três não (Auron, Kimahri e Hope). O traço de Neuroticism nas personagens femininas sugerem que as controlam as emoções seja sob uma capa de felicidade (Vanille) seja sob uma de seriedade (Yuna, Lulu, Lightning e Fang). Apenas Rikku demonstra seus altos e baixos emocionais. Entre as personagens masculinas dois controlam-se totalmente (Auron e Kimahri), um (Sazh) guarda seus sentimentos até certo ponto e outros quatro (Tidus, Wakka, Snow e Hope) aparentam altos e baixos emocionais. A soma de todos os traços revela que as mulheres de FF X aparentam mais amigáveis ao jogador e as de FF XIII mais sérias mantêm as emoções sob controle enquanto os homens no primeiro título detém mais traços de dominância controlável, estando equilibrados entre comportamentos de extroversão (falar bastante) e introversão mas com menos traços de agreeableness, como sorrir e curvar-se. Já os homens de FF XIII são mais controlados pelas emoções e apresentam mais traços amigáveis.

Sobre as características associadas a cada personagem destaca-se que entre os homens quase não há traços associados ao estereótipo tradicional feminino enquanto entre as mulheres há qualidades classificadas pelo estudo de Amâncio como masculinas. Nas personagens femininas do título mais antigo, Yuna reúne quatro que estão dentro dos estereótipos femininos e duas do masculino; Lulu aparenta pelo menos três masculinas e uma feminina (sentimento maternal em relação à Yuna); Rikku duas femininas e uma masculina. No jogo mais atual Lightning apresenta cinco ditos masculinas e duas femininas (afeição que ela passa a demonstrar pelo grupo, principalmente a Snow, a partir de metade da trama e o sentimento maternal em relação a Hope), Fang também, mas apenas o sentimento maternal em relação à Vanille; e esta é a que reúne mais qualidades ditos femininas por Amâncio, cinco, e nenhuma masculina. Ainda, uma característica

comum entre elas é ser afetuosa, o que não se revela entre os homens que, em geral, quando demonstram sentimentos de afeição é no sentido de fraternidade (Wakka-Tidus e Snow-Hope). A característica dita masculina que aparece com maior frequência nas personagens femininas é a coragem. Lulu, Lightning e Fang têm em comum traços de força e seriedade, enquanto Yuna e Vanille apresentam traços de sensibilidade. Rikku e Vanille são emotivas. Dessa forma, entre as personagens femininas de FF X há uma personalidade distinta para cada personagem: a mais “durona” (Lulu), a donzela (Yuna) e a adolescente (Rikku). Entre as de FF XIII, Lightning e Fang são as “duronas”, mas que apresentam traços de afeto e cuidado para com membros do grupo, e Vanille fica com a maioria dos traços de emoção, sensibilidade e afeição.

Cabe ressaltar que em cada um dos títulos, há uma mulher que está disposta a sacrificar-se pelo restante, como Van Zoonen (2006: 112) revela que é esperado das mulheres (neste caso, Yuna e Vanille), o oposto, porém, pode ser visto em Lightning e Fang – elas se mostram dispostas a destruir o mundo para salvar quem amam. Entre os homens, apenas Tidus está disposto ao autossacrifício, após perceber que não teria retorno para casa – que se dá na parte final do jogo. As personagens masculinas em geral não tem características associadas ao feminino – a exceção de Hope que concentra as partes negativas do estereótipo das mulheres como maior parte do seu perfil até metade do jogo – após isso ele transforma-se. Os restantes apresentam apenas um traço, como emotivo (Tidus), afetuoso (Wakka) e maternal (Sazh). O traço maternal foi escolhido para caracterizar Sazh em vez do paternal porque este traz em si uma ideia de autoridade enquanto Sazh demonstra mais preocupações com proteção e cuidados associados às mães, o que pode estar relacionado ao fato de a mãe de Dajh ter morrido e assim Sazh ter tido de assumir esse papel que, caso ela estivesse viva, seria da figura materna.

Assim, a partir da análise dos traços atribuídos aos personagens baseados em suas ações durante o jogo, percebe-se que houve uma mudança na distribuição de traços dos estereótipos feminino e masculino, pois em FF X as personagens masculinas apresentavam apenas dois traços (um em cada personagem) e em FF XII há mais traços femininos representados mas estes são os negativos: Hope reúne a maioria dos traços negativos femininos, mas depois deixa de apresentar pelo menos três – insegurança, dependência e ingenuidade. As personagens femininas ainda são as que apresentam mais traços femininos relativos a afeto e sensibilidade, principalmente em FF X, já que em FF XIII estão mais concentrados em Vanille, enquanto Lightning e Fang apresentam, além da afetividade e sentimento maternal, mais traços masculinos. O que é de se notar é que os

traços do estereótipo masculino se fazem majoritariamente presentes entre todos os personagens, mas principalmente entre os masculinos que, como já dito, apresentam poucos traços ditos femininos e em geral negativos. Essa constatação se aproxima da afirmação de Amâncio (1998: 169) de que o estereótipo masculino é exemplo para homens e mulheres, mas os traços femininos só servem para as próprias mulheres e em contextos definidos.

Tabela 23 – Aspectos psicológicos das personagens femininas

Aspectos psicológicos femininos FFX	Aspectos psicológicos femininos FFXIII
Personalidade (traços frequentes) Coragem – 3 Maternal – 1 Emoção – 1 Força – 2 Sensibilidade – 2	Personalidade (traços frequentes) Coragem – 2 Maternal – 2 Emoção – 1 Força – 2 Sensibilidade – 1
Openness Aberta – 3 Fechada – 0	Openness Aberta – 2 Fechada – 1
Conscientiousness Planeja – 2 Não planeja – 1	Conscientiousness Planeja – 2 Não planeja – 1
Extroversion Extrovertida – 1 Reservada – 1 Introvertida – 1	Extroversion Extrovertida – 1 Reservada – 2 Introvertida – 0
Agreeableness (traços como sorrir e curvar-se) Sim – 2 Não – 1	Agreeableness (traços como sorrir e curvar-se) Sim – 1 Não – 2
Neuroticism (altos e baixos emocionais) Sim – 1 Não – 2	Neuroticism (altos e baixos emocionais) Sim – 0 Não – 3

Tabela 24 – Aspectos psicológicos entre todas as personagens

Aspectos psicológicos femininos	Aspectos psicológicos masculinos
Personalidade (traços frequentes) Coragem – 5 Maternal – 3 Emoção – 3 Força – 3 Sensibilidade – 2	Personalidade (traços frequentes) Coragem – 5 Força – 5 Extroversão – 4 Confiança – 3 Otimista – 2
Openness Aberta – 5 Fechada – 1	Openness Aberto – 5 Fechado – 2
Conscientiousness Planeja – 4 Não planeja – 2	Conscientiousness Planeja – 2 Não planeja – 5
Extroversion Extrovertida – 2 Reservada – 3 Introversa – 1	Extroversion Extrovertido – 4 Reservado – 2 Introverso – 1
Agreeableness (traços como sorrir e curvar-se) Sim – 3 Não – 3	Agreeableness (traços como sorrir e curvar-se) Sim – 4 Não – 3
Neuroticism (altos e baixos emocionais) Sim – 1 Não – 5	Neuroticism (altos e baixos emocionais) Sim – 4 Não – 3

4.2.3. Traços sociológicos e papéis na trama/PC

Os aspectos referentes ao passado, moral, ideologia e cultura das personagens dão a originalidade e as motivações para suas atitudes ao longo da trama, conforme foi visto nos capítulos anteriores. Através desta categoria é possível ver se houve ou não uma busca por construir personagens mais completas e interessantes. Um dado é que em ambos os títulos analisados, todos os pais e mães morreram, a exceção do pai de Hope. Ainda em relação a parentesco, em FF X os pais de Yuna, Rikku e Tidus são bastante conhecidos, porém as mães dos mesmos são desconhecidas – até

mesmo os seus nomes não se sabe. Os passados das personagens femininas são possíveis de sintetizar em apenas uma linha e geralmente justificam as motivações das personagens para entrar na ação, no caso de Lulu não se conhece o seu passado em detalhe como o de Tidus ou Auron, por exemplo. Os passados de Fang e Vanille deixam a desejar: não se sabe em absoluto o que acontecia antes de terem-se tornado l'Cie. Entre as personagens masculinas, todos os passados são conhecidos, alguns em mais detalhes como o de Tidus, Auron (cuja parte final do jogo conta quase toda a sua história) e Wakka, e outros em menos (Kimahri).

Sobre os papéis assumidos pelas personagens em relação ao PC e à trama, a principal diferença entre os títulos é que todos os personagens de FF XIII são PC em alguma altura do jogo. Relativamente às personagens femininas em FF X elas são todas *sidekicks* enquanto no jogo mais recente duas podem ser consideradas *sidekicks* quando não são PC e uma *Ally*. Lightning é PC a maior parte do tempo por isso está classificada como tal. O papel dessas personagens na trama é *Major* para Yuna, Lulu e Rikku e *Pivotal* para Yuna, Vanille e Fang. Lightning foi considerada protagonista em relação à trama, pois joga-se com ela boa parte do tempo e a história é movida maioritariamente por ela. Assim percebe-se uma importância maior dada às personagens de FF XIII, que geram diversos conflitos ao longo da história, e que no jogo mais antigo, há pouca variedade de papéis assumidos em relação ao PC – apesar de ser possível considerar Yuna também como *Rescuee*. As personagens masculinas em FF X são PC (Tidus), mentor (Auron) e *sidekicks* (Kimahri, que também pode ser pensado como *Pet*, e Wakka), e em relação à narrativa, são protagonista, *pivotal* e *major*, respectivamente. No título seguinte, da mesma forma todos podem ser PC por algum período, mas foram classificados pelo papel desempenhado por mais tempo, *Ally* (Snow) e *Sidekick* (Hope e Sazh), os três são *major characters*. Comparando-se os papéis que desempenham as personagens femininas e masculinas em FF X, vê-se que elas são uniformes e eles assumem mais papéis, como mentor e PC e não somente *sidekicks*. No título 13, há uma distribuição maior dos papéis responsáveis por fazer a narrativa progredir.

