

# CENTRO PAULA SOUZA

---

**FACULDADE DE TECNOLOGIA DE AMERICANA**  
**Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais**

Carolina Ribeiro Hencklein

**Estereótipo feminino nos jogos digitais**

**Americana, SP**

**2015**

# CENTRO PAULA SOUZA

---

**FACULDADE DE TECNOLOGIA DE AMERICANA**  
**Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais**

Carolina Ribeiro Hencklein

## **Estereótipo feminino nos jogos digitais**