4.3. O enredo e os papéis tradicionais de género

Apesar da perceptível variedade no que tange os papéis desempenhados em relação ao PC e à trama e alguma mudança relativa aos estereótipos de género na construção das personagens, durante o desenvolvimento do enredo, percebe-se que ainda há expectativas de desempenho de papéis tradicionais pelas mulheres. Os primeiros a serem notados são as donzelas em perigo da

história – Yuna (para quem se busca uma saída ao sacrifício do Final Summoning e que é sequestrada por diversas vezes durante a narrativa), Serah (que vira cristal no começo do *game*), Nora (mãe de Hope que morre logo no início) e Vanille (que pode tornar-se Cie'th se não completar seu objetivo). Há a variação de ter o filho de Sazh em perigo, mas a maioria de resgates é de mulheres.

Ao longo de FF X, observa-se que a autoridade está em Auron pois é ele quem tem o ponto final nas discussões e quem decide os rumos da equipa, apesar de ser a peregrinação de Yuna. Em FF XIII, todos exercem algum protagonismo e têm suas próprias lutas, mas durante todo o jogo, Snow auto proclama-se o herói e em dado momento da narrativa, Lightning afirma que ele é sim o herói que a convenceu de que sua irmã poderia ser salva e que fez de Hope uma pessoa mais forte – apesar de ter sido ela quem cuidou e treinou o menino durante boa parte do jogo, descreditando o seu trabalho de cuidadora e incentivadora (tradicionalmente esperado das mulheres) ao logo da história. Uma outra interpretação que pode ser feita é a de que Lightning, em FF XIII, assume o mesmo papel que Tidus, em FF X, o de ajudar o herói (no caso dela, Snow; e no caso dele, Yuna) a atingir seu objetivo – salvar e casar-se com Serah e salvar Spira, respetivamente – e assim são na realidade eles os heróis, como citado por Isbister (2006) no capítulo 1 deste estudo. Escolheu-se o termo maternal para caracterizar a expressão afetiva de Lightning, Fang e Lulu porque a primeira personagem é impedida pelo seu Eidolon de deixar Hope para trás e seguir seu caminho sozinha – após a luta, Hope dormindo percebe a aproximação de alguém (no caso Lightning) e pensa ser sua mãe. O caso de Fang é pelo fato de ela referir-se a Vanille como família e cuidar dela de forma maternal. Lulu, apesar de dizer que tem Yuna como uma irmã, demonstra-se muito mais preocupada e consciente dos desejos da personagem do que Wakka – que refere-se a Yuna da mesma forma – e cuida mais dela. Ainda há o caso de Sazh cujo filho perdeu a mãe (esposa dele) e a personagem teve de assumir o seu papel – sugerindo que apenas na ausência da mãe é permitido ao pai cuidar do filho. Por estes trechos de cenas é verificável que ainda se tem uma expectativa de que as mulheres desempenhem os papéis de género tradicionais.

Levando-se em consideração os papéis desempenhados por mulheres em outros média e também socialmente, vê-se as mulheres em FF X a desempenhar papéis próximos ao que Datta (2000) aponta sobre as heroínas do cinema indiano: a mãe (Lulu), a esposa (Yuna) e a namoradinha (Rikku), mas também pode-se levar em conta que todas elas lutam e avaliá-las como próximas das Amazonas citadas por Faísco et al (2010). Ainda, Yuna e seu trabalho de summoner está em

conformidade com a crença oriental de que as mulheres são mais comuns como shamans e curandeiras citada por Bonvillain (1995), por características “naturais” de bondade e cuidado, além de estarem mais propensas a possessão espiritual. Ainda neste título, pode-se observar o que Mota-Ribeiro (2005) afirma sobre a disponibilidade sexual, pois pela trama do jogo, todas as personagens femininas inicialmente estão para Tidus e os ângulos de câmara e movimentos *sexies* delas colaboram para tal. Em relação ao FF XIII, Lightning e Fang também estão mais próximas de um papel de amazonas, enquanto Vanille se aproxima mais do papel de ingênua do cinema dos anos 1920, sugerida por Pinto (1999), bem como Rikku. Em relação ao papel de cura, Vanille e Lightning apresentam esse papel enquanto apenas um homem – Hope – também possui essa habilidade inicialmente, o que ainda aponta para uma propensão natural (como sugerido por Bonvillain, 1995) da mulher para cuidar e curar. Em relação aos aspetos físicos, todas as personagens estão dentro dos padrões tradicionais de mulheres brancas, jovens e magras curvilíneas.

Por fim, conclui-se que não houve evolução em alguns aspetos da construção das personagens femininas, embora tenha havido noutros: em relação ao tipo de ataque (de distância ou proximidade) e também no balanceamento de alguns traços de personalidade para mais personagens, as femininas passaram a ter mais alguns traços masculinos e vice-versa apesar de essa troca não ter sido igual, pois eles quase não demonstram traços associados ao estereótipo feminino – afinal Sazh é maternal porque o filho não tem mãe e Hope apresenta os traços negativos do estereótipo feminino inicialmente e depois deixa de apresentá-los pois teria amadurecido. Houve também evolução no que diz respeito a variedade de papéis desempenhados na trama e em relação ao PC, porém personagens como Vanille e Fang, ficaram com seus passados pouco construídos apesar de todo o potencial que as novas plataformas apresentam. Dessa maneira, percebe-se que foi dado um passo adiante no caminho da variação na forma de construção das personagens femininas, mas que muitos ainda precisam ser dados para uma mudança na representação feita dos papéis e estereótipos associados às personagens femininas e, conseqüentemente, às mulheres.

Considerações finais

A indústria dos videogames é um setor em crescimento e evolução que tem, ao longo dos anos, passado por mudanças tal qual outros média, como a televisão e o rádio, e experimentado uma cada vez maior heterogeneidade de público. De um meio restrito ao qual apenas os que sabiam os códigos de programação poderiam participar a um que é cada vez mais comum e corrente, os videogames já deixaram de ser um “brinquedo de meninos” em seus números, mas ainda parecem tê-lo em suas personagens. O presente estudo teve como objetivo perceber se houve evolução na construção das personagens dos videogames, em específico das de Final Fantasy X e XIII, consoante o aumento e diversificação da sua audiência e ainda conforme a evolução tecnológica do meio.

Ao longo dos quatro capítulos, buscou-se expor que as representações/construções de gênero ainda são um tema importante a ser estudado por repercutirem em formas de segregar pessoas a partir de um suposto fator natural/biológico – que, conforme autores como Nogueira (2004) limitaria o ser humano. Os recentes casos de Zoe Quinn e Anita Sarkeesian – citados no primeiro capítulo – são apenas um exemplo do tamanho desta limitação, que afeta as mulheres jogadoras bem como os próprios homens e continua presente em todos os media. A presença dos estereótipos e papéis sociais tradicionais de gênero, criados em razão de necessidades referentes a determinadas épocas, continua na sociedade atual e reflete-se nos media, como foi possível perceber através dos estudos citados ao longo do capítulo dois com maior ênfase nos papéis e estereótipos femininos em áreas como publicidade, televisão, jornalismo, literatura e também nos videogames.

Buscou-se, dessa forma, perceber se os estereótipos e papéis de gênero tradicionais – ainda tão presentes nos mídias tradicionais, como televisão e cinema – também existem nos videogames (onde as personagens são criadas apenas a partir da imaginação do designer (não existem fisicamente, como atores) especificamente em jogos como Final Fantasy X e XIII. Pretendeu-se ver de que forma as personagens foram construídas e o que elas representam. Com a evolução temporal esperava-se ver uma complexificação das personagens envolvidas na trama do videogame, com mais dramas paralelos ao principal e também com maior ênfase na construção psicológica e social das mesmas, além de maior diversificação das personagens, com inclusão de mais mulheres, negros, latinos, gordos, orientais, indígenas dentro do grupo dos personagens jogáveis, como acontece com a configuração do público dos videogames em geral.

Para que os objetivos deste trabalho fossem atingidos, optou-se por jogar os títulos em questão já dessa forma seria possível apreendê-los melhor em razão de as personagens revelarem suas características no decurso do jogo – outras porém só são acessíveis fora do *game*: em sites oficiais e de fãs. Foram, assim, 50 horas de jogo em cada um dos Final Fantasy, totalizando cerca de 100 horas jogadas. Como algum detalhe poderia escapar, para otimizar as horas de jogo e para haver a certeza da recolha das do máximo de informações relativas à caracterização das personagens, fez-se necessária coleta de dados através de *gameplays* em vídeo disponíveis online, bem como *walkthroughs* e também sites oficiais e de fãs.

O que foi percebido ao longo das análises feitas – cujos critérios de interpretação basearam-se na revisão da literatura apresentada – é que se por um lado houve evolução por outros permaneceu-se na mesma. Em relação à construção de personagens mais complexas, pode-se dizer que os produtores buscaram de um título para outro dar a ver a história de diferentes ângulos e percepções visto, que no jogo mais recente se pode jogar com todas as personagens e conhecer um pouco melhor suas histórias. Apesar disso, algumas (Vanille e Fang) não tiveram um passado tão claro – o que, conforme os autores citados anteriormente, é um requisito importante para a construção da personagem e também para a sua originalidade. Houve evolução também no sentido de representar um pouco mais categorias geralmente pouco representadas, como os negros. De nenhum representante no título 10 para um no 13, já é um passo, bem como representar o mesmo número de mulheres e homens na equipa e dar a possibilidade de serem lutadoras de contato ou de distância, de magia ou de força – habilidades que estavam disponíveis para todas as personagens (apesar de umas mais e outras menos como evidenciado no capítulo anterior).

Apesar dessa evolução em complexidade e diversificação das personagens, na análise dos traços físicos, psicológicos e sociológicos atribuídos, ainda prevalecem os estereótipos tradicionais de género na construção das mesmas: a maior parte das personagens femininas continuam dentro dos padrões corporais ditos femininos, sendo pequenas (comparativamente às personagens homens), bonitas e jovens (não há personagens mulheres idosas como há entre as personagens masculinas e a maioria das mulheres têm traços de baby face, o que não acontece com os homens), com características de personalidade comumente associadas ao estereótipo tradicional de feminilidade (como maternal, emotiva e sensível) e ainda com as personagens masculinas com poucos desses mesmos traços – o caso da personagem homem que mais tem é Hope e são os

negativos – o que corrobora a afirmação de Lígia Amâncio (1998) sobre o estereótipo masculino ser o padrão de pessoa humana e o feminino só o ser para as pessoas desse sexo.

Também, apesar da inclusão de outras ações no repertório das personagens femininas, como iniciativa de luta, luta de contato, e traços associados geralmente ao estereótipo masculino (como ambição, coragem, independência e força), ainda os papéis de gênero tradicionais se mantêm através dos eventos que acontecem ao longo da trama e das batalhas: as personagens mulheres são maioritariamente healers e lutadoras de distância. Há também a evolução no que diz respeito aos papéis desempenhados em relação ao PC e à trama que passaram a ser mais variados, já que as mulheres passaram de apenas *sidekicks* em FF X para serem *allies* e protagonistas. Os plots usados para motivar o jogo, porém são os que há muito estão no cinema e na literatura – a donzela em perigo. Assim, como citado por Amâncio, referida no capítulo dois, a multiplicidade de papéis que passam a ser desempenhados por homens e mulheres não têm o mesmo peso para cada uma das categorias, pois a “extensão dos papéis sexuais a várias esferas de atividade social faz com que a mudança numa delas não implique necessariamente uma mudança generalizada, nem no plano dos comportamentos, nem no plano subjectivo” (1998: 72-73).

Dessa maneira, o contributo desta análise é dar a ver que a construção das personagens baseadas em estereótipos tradicionais de gênero pode não contribuir com a aproximação e legitimação das mulheres como jogadoras em uma indústria que ainda vê o seu público-alvo como maioritariamente masculino. Ao não proporcionar personagens mais interessantes e libertas de estereótipos perpetua-se uma representação enviesada que pode não ser profícua para a construção da autoimagem das próprias mulheres e da imagem que os homens fazem das mulheres, podendo contribuir para mais casos Quinn e Sarkeesian e diversos outros menos famosos que ocorrem cotidianamente nos mundos multijogadores online e também offline, apesar da presença inicialmente tímida mas constante e crescente das mulheres ao longo da história da indústria dos videogames.

Entende-se também que as análises feitas neste estudo não são absolutas e que estão limitadas ao tempo e ao curto recorte feito, podendo num futuro próximo ser alargado para mais títulos analisados e também para um estudo de recepção junto às audiências sobre este tema. O trabalho foi um primeiro contributo em uma área que tende a crescer junto à indústria.

Referências Bibliográficas

Amâncio, L. (1998) *Masculino e feminino: a construção social da diferença*, Porto: Afrontamento.

Arjoranta, J. (2014) 'Game Definitions: A Wittgensteinian Approach', *Game Studies*, 14 (1) [http://gamestudies.org/1401/articles/arjoranta, acessado em: 16 de setembro de 2014]

Assis, J. P. (2006) *Artes do Videogame*, ECA-USP. [www.-cap.-eca.-usp.-br/-poeticasdigitais/-artigos/-artesdovideogame-_1ponto1.-pdf acessado em 09 de dezembro de 2013]

Bardin, L. (1977) *Análise de Conteúdo*, S/L: Edições 70.

Bonvillain, N. (1995) *Women and men: cultural constructs of gender*, New Jersey: Prentice-Hall.

Burgess, M. C. R; Stermer, S. P. & Burgess, S. R. (2007) 'Sex, Lies, and Video Games: The Portrayal of Male and Female Characters on Video Game Covers', *Sex Roles* 57 [http://link.springer.com/article/10.1007%2Fs11199-007-9250-0 acessado em: 31 de outubro de 2013]

Butler, A. M. (2005) *Film Studies*, Great Britain: Pocket Essentials.

Carratalà, V. (2012) 'Mafia II: el privilegio del espectador en detrimento del gamer', *BOOC*. [www.bocc.ubi.pt/pag/carratala-victor-mafia-ii-el-privilegio-del-espectador.pdf acessado em 25 de outubro de 2013]

Cerqueira, C. (2008) 'A Imprensa e a Perspectiva de Género. Quando elas são notícia no Dia Internacional da Mulher', *Observatorio (OBS*) Journal*, 5. [http://obs.obercom.pt/index.php/obs/article/view/101/153 acessado em: 16 de setembro de 2014]

Cerqueira, C.; Ribeiro, L. T.; & Cabecinhas, R. (2009) 'Mulheres & Blogosfera: Contributo Para o Estudo da Presença Feminina na "Rede"', *ex æquo*, 19. [http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/10033 acedido em: 30 de janeiro de 2015]

Cerqueira, C.; Magalhães, S. I.; Cabecinhas, R.; & Nogueira, C. (2011) 'As representações de género nas revistas portuguesas de informação generalista: em busca de uma cidadania inclusiva' In: Pereira, Sara (Org.), (2011) *Congresso Nacional Literacia, Media e Cidadania*. Braga: Universidade do Minho, Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade. [http://www.lasics.uminho.pt/ojs/index.php/lmc/article/viewFile/465/436 acedido em: 01 de janeiro de 2015]

Cervo, A. L. (1981) *Metodologia científica: para uso dos estudantes universitários*, São Paulo: McGraw-Hill.

Computer Game Museum. (2011) *Computer Games Evolution of a Medium*, Berlin: Gameshouse gGmbH.

Costa Pereira, F.; & Veríssimo, J. (2008) 'A Mulher na Publicidade e os Estereótipos de Género', *Observatorio (OBS*) Journal*, 5. [obs.obercom.pt/index.php/obs/article/download/120/161 acedido em 30 de janeiro de 2015]

Datta, S. (2000) 'Globalisation and Representations of Women in Indian Cinema', *Social Scientist*, 28 (3/4) [www.jstor.org/stable/3518191 acedido em: 16 de setembro de 2014]

Dill, K. E. & Thill, K. P. (2007) 'Video Game Characters and the Socialization of Gender Roles: Young People's Perceptions Mirror Sexist Media Depictions', *Sex Roles*, 57. [http://link.springer.com/article/10.1007%2Fs11199-007-9278-1#page-1 Acedido em: 16 de setembro de 2014]

ESA, The Entertainment Software Association. (2013) *2013 Sales, Demographic And Usage Data*. The ESA. [www.theesa.com/facts/pdfs/esa_ef_2013.pdf acedido em 07 de janeiro de 2014]

ESA, The Entertainment Software Association. (2013) *2013 Sales, Demographic And Usage Data*. The ESA. [www.theesa.com/wp-content/uploads/2014/10/ESA_EF_2014.pdf acessado em 01 de outubro de 2014]

Fáisco, C.; Correia, J.; Meneses, P.; & Alvares, C. (2010) 'Breve cartografia do imaginário contemporâneo. NYC, femmes fatales, amazonas'. RepositóriUM. [http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/11863/1/DiacriticaLiteratura_CristinaAlvares.pdf acessado em 02 de janeiro de 2014]

Falcão, L.; Ramalho, G.; & Neves, A. M. (2011) 'Narrative and gameplay: a theoretical convergence' In: Fernandes, A. R.; Oliveira, B.; Orvalho, V.; & Sousa, A. A. de. (eds.). (2011) *Atas da 4ª Conferência de Ciências e Artes dos Videojogos*, Porto, Portugal. [http://www.seduca.pt/SITE_PT/documentos/videojogos2011_proceedings_final_.pdf acessado em: 28 de agosto de 2013]

Fron, J.; Fullerton, T.; Morie, J. F.; & Pearce, C. (2007) 'The Hegemony of Play', *Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007*. [http://www.digra.org/digital-library/publications/the-hegemony-of-play/ acessado em: 08 de outubro de 2014]

Galloway, A. R. (2004) 'Social Realism in Gaming', *Game Studies*, 4 (1). [http://www.gamestudies.org/0401/galloway/ acessado em: 16 de setembro de 2014]

Gill, Rosalind. (2010) *Gender and the media*, Cambridge: Polity.

Gras-Velazquez, A., Joyce, A. & Debry, M. (2009) 'White Paper Women and ICT Why are girls still not attracted to ICT studies and careers?' [http://blog.eun.org/insightblog/upload/Women_and_ICT_FINAL.pdf acessado em 04 de janeiro de 2015]

Harvey, A. (2014) 'Twine's Revolution: Democratization, Depolitization and Queering of Game Design', *GAME – Game as Art Media Entertainment The Italian Journal of Game Studies* 1 (3).

[http://www.gamejournal.it/wp-content/uploads/2014/04/GAME_3_Subcultures_Journal_Harvey.pdf acessado em: 04 de outubro de 2014]

Hulshof, E. (2004) 'Estrutura da Narrativa do Jogo Fallout 2: Um estudo sobre narrativa interativa'. *BOOC*. [www.bocc.uff.br/pag/hulshof-eduardo-narrativa-jogo-fallout.pdf acessado em 14 de outubro de 2013]

Isbister, K. (2006) *Better Game Characters by Design: A Psychological Approach (The Morgan Kaufmann Series in Interactive 3d Technology)*, São Francisco: Morgan Kaufmann Publishers

Jansz, J. & Martis, R. G. (2007) 'The Lara Phenomenon: Powerful Female Characters in Video Games', *Sex Roles*, 56. [<http://link.springer.com/article/10.1007%2Fs11199-006-9158-0> acessado em: 31 de outubro de 2013]

Jenkins, H. (2006) *Fans, bloggers, and gamers: exploring participatory culture*, Nova York: New York University Press.

Jørgensen, K. (2010) 'Game Characters as Narrative Devices. A Comparative Analysis of Dragon Age: Origins and Mass Effect 2', *Eludamos Journal for Computer Game Culture* 4 (2). [www.eludamos.org/index.php/eludamos/rt/printerFriendly/vol4no2-13/192 acessado em: 13 de outubro de 2014]

Koster, R. (2005) *A Theory of Fun for Game Design*. Scottsdale, Arizona, EUA: Paraglyph Press.

Kuittinen, J. & Holopainen, J. (2009) 'Some Notes on the Nature of Game Design', *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*. Proceedings of DiGRA 2009 [<http://lmc.gatech.edu/~cpearce3/DiGRA09/Wednesday%20%20September/226%20Some%20Notes%20on%20the%20Nature%20of%20Game%20Design.pdf> acessado em: 03 de outubro de 2014]

Lazzaro, N. (2004) 'Why We Play Games: The Four Keys to Player Experience', *XEODesign*, Game Developers Conference 2004. [http://www.xeodesign.com/xeodesign_whyweplaygames.pdf acedido em: 30 de setembro de 2014]

Levis, D. (1997) *Los videojuegos, un fenómeno de masas: qué impacto produce sobre la infancia y la juventud la industria más próspera del sistema audiovisual*, Barcelona: Paidós.

Martins, N.; Williams, D. C.; Harrison, K.; & Ratan, R. A. (2009) 'A Content Analysis of Female Body Imagery in Video Games', *Sex Roles*, 61. [<http://link.springer.com/article/10.1007%2Fs11199-009-9682-9#page-1> acedido em 31 de outubro de 2013]

Morais, N. S.; & Ramos, F. (2013) 'As questões de género na perceção das competências para o uso de tecnologias da comunicação: um estudo sobre os alunos do ensino superior público português' In: Martins, M. L. & Veríssimo, J. (org.) (2013) *Livro de Actas do 8º SOPCOM Comunicação Global, Cultura e Tecnologia*, Lisboa.

Mota-Ribeiro, S. (2005) 'Retratos de mulher: um estudo das imagens visuais e sociais do feminino' In: *Actas Do III Sopcom, VI Lusocom e II Ibérico – Volume III* [<http://www.bocc.ubi.pt/pag/mota-ribeiro-silvana-retratos-de-mulher-um-estudo-das-imagens-visuais-e-sociais-do-feminino.pdf> acedido em 03 de janeiro de 2015]

Mulvey, L. (2004) 'Visual Pleasure and Narrative Cinema' In Kaplan, A. E. (2004) *Feminism and film*, Oxford: Oxford University Press. pp.47-34.

Newman, J. (2004), *Videogames*, London: Routledge.

Nieborg, D. B. (2011) 'The winner takes all: Standardization and console games', *Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play*. [www.digra.org/digital-library/publications/the-winner-takes-all-standardization-and-console-games/ acedido em: 09 de outubro de 2014]

Nogueira, C. (1995) 'Gender representations and perceptions of managerial success' In Amâncio, L.; Nogueira, C. (eds.) (1995), *Gender management and science*. Braga: Universidade do Minho, Instituto de Educação e Psicologia. [<http://hdl.handle.net/1822/4354> acedido em: 01 janeiro de 2015]

Nogueira, C. (2004) 'Ter ou fazer o género: o dilema das opções metodológicas na psicologia social' In: Guareschi, N. M. de F.(Org.) (2004) *Estratégias de invenção do presente: a psicologia social no contemporâneo*, Porto Alegre: EDIPUCRS. [<http://hdl.handle.net/1822/5503> acedido em: 01 de janeiro de 2015]

Nogueira, C.; Silva, S. M. da. (2003) 'Introdução [a] Um olhar sobre os feminismos: aprofundar a democracia no mundo da vida' In Marques, C. [et al.] *Um olhar sobre os feminismos: aprofundar a democracia no mundo da vida*, Porto: Edições Umar. [<http://hdl.handle.net/1822/4367> acedido em: 01 de janeiro de 2015]

Nogueira, L. (2007) 'Lost Flashback: Design de Personagens'. BOCC. [<http://www.bocc.ubi.pt/pag/cinema-lost.pdf> acedido em 25 de outubro de 2013]

Nogueira, L. (2008) *Narrativas Fílmicas e Videojogos*. Covilhã, Portugal: Livros LabCom. [<http://www.livroslabcom.ubi.pt/book/47> acedido em: 25 de outubro de 2013]

Pérez-Latorre, Ó. (2012) 'Del Ajedrez a StarCraft. Análisis comparativo de juegos tradicionales y videojuegos', *Comunicar Revista Científica de Educomunicación*, 38 (XIX). [www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=38&articulo=38-2012-15 acedido em: 16 de setembro de 2014]

Phan, M. H.; Jardina, J. R.; Hoyle, S.; & Chaparro, B. S. (2012) 'Examining the Role of Gender in Video Game Usage, Preference, and Behavior', *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting 2012*, 56. [<http://pro.sagepub.com/content/56/1/1496> acedido em: 1º de outubro de 2014]

Pinto, M. I. M. B. (1999) 'Cultura de massas e representações femininas na paulicéia dos anos 20', *Revista Brasileira de História*, 19 (38) [www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-01881999000200007&lng=en&lng=pt. 10.1590/S0102-01881999000200007 acedido em 30 de janeiro de 2014]

Riedl, M., and Young, M., (2003) 'Character-Focused Narrative Generation for Execution in Virtual World's', Liquid Narrative Group, Department of Computer Science, North Carolina State University. [http://liquidnarrative.csc.ncsu.edu/pubs/icvs03.pdf acedido em 03 de outubro de 2014]

Sarkeesian, A. (2013) *Tropes vs Women in Video Games*. [www.feministfrequency.com]

Sheldon, L. (2004) *Character Development and Storytelling for Games*. Boston: Thomson Course Technology PTR.

Teixeira, P. M. (2013) *A Representação Emocional da Personagem Virtual no Contexto da Animação Digital: do Cinema de Animação aos Jogos Digitais*. Universidade do Minho, Instituto de Ciências Sociais. Braga. Tese de Doutoramento

Van Zoonen, L. (2006) *Feminist media studies*, London: Sage.

Vermeulen, L.; Van Looy, J.; De Grove, F.; & Courtois, C. (2011) 'You Are What You Play? A Quantitative Study into Game Design Preferences across Gender and their Interaction with Gaming Habits', *Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play*. [www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/11313.31106.pdf acedido em: 14 de outubro de 2014]

Zagalo, N. (2009) *Emoções Interactivas, do Cinema para os Videojogos*. Braga: Grácio Editor

Zagalo, N. (2013) 'A singularidade da linguagem dos videojogos', *Portal de la Comunicación InCom*. Universidade Autónoma de Barcelona. [www.portalcomunicacion.com/lecciones_det.asp?id=83 acedido em 10 de fevereiro de 2014]

Washburn, D. (2009) 'Imagined History, Fading Memory: Mastering Narrative in Final Fantasy X' in *Mechademia*, Volume 4, pp. 149-162. University of Minnesota Press.

Williams, L. (2004) 'Something Else Besides a Mother: Stella Dallas and the Maternal Melodrama' In: Kaplan, A. E. (2004) *Feminism and film*, Oxford: Oxford University Press. pp. 503-479.

Williams, D.; Consalvo, M.; Caplan, S.; & Yee, N. (2009) 'Looking for Gender: Gender Roles and Behaviors Among Online Gamers', *Journal of Communication*, 59. [http://129.105.161.80/uploads/LFG_JOC.pdf acedido em: 11 de outubro de 2014]

Referência de Videojogos

Final Fantasy X/X-2 HD Remaster – Sakaguchi, H. (2014) Square Enix

Final Fantasy XIII – Sakaguchi, H. (2010) Square Enix

APÊNDICES

Estes apêndices contém parte da revisão da literatura sobre as categorias de personagens relativamente ao *Player Character* que não foram usadas no estudo por estarem análise apenas as personagens amigáveis ao mesmo. De seguida, estão as caracterizações das personagens masculinas de Final Fantasy X e XIII que foram usadas como forma de comparação com as personagens femininas alvo deste trabalho.

A.1. Categorias neutras e hostis aos Player-Character

Entre os neutros, Isbister (2006) aponta os *Obstacles*, que podem ser uma porta emperrada ao que o PC precise ultrapassar, por exemplo, mas que não têm muito poder social ou físico no jogo. Esses personagens não se importam com o progresso do jogador na trama e têm uma agenda específica com a qual o jogador tem que lidar. A autora ainda aponta que os *Obstacles* devem ser divertidos de odiar.

A categoria seguinte é a *Enemy* que, de acordo com Isbister, são os mais populares, antigos e persistentes NPCs existentes – citando como exemplo os alienígenas de Space Invaders. Entre suas características estão não ser tão poderosos como o PC, mas ter igual ou superior poder de fogo, porém sem muita estratégia. São equivalentes aos *Minions*, porém agem contra o jogador, e em geral são desumanizados, de acordo com a autora.

Seguido destes, estão os *Competitors*, que são os oponentes do PC em jogos de luta e de esportes, por exemplo. Segundo Isbister, eles só aparecem durante os rounds, têm o mesmo objetivo que o jogador e pode ser outra pessoa em jogos *multiplayer*.

Com mais poder do que o PC, o *Boss Monster* é um inimigo poderoso e deve ser derrotado com persistência e estratégia. Sua tarefa é barrar o caminho do jogador, informa Isbister.

O *Archenemy*, para a autora, é o antagonista do PC, que tem muito mais poder físico e social do que este e sempre tem um plano para dominar o mundo que é atrapalhado pelo jogador. Eles aparecem, em geral, em *cutscenes* e mandam seus *Minions* para a luta antes deles. Sheldon (2004) nomeia esse tipo de personagem, antagonista, como *Villain*, que explica ser o oponente ou adversário do protagonista (nesse caso, o PC), e que é tão ou mais inteligente do que o personagem controlado pelo jogador. Para este autor, é muito importante que o Villain seja muito

bem construído porque o será o PC: “the *antagonist* must be every bit as intelligent and powerful as the protagonist. A weak adversary creates a weak hero. Never ever make the mistake of giving the villain an *obvious* weakness in the same way we lame a tragic hero with an Achilles heel (Sheldon, 2004: 75)”.

A seguir, na lista de Isbister, estão os personagens que não são nem a favor nem contra o protagonista. O primeiro é *Audience*, que não tem jogabilidade mas influencia no emocional do jogador. Como exemplo, a autora aponta as plateias de *games* como *Mortal Kombat* e *Street Fighter*. A seguir estão *Informers/Traders*, que segundo, Isbister, têm sua própria agenda independente da do jogador e são vistos em parte da história – naquela em que são necessários para a compra de itens ou busca de informações. Essa categoria é chamada de *Merchants* por Sheldon (2004), que separa, estes dos *Quest Givers*.

Por último, na classificação de Isbister, estão os *Hosts* que são os anfitriões dos jogos de auditório, que fazem comentários e que informam o jogador. Eles têm mais poder social do que o PC e jogam, apesar de não se envolverem diretamente.

A. 2 – Personagens masculinos Final Fantasy X

A.2.1. Tidus

Conforme o perfil no site oficial, Tidus é alegre e divertido além de ser a promessa da equipa de blitzball Zanarkand Abes. O jovem de 17 anos não tem uma boa relação com o pai Jecht, que na sua época também era um expoente do esporte. É capaz de atacar todo o tipo de inimigos em função da velocidade que adquiriu pelo blitzball.



Imagem 10 – Tidus

As **características físicas** de Tidus são homem, branco, loiro, cabelo arrepiado, roupas que revelam parte do torso, braço e perna (bermuda e casaco). Tem tamanho um pouco menor que o restante dos homens do grupo jogável e seus movimentos são rápidos e nervosos apesar de ocuparem bastante espaço. Seu rosto tem traços de *baby face*, como olhos grandes, bochechas salientes e sobrancelhas relativamente altas. Através de sua voz enérgica e gestos rápidos, além de mesmo em dificuldades apresentar-se com um sorriso é possível perceber que é amigável, dentro da categoria Agreeableness. Em relação às categorias de Dominance, pode-se perceber a partir do aspeto permanente que ele é um homem jovem e saudável de composição corporal mediana, raça humana branca e de linhagem familiar de jogadores de blitzball. A partir do aspeto controlável, que ocupa bastante espaço físico em suas interações, fala alto e sente-se confortável ao encarar. Seus ataques são de contato direto com oponente através de uma espada e causam um dano significativo. Sua magia inicial está enquadrada como habilidade, cheer, que serve para aumentar a defesa e a força da equipe. Entre os homens é o que tem HP inicial mais baixo. Sua profissão é atleta profissional, antes de ser guardião.

Tabela 25 – Habilidades de Tidus

Status Inicial		
Health Points (HP) – 520	Força – 15	Agilidade – 10
Magic Points (MP) – 12	Defesa – 10	Sorte – 18
Arma – espada	Magia – 5	Evasão – 10
Magia inicial – cheer	Defesa Mágica – 5	Mira – 10

Entre os **traços sociológicos** de Tidus, sabe-se seu passado com o pai e seu desaparecimento, a perda precoce da mãe (a qual não sabemos o nome) e a infância guiada por Auron através de *flashbacks* de Zanarkand. Durante a trama, este personagem desenvolve uma relação de gratidão com Wakka (que sugere que faça parte do grupo de guardiões de Yuna), estreita os laços com seu mentor Auron, conquista Kimahri e Lulu, além de desenvolver uma amizade com Rikku e faz par romântico com Yuna (que também pede que entre para sua equipa de guardiões). Durante o jogo, é possível perceber através das respostas que podem ser escolhidas para os diálogos com Lulu e Rikku, que todas as personagens femininas estão de alguma forma para Tidus (logo após chegar em Besaid, ele sonha com Yuna, mas Rikku aparece com ciúmes; e, quando Lulu pede para Tidus não se apaixonar por Yuna, uma das respostas é que Lulu é mais o tipo dele; há também a cena de ciúmes que protagoniza quando do casamento de Yuna com Seymour). Com Yuna ele desenvolve uma ligação mais profunda para a qual tem até uma espécie de sinal secreto. Depois de ser sugado para Spira, o personagem está sempre a tentar encaixar-se e tem esperanças de voltar para casa, mas após perceber que não haverá retorno aceita o seu destino. Junto a Rikku, busca uma forma de salvar Yuna do Final Summoning.

O **perfil psicológico** de Tidus é de um jovem corajoso e enérgico ainda imaturo para algumas situações mas que ao longo do jogo vai se desenvolvendo e também passando a entender o desaparecimento do pai. O personagem procura sempre encarar os eventos de maneira positiva. É um pouco desajeitado, bastante confiante em si mesmo, reage em exagero aos acontecimentos e é bastante emotivo – característica lembrada por diversa vezes por Auron e em seus *flashbacks* Tidus lembra do pai lhe chamar de chorão. É independente, corajoso, otimista e aventureiro. A partir dos aspetos OCEAN pode-se considerar Tidus como aberto a novas experiências (pois Tidus

se adapta ao novo ambiente para onde é sugado), age motivado por impulsos sem fazer planos e tem tendência emocional.

Seu papel na trama é o de Protagonista, fato apontado no início da narrativa por ele (“Listen to my story, this may be the last chance”, diz Tidus no início do jogo), por Auron (quando este o joga para dentro de Sin: “This is your story”) e ao final do jogo por ele novamente, mas escuta o mesmo de Yuna. Ainda os eventos do jogo se desenrolam para que seja conhecida a sua história e para que esta se desenvolva. Em relação aos outros personagens é o *Player Character* – é ele quem controlamos durante o jogo e que caminha pelo mundo de Spira (os outros personagens desaparecem enquanto movemos Tidus pelos cenários, só reaparecendo durante as batalhas ou em eventos). O PC logo se integra à guarda de Yuna e, de acordo com Isbister (2006: 55), apoiar esta personagem e sua equipe ao longo da jornada demonstra que Tidus tem as responsabilidades de um herói nas culturas mais coletivistas como a japonesa.

Tabelas 26 e 27 – Características de Tidus

Física	Psicológica	Sociológica
Raça: Humana branca	Personalidade: Extrovertido, desajeitado, muito confiante, emotivo, otimista, independente, extrovertido, aventureiro	Passado: Filho do grande jogador de blitzball, Jetch, passou a infância sem pais e era a nova promessa do esporte
Sexo: Masculino	Openness: Aberto para desafios do jogo	Presente: Sugado para o mundo de Spira, inicia a jornada para derrotar Sin e tentar voltar para sua casa
Habilidade: velocidade, ataques com espada; distribui velocidade e força para a equipe	Conscientiousness: Age por impulso na maior parte das vezes	Traços Culturais: Nascido em outra época, em que se usa machina, não entende as tradições do lugar onde está
Corpo: Tamanho mediano, movimentos nervosos e rápidos, muito espaço ocupado	Extroversion: Extrovertido ao contato social com NPCs	
Rosto: Algumas características de baby face	Agreeableness: Faz piadas, movimenta-se rápido, adota posições de ataque rapidamente	
Voz: Enérgica, tom médio	Neuroticism: Emoções a flor da pele	

Olhar: Encara outras personagens

Em relação ao Player-Character (poder social no jogo)	Em relação à narrativa (relevância na trama)
<i>Player Character</i>	Protagonista

A.2.2. Auron

Descrito como um homem de 35 anos, poucas palavras e guardião lendário que derrotou Sin junto com Lord Braska. Passados dez anos, ele guia Tidus e Yuna nessa mesma missão. O site ainda ressalta que é capaz de infligir grande dano em inimigos com revestimento resistente com sua espada.



Imagem 11 – Auron

Entre suas **características físicas** estão a cicatriz no olho direito, os cabelos grisalhos, a espada longa e de aspeto pesado levada junto ao ombro, além da roupa vermelha que lembra um kimono de samurai – uma de suas espadas, usadas durante o jogo, tem o nome de katana, a espada usada por estes guerreiros e que representa poder e força). É humano, branco, homem, não apresenta traços de baby face, sua voz é grave e um pouco rouca. Em relação ao tamanho, é grande, se comparado a Tidus, seus movimentos são lentos e largos, além de parecer muito confortável encarando, inclusive com feitiço desafiador. Não sorri, o que somado aos outros fatores

aponta para um elevado nível de Dominance e poder social no *game*. É um dos que mais poderosos da equipe em ataques físicos com muito dano causado, tem elevado HP e ao longo do jogo adquire a capacidade de receber prejuízo no lugar de seus companheiros de equipa, além da habilidade provocar o inimigo. Antes de ser guardião era monge.

Tabela 28 – Habilidades de Auron

Status Inicial		
Health Points (HP) – 1030	Força – 20	Agilidade – 5
Magic Points (MP) – 33	Defesa – 15	Sorte – 17
Arma – espada	Magia – 5	Evasão – 5
Magia inicial – não tem	Defesa Mágica – 5	Mira – 3

Os **traços sociológicos** de Auron são de um passado sofrido com uma longa jornada com Lord Braska e Jecht para derrotar Sin – da qual saiu quase vitorioso, pois morreu e tornou-se um insent, e com duas promessas a cumprir: cuidar de Tidus e de ser guardião de Yuna (para quem oferece seus serviços assim que a encontra). É famoso em toda Spira pelo feito e por isso é muito conhecido e respeitado por onde passa. Tem conexões com figuras importantes do mundo do jogo e opinião sobre Yevon e suas práticas. Em razão de ser o mais experiente da equipe e já ter derrotado Sin, além de ser o mais velho, é – em quase todas as situações – dele a palavra final e os comandos sobre o que fazer em seguida, sendo, dessa forma, o responsável pela equipe. Sua presença faz com que outros times de guardiões e summoners tenham mais consideração por eles. Apesar disso, guarda remorso de não ter conseguido salvar Braska e Jecht e logo no princípio da sua jornada ao lado deles foi tido como um monge falho por não ter casado com a filha do mestre do templo onde vivia.

O **perfil psicológico** de Auron aponta para uma pessoa com as emoções controladas que esconde seu passado (no qual era idealista) e que age sempre pensadamente. Por ser o mais estável emocionalmente, é tido como responsável por todos. Este personagem encara a vida de forma objetiva e direta sem pausas para preocupações com trivialidades cotidianas – afinal já está morto. Apesar disso, sente-se responsável por Tidus e dá-lhe conselhos sobre a jornada e até sobre a vida sentimental (relação Tidus/Yuna e Tidus/Jecht). É um personagem que se irrita fácil com os erros

dos seus companheiros de jornada. Auron também ajuda o PC a entender melhor o mundo que o cerca. É sério, corajoso, autoritário e paternalista, pois assume atitudes de um pai tradicional. É reservado e não demonstra traços de *Agreeableness*. É a voz da razão e consegue negociar com todos no mundo do jogo por seu prestígio social.

Por essas características – grande poder social no jogo, conhecimento da jornada que será feita e conselhos ao personagem protagonista – é possível considerar que Auron tem o papel de Mentor em relação ao PC e de *Major Character* em relação à narrativa, é possível também considerá-lo como Pivotal, em razão de ser ele quem envia Tidus de Zanarkand para Spira e que traz elementos do passado com Jecht que desenrolam eventos relativos ao PC.

Tabelas 29 e 30 – Características de Auron

Física	Psicológica	Sociológica
Raça: Humana branca	Personalidade: Fechado, objetivo e sem preocupações extras além da jornada e da promessa a cumprir, sério, corajoso, autoritário, paternalista	Passado: Amigo de Lord Braska e Jetch, que sobreviveu a jornada contra Sin e prometeu proteger os filhos dos seus parceiros de jornada
Sexo: Masculino	Openness: Aberto para desafios do jogo	Presente: Integra a equipe de guardiões de Yuna
Habilidade: potentes ataques com espada, pode receber dano pela equipe e provocar o adversário	Conscientiousness: Age pensadamente na maior parte das vezes	Traços Culturais: Por já ter sobrevivido a uma jornada summoner, sabe o que há por vir
Corpo: maior do que o PC, movimentos grandes e lentos, muito espaço ocupado	Extroversion: Fechado e desafiador para outros NPCs, mas aberto ao PC	
Rosto: nenhuma característica de baby face; cicatriz no olho, cabelos grisalhos	Agreeableness: Sério em quase todas as ocasiões, mas terno	
Voz: grave e levemente rouca	Neuroticism: Emoções contidas, preocupa-se	
Olhar: Encara outras personagens		

Em relação ao Player-Character (poder social no jogo)	Em relação à narrativa (relevância na trama)
Mentor	<i>Major e Pivotal Character</i>

A.2.3. Wakka

Este personagem é descrito como capitão da equipa de blitzball Besaid Aurochs, que é especialmente forte contra inimigos aéreos os quais ataca com a bola do esporte que pratica. Com 24 anos, ele pretende se aposentar do esporte para poder se guardião de Yuna a tempo inteiro.



Imagem 12 – Wakka

As **características físicas** de Wakka são: humano, homem, branco (de aspeto bronzeado), musculoso, de cabelos ruivos arrepiados em um topete seguro por uma bandana, roupas que revelam o torso e sandálias. Tem composição corporal grande e não apresenta traços de baby face. Seus movimentos são rápidos e nervosos, mas largos. É confiante em encarar outros personagens e sua voz é enérgica. Sorri com frequência e faz brincadeiras com o restante da equipa. Usa como arma uma bola e causa dano considerável em uma grande variedade de inimigos, além de ser capaz de usar magia negra como ataque. O personagem tem a habilidade de cegar o oponente, que não é enquadrada pelo jogo como magia mas como habilidade. Apesar

disso, ao longo do jogo, o personagem vai desenvolvendo outras magias. Ele tem como profissão anterior atleta de blitzball como Tidus.

Tabela 31 – Habilidades de Wakka

Status Inicial		
Health Points (HP) – 618	Força – 14	Agilidade – 7
Magic Points (MP) – 10	Defesa – 10	Sorte – 19
Arma – bola	Magia – 10	Evasão – 5
Magia inicial – Dark attack	Defesa Mágica – 5	Mira – 25

Nos **traços sociológicos** de Wakka, sabe-se que é nativo de Besaid, que quando bebê perdeu seus pais para Sin, restando apenas seu irmão Chappu (namorado de Lulu), com quem tinha uma relação muito próxima e que também foi morto por Sin anos depois, durante uma tentativa de derrotar o monstro usando machina – que é proibida pelos ensinamentos de Yevon os quais Wakka segue cegamente. É a perda do irmão que o motiva a ser guardião de Yuna e também que sustenta o seu ódio pelo povo Al Bhed. Desde os cinco anos Wakka joga blitzball e há dez tentava ganhar o campeonato do esporte. Quando Tidus chega a Besaid, sua aparência e personalidade lembram a do seu irmão e logo eles desenvolvem uma relação fraternal. É Wakka quem incentiva Tidus a entrar para a equipe de guardiões por sentir-se bem ao lado dele. Wakka é um líder carismático do time de Besaid e, apesar de não ter vencido nenhum campeonato, ele tem apoio dos companheiros de equipa.

O **perfil psicológico** de Wakka é de uma pessoa corajosa, engraçada mas bastante teimosa e apegada aos ensinamentos nos quais foi criado. Conforme outros personagens, principalmente Lulu, ele não tem muita imaginação tampouco foco e também é bastante nervoso. É extrovertido, carismático e não tem muito controle de suas emoções, não está totalmente aberto aos desafios do jogo em razão dos seus preceitos e geralmente não planeja suas ações. Apesar disso, é uma das fontes de conforto para o PC, pois a relação fraternal entre eles ameniza a estranheza de Tidus em relação ao mundo onde está. A personagem está em constante confronto com Rikku em razão da origem dela, porém depois estreitam amizade, de forma que pode ser considerado afetuoso.

A partir dessas informações, é possível considerar Wakka como um *Sidekick* em relação ao *Player Character* e, por sua importância na trama, como um *Major Character*.

Tabelas 32 e 33 – Características de Wakka

Física	Psicológica	Sociológica
Raça: Humana branca	Personalidade: Extrovertido e engraçado, pouco foco e imaginação, teimoso e apegado às tradições, afetuoso, corajoso	Passado: Perdeu os pais e o irmão Chappu para Sin e cresceu com Yuna, fatos que motivaram sua opção por ser guardião. Sempre quis ganhar um campeonato de blitzball
Sexo: Masculino	Openness: pouco aberto para desafios do jogo	Presente: No início do jogo era também capitão da equipe de blitzbal, além de integrar a equipe de guardiões de Yuna
Habilidade: ataca inimigos aéreos, capaz de deixar o inimigo cego e usa ataques mágicos	Conscientiousness: Não age pensadamente na maior parte das vezes	Traços Culturais: Acredita totalmente nos ensinamentos de Yevon e também por isso não confia em Al Bheds
Corpo: maior do que o PC, movimentos grandes e nervosos, muito espaço ocupado	Extroversion: Carismático e aberto ao contato com outros personagens	
Rosto: nenhuma característica de baby face; cabelo ruivo em topete	Agreeableness: Sorri, faz piadas, move-se nervosamente	
Voz: enérgica e mais grave que a do PC	Neuroticism: Não controla as emoções e preocupa-se com facilidade	
Olhar: Encara outras personagens		

Em relação ao Player-Character (poder social no jogo)	Em relação à narrativa (relevância na trama)
<i>Sidekick</i>	<i>Major Character</i>

A.2.4. Kimahri

Apresentado como um jovem guerreiro da tribo Ronso, Kimahri é um dos guardiões de Yuna e esteve sempre ao seu lado desde que ela perdeu os pais há 10 anos. Segundo a descrição, ele é reservado e taciturno, extremamente leal e tem 25 anos. Entre suas habilidades está a de apreender as capacidades dos inimigos.



Imagem 13 - Kimahri

As **características físicas** de Kimahri são distintas do restante dos membros da equipe: ele tem formas humanas misturadas com as de um leão (características da tribo em que ele nasceu, a Ronso). Ele é homem e mais alto que o restante da equipe, mas menor que a média da tribo Ronso. Seus músculos são bem desenvolvidos e aparentes, seu corpo azul é pouco coberto e ele ostenta um chifre quebrado (que é uma vergonha para alguém da sua tribo). É um personagem de poucas palavras e voz grave e forte de forma que se assemelha a um rugido. Sente-se confortável encarando e seus movimentos são lentos e largos. Seu rosto é o de um leão, por isso não tem características de baby face. Tem ataques mágicos, como Lancet (copia as habilidades do oponente) e também físicos – feitos através de uma lança.

Tabela 34 – Habilidades de Kimahri

Status Inicial		
Health Points (HP) – 690	Força – 20	Agilidade – 5
Magic Points (MP) – 33	Defesa – 15	Sorte – 17
Arma – lança	Magia – 5	Evasão – 5
Magia inicial – Lancet	Defesa Mágica – 5	Mira – 3

Nos **traços sociológicos** de Kimahri estão as tradições Ronso das quais ele se afastou por ser visto com maus olhos por seu tamanho inferior e também em função de um duelo com um dos seus no qual perdeu o chifre. Os Ronso são responsáveis por guardar o Monte Gagazet – último local habitado antes de Calm Lands e Zanarkand, onde ocorrem os momentos finais da peregrinação summoner – e lugar onde Yuna foi reconhecida por sua força em seguir a jornada para salvar Spira mesmo sendo considerada traidora pela sociedade. Ao sair da sua tribo, ele encontrou Auron que pediu-lhe que tirasse Yuna de Bevelle e levasse para Besaid para que crescesse bem e dessa forma ele acompanhou o crescimento da menina e já era seu guardião antes mesmo de ser iniciada a sua jornada de summoner. Ao voltar a sua terra natal, a personagem resolve problemas do passado e volta a ser reconhecida como integrante da tribo Ronso. Kimahri fala muito pouco e somente se manifesta verbalmente quando confia no seu interlocutor ou quando é ameaçado. Os seus companheiros de equipa afirmam que nenhum deles entende muito bem Kimahri mas sabem de sua devoção por Yuna. Ele sempre toma a frente dela quando alguém a desafia ou enfrenta.

No **perfil psicológico**, sabe-se apenas o básico sobre Kimahri como, por exemplo, que ele não é extrovertido, que tem suas emoções controladas, que está aberto aos desafios do jogo porque seu objetivo é proteger Yuna. Não se sabe ao certo se planeja suas ações mas por algumas atitudes em relação aos eventos desencadeados por outros dois Ronso (Biran e Reinke) parecem pensadas. A personagem não sorri, apenas quando Tidus pede. Kimahri é sério, forte, corajoso e honrado. Em relação ao PC, pode-se pensar em Kimahri como um *Pet*, pois oferece resistência ao PC e não tem uma grande motivação própria, mas devido a sua presença constante, interação com o PC, informação a dar e conflitos próprios a resolver, optou-se por classifica-lo como *sidekick* e *major* character. Em relação a Yuna, é possível classifica-lo como *servant*.

Tabelas 35 e 36 – Características de Kimahri

Física	Psicológica	Sociológica
Raça: Ronso	Personalidade: Fala pouco, encara a vida de forma objetiva, prefere não revelar seus problemas pessoais com sua tribo, sério, forte, corajoso, honrado	Passado: Por ter estatura menor que outros Ronso e ter perdido o chifre em uma briga, saiu de sua tribo, conheceu Auron e passou a ser protetor de Yuna
Sexo: Masculino	Openness: aberto para desafios do jogo	Presente: Como já protegia Yuna, foi passo natural integrar a equipe de guardiões dela
Habilidade: pode copiar as técnicas do inimigo, usa lança e pode envenenar o oponente	Conscientiousness: Age pensadamente na maior parte das vezes	Traços Culturais: Sua tribo é responsável pela proteção do Monte Gagazet que é parte da peregrinação dos summoners
Corpo: maior do que todos da equipe, movimentos grandes e lentos, muito espaço ocupado	Extroversion: Fechado, só conversa quando já conhece o interlocutor	
Rosto: semelhante ao de um leão; nenhuma característica de baby face	Agreeableness: Não sorri, não faz piadas e está sempre sério	
Voz: Grave e rouca	Neuroticism: Controla as emoções	
Olhar: Encara outras personagens		

Em relação ao Player-Character (poder social no jogo)	Em relação à narrativa (relevância na trama)
<i>Sidekick</i>	<i>Major Character</i>

A.3 – Personagens masculinos Final Fantasy XIII

A.3.1. Snow

Conforme o manual e o site, Snow Villiers é um jovem que entra de cabeça no perigo tendo como arma o seu poderoso corpo e cujo otimismo e extroversão cativam a todos ao seu redor.



Imagem 14 - Snow

As **características físicas** de Snow são: humano, homem, branco, cabelos loiros presos em uma bandana preta, olhos azuis e roupas que mostram apenas os pulsos e parte do peito por baixo de uma camisola, um casaco longo bege, calças largas, botas e luvas. Ainda, o personagem usa um colar como símbolo do noivado com Serah. Ele é o personagem do grupo principal jogável mais alto e musculado. Seus movimentos são grandes, lentos e largos ocupando bastante espaço. Sua voz é grave porém bastante audível e não tem traços de baby face: sobrancelhas são bem próximas aos olhos que não são pequenos e com linhas retas, não tem bochechas salientes e seu queixo é largo e com barba. Tem lábios grandes e nariz fino. Parece confortável ao encarar outros personagens. Sua arma é o ataque direto com as mãos – ele usa um casaco no qual há a tecnologia Antimatter Manipulation Principle (AMP) que aumenta a força de quem a veste. Seus ataques são dos que mais causam dano (junto aos de Fang e de Lightning) e sua habilidade inicial é lançar granadas. Seus papéis iniciais são os de Commando, Ravanger e Sentinel. É o primeiro a dominar o seu Eidolon, as irmãs Shiva, que aparecem quando ele se separa do grupo ficando sozinho junto ao cristal de Serah. É o único personagem que não recebe ajuda de outros da equipe para vencer o seu Eidolon – que ao contrário dos demais apareceu em seu socorro para somente depois desafia-lo – e o que ganha mais rapidamente Crystogen Points. Snow é o *Player Character*

no primeiro, segundo e terceiro capítulos quando é capturado por Fang e só se volta a jogar com ele no sétimo – quando seu HP é o mais alto e por isso ele faz bem o papel de Sentinel. Pode-se pensar sua profissão como líder de milícia. Quando está na equipa de luta e a mesma está parada, a personagem faz demonstrações de força, a fazer socos com as mãos.

Tabela 37 – Habilidades de Snow

Status Inicial		
Health Points (HP) – 350	Força – 32	Papéis – Commando, Sentinel e Ravanger
Arma – punhos	Magia – 22	

Traços Sociológicos – Snow era órfão e cresceu em uma instalação do exército Sanctum com dois amigos (Lebreau e Gadot) que posteriormente se tornaram os fundadores da equipa NORA (anacrônimo de No Obligations, Rules or Authority), um grupo de jovens que faz a guarda da vizinhança contra mostros e pequenos distúrbios mas que durante o Purge, lutou pela libertação do povo de Bohdum – tornando-se uma espécie de milícia armada, da qual Snow é um carismático líder. Entre os sonhos que Snow tinha antes de se tornar l’Cie estavam ter uma família com Serah (irmã de Lightning) e salvar Cocoon. Ele e Serah namoravam apesar de sua irmã reprovar a relação por não gostar de Snow e de suas atitudes como líder da NORA (que para ela é um grupo de jovens inconsequentes que fingem ser heróis). Durante os 13 dias antes do início da jornada do *game*, Snow pede Serah em casamento após descobrir que ela era uma l’Cie, de forma a provar seu amor incondicional por ela e também para ajudá-la a cumprir seu Focus. Não obtendo a aprovação de Lightning para o casamento por ela não acreditar na história da irmã, Snow e Serah vão para o Vestígio de Pulse onde Serah é presa e posteriormente se transforma em cristal. Se antes seu objetivo era não deixar Serah virar um Cie’tth, nesse momento (e após ser marcado como um l’Cie) passa a ser cumprir o último pedido de Serah para salvar Cocoon na esperança de que ela retorne da forma de cristal. Durante o confronto que inicia o jogo, Snow está no comando da operação rebelde e pede voluntários para o combate após resgatar os refugiados, entre eles a mãe de Hope, Nora, se voluntaria e morre sob o comando de Snow – tanto ele mesmo como Hope acreditam que é culpado pela morte dela. A personagem é considerada por todos

como o herói, até por Lightning que acredita a ele a evolução de Hope e a sua própria força interior a ele.

Perfil psicológico – Snow pode ser definido pelo amor por Serah, que o leva a fazer tudo por ela. Assim é um personagem movido pela emoção e é uma pessoa bastante carismática e extrovertida cuja altivez faz com que sinta que é amigo de todos. A personagem aparenta muito otimismo e teimosia. Snow também se auto-proclama herói, mesmo quando descobre que – contrariando o seu último pedido – Serah completou seu Focus de reunir as “armas” para destruir Cocoon. Ao conhecer a verdade Snow diz: “I made this far just because I thought I was the world’s last hope [...] Even heroes make mistakes. I was wrong, I admit it”. É um personagem aberto aos desafios do jogo, pois acredita que irá vencê-los mesmo antes de começá-los, mas não planeja suas ações pois acredita que heróis não precisam de planos. É bastante extrovertido, faz brincadeiras e sorri para outros personagens. Tem altos e baixos emocionais, principalmente no que diz respeito a culpa que sente pelas pela morte de pessoas sob seu comando. É corajoso, forte e independente. Como jogamos com Snow nos primeiros capítulos e depois ele junta-se tardiamente ao grupo, pode-se considerar este personagem como um *Ally* – também pelo fato de se considerar (e ser considerado por outros jogadores como Lightning) um herói. Apesar de também estar na missão de salvar Serah, não é o protagonista, mas um *Major Character* na trama – com importância equivalente a de Yuna em FF X.

Tabelas 38 e 39 – Características de Snow

Física	Psicológica	Sociológica
Raça: Humana branca	Personalidade: carismático, extrovertido, determinado, confiante, teimoso, otimista, corajoso, independente, forte, honrado	Passado: É órfão e cresceu em uma instalação militar de Bodhum. Criou um grupo rebelde para lutar pela liberdade. Sonha em ter uma família com sua noiva Serah
Sexo: Masculino	Openness: Aberto para desafios do jogo	Presente: Quer salvar Serah do sono eterno como cristal e Cocoon das ordens dos Fal'Cie
Habilidade: ataques físicos e granadas	Conscientiousness: Age por impulso guiado pela emoção	Traços Culturais: Aprendeu a odiar Pulse desde cedo, acredita no seu amor por Serah e na missão que tem,

		por ser herói de salvar o mundo em que vive
Corpo: Tamanho muito grande, movimentos largos e lentos que ocupam muito espaço	Extroversion: Expansivo, conversa com todos	
Rosto: não tem características de baby face	Agreeableness: sorri e faz brincadeiras	
Voz: grave, tom alto	Neuroticism: Tem altos e baixos emocionais	
Olhar: Encara outras personagens		

Em relação ao Player-Character (poder social no jogo)	Em relação à narrativa (relevância na trama)
<i>Ally</i>	<i>Major Character</i>

A.3.2. Sazh

A descrição do manual e do site revelam que Sazh Katzroy é de um homem amigável, sorridente que tem uma perspectiva madura sobre a vida e está sempre com um filho de ave Chocobo (que vive no seu cabelo afro) e suas pistolas. Eventos que saíram do seu controlo teriam-no colocado na jornada do jogo, mas ele tem seus próprios motivos para seguir nela.



Imagem 15 - Sazh

Nas **características físicas** de Sazh encontramos um humano, homem e único representante negro dentro do grupo jogável nos dois títulos em estudo, com cabelos afro, olhos escuros, vestido com casaco verde, calças beges, botas e luvas que deixam aparecer apenas seu rosto, dedos e pequena parte do peito. É o personagem mais velho da equipa e é o único que é pai. Sua profissão é de piloto de aeronaves civis. Relativamente às baby faces, Sazh não apresenta esses traços, tendo olhos de tamanho médio com sobrancelhas próximas, nariz largo, barba, queixo e lábios largos. Sua voz é grave de tom médio, seus movimentos são largos, porém nervosos, e seu tamanho é médio. Encara personagens mas com pouca frequência. Sazh ataca com dois revólveres e sempre à distância. A personagem começa com apenas um papel: Ravanger e adquire posteriormente Commando e Synergist. Seu Eidolon é o terceiro a aparecer, Brynhildr, que surge após Sazh descobrir a verdade de Vanille – que ela foi responsável pelo Fal'Cie Kujata acordar e marcar seu filho como l'Cie para protegê-lo. Apesar disso, com a ajuda dela, Sazh consegue dominar seu Eidolon. Quando faz parte da equipa de luta e o grupo está parado, a personagem coça a cabeça em jeito de dúvida.

Tabela 40 – Habilidades de Sazh

Status Inicial		
Health Points (HP) – 220	Força – 24	Papéis – Ravanger (posteriormente, Commando e Synergist)
Arma – revólveres	Magia – 26	

Os **traços sociológicos** de Sazh são: homem de meia idade que é pai de uma criança, cuja mãe morreu três anos antes do início dos eventos do jogo. Este personagem é o mais velho da equipa e, possivelmente por isso, é o que tem visões mais maduras sobre os acontecimentos e o que entende melhor os sentimentos das outras personagens. Apesar disso, tem muito medo e toma ações mais cautelosas. Seu filho Dajh foi marcado como um Sanctum l’Cie e é por isso que embarca no comboio de deportados onde encontra com Lightning. Quando o grupo se separa pela primeira vez, sente-se responsável pelos menores (Vanille e Hope) e trata o restante do time por crianças. Desenvolve uma relação maior com Vanille, com quem divide o caminho oposto ao feito por Lightning (ela em direção ao conflito e eles para o caminho mais longe das tropas). Ao descobrir que Vanille teve participação no destino de Dajh (que vira cristal após reencontrar o pai), ele sente ódio, mas é incapaz de fazer mal a Vanille, pois afinal para ela é apenas uma criança e, por fim, perdoa-a. Sazh também incentiva Hope a voltar para seu pai porque sabe como é ser um (em suas próprias palavras). O que o move é a busca por livrar Dajh do destino de l’Cie, assim como Lightning e Snow. Quando o grupo está reunido, Sazh tem opiniões equilibradas e de bom senso para a equipa.

O **perfil psicológico** de Sazh mostra um homem bondoso e forte o suficiente para lutar pelo seu filho, mas que pode entrar em desespero rapidamente. A personagem tem uma personalidade alegre e viva, fazendo piadas e sendo sarcástico com seu jeito desastrado – mas também se apresenta sério e grave quando o momento assim o pede. De começo, é o mais engraçado da equipa, depois passa a ficar mais sério e entristecido. Ele é pouco aberto aos eventos do jogo (pois foge do conflito), mas depois de ser feito refém com Vanille, se mostra mais aberto. Toma decisões pensadas e realistas (que geralmente o colocam longe da luta), tendo as emoções sob controle na maior parte do tempo. Percebe-se então que é responsável, medroso e apresenta-se como

maternal porque não age com a autoridade de um pai tradicional, como Auron, mas de uma forma mais assemelhada a do papel de mãe tradicional para os outros integrantes da equipa.

Sazh é o *Player Character* em dois capítulos antes de todos os personagens poderem ser escolhidos para a mesma função, quando não é PC pode ser considerado um *sidekick*, apesar de ter falas semelhantes as de um mentor. Em relação à trama é um *Major Character*.

Tabelas 41 e 42 – Características de Sazh

Física	Psicológica	Sociológica
Raça: Humana negra	Personalidade: engraçado, desajeitado, bondoso, responsável, medroso, extrovertido, maternal	Passado: Há três anos perdeu a esposa e cria o filho Dajh sozinho. É piloto civil e é o mais velho da equipa
Sexo: Masculino	Openness: pouco aberto para desafios do jogo	Presente: Quer salvar seu filho Dajh do destino de l'Cie e por isso integra o grupo de Lightning. Pensa nos companheiros como crianças
Habilidade: ataques à distância com revólveres	Conscientiousness: Age pensadamente e geralmente prefere evitar o conflito	Traços Culturais: Nasceu em Cocoon, mas tinha sua própria opinião a respeito de Pulse
Corpo: Tamanho médio, movimentos largos e nervosos	Extroversion: Conversa com todos	
Rosto: sem características de baby face	Agreeableness: sorri e faz muitas piadas	
Voz: grave, tom médio	Neuroticism: Tem emoções sob controle em boa parte do tempo mas facilmente desespera-se	
Olhar: Encara pouco outras personagens		

Em relação ao Player-Character (poder social no jogo)	Em relação à narrativa (relevância na trama)
<i>Sidekick</i>	<i>Major Character</i>

A.3.3. Hope

Hope Estheim é descrito no manual e online como um jovem normal, de uma família normal e cuja infância pode ser descrita como sem eventos marcantes. Ainda, aponta o menino como sem experiência no mundo – sempre recorrendo à proteção de sua mãe, Nora – e em batalhas, portanto, sem bagagem para enfrentar o destino de l'Cie que o aguarda.



Imagem 16 - Hope

As **características físicas** de Hope são humano, homem, branco, criança, com cabelos prateados, olhos verdes, grandes e arredondados, com sobrancelhas distantes, queixo, nariz e boca pequenos, dentro das características das baby faces de Isbister. Hope usa uma bermuda verde com um casaco amarelo de mangas curtas onde se pode ver os braços e as canelas, e um tênis verde. Sua voz é mais fina do que a dos seus companheiros de jornada, à exceção de Vanille. A personagem é um adolescente e menor de todos em tamanho, não encara outras personagens e tem movimentos rápidos e nervosos, que apesar disso ocupam espaço médio. Ataca à distância com o bumerangue e tem poderosas magias nos seus papéis primários. Seu Eidolon é Alexander, o único do mesmo gênero de seu dono, e é a quinta entidade a aparecer. Hope conta com a ajuda de Lightning e Fang para controlar seu eidolon que surge após ele querer desistir da jornada. Não tem profissão anterior.

Tabela 43 – Habilidades de Hope

Status Inicial		
Health Points (HP) – 170	Força – 26	Papéis – Ravanger, Medic e
Arma – bumerangue	Magia – 32	Synergist

Os **traços sociológicos** de Hope são: um menino com problemas de relacionamento com o pai, Bartholomew, mas muito próximo da mãe, Nora, em quem confia e se protege. Os dois estão em Bodhum de férias quando do descobrimento do Fal'Cie Anima e passam a ser deportados. Nora é uma das voluntárias a lutar com a milícia de Snow, mas morre protegendo-o e lhe pede que leve o seu filho para casa – morrendo sem dizer a Villiers o nome do menino. Hope vê a morte da mãe e culpa Snow por ter convencido Nora a lutar. A personagem busca apoio emocional em Vanille, mas depois de não conseguir falar com Snow sobre o ocorrido, passa a seguir Lightning para tentar ficar mais forte e vingar a morte de sua mãe. Ao perceber que é diferente dela (por não ter coragem de enfrentar seus medos), Hope se desespera e passa a ter a personagem como exemplo para si. Depois de quase ser deixado para trás por Lightning em razão de ser fraco, ele diz para si mesmo que não pode demonstrar medo ou fraqueza para não ser deixado mais uma vez. Sob os cuidados de Lightning e após a tentativa falha de matar Snow, Hope amadurece e passa a controlar melhor suas emoções, mostrando avaliações ponderadas e até seu senso de humor. Os diários de informação dentro do jogo apontam que foi o ódio por Snow e a sede de vingança que o mantiveram vivo e sem cair no desespero – “[...] In a strange way, the man who made a promise to his mother has been protecting him all along” (Datalog de FFXIII). De todas as personagens, pode-se dizer que é o que tem menos poder social no jogo.

O **perfil psicológico** de Hope evolui do início para o fim do jogo, passando de um menino medroso, sensível, dependente, inseguro e tímido que culpa qualquer um pelos seus problemas, para um garoto que sabe avaliar bem as situações e não ser dominado pelas emoções. Demonstra ter uma personalidade viva. É ingênuo e bondoso. Não está aberto aos desafios do jogo, em princípio, mas depois aceita-os. É bastante introspectivo, tendo diversos diálogos (principalmente os iniciais) somente para si mesmo. É levado pelas emoções mas depois do seu amadurecimento aprende a controlá-las.

Hope é o *Player Character* no capítulo cinco, depois disso pode ser considerado um *sidekick* e devido a sua importância na trama um *Major Character*.

Tabelas 44 e 45 – Características de Hope

Física	Psicológica	Sociológica
Raça: Humana branca	Personalidade: em princípio, ingênuo, tímido, inseguro e dependente, depois, vivo, ponderado, afetuoso e bondoso	Passado: teve uma infância sem grandes eventos, com o carinho e proteção da mãe, mas distante emocionalmente do pai
Sexo: Masculino	Openness: inicialmente fechado para desafios do jogo, posteriormente aberto	Presente: presenciou a morte da mãe e passou a perseguir vingança contra os que julga culpados
Habilidade: ataques mágicos	Conscientiousness: Age por emoção	Traços Culturais: Aprendeu a odiar e temer Pulse e não tem experiência na vida nem em batalhas
Corpo: Tamanho pequeno, movimentos rápidos e nervosos	Extroversion: Introspectivo	
Rosto: muitas características de baby face	Agreeableness: sorri pouco	
Voz: aguda, tom médio	Neuroticism: tem altos e baixos emocionais	
Olhar: Não encara outras personagens		

Em relação ao Player-Character (poder social no jogo)	Em relação à narrativa (relevância na trama)
<i>Sidekick</i>	<i>Major Character</i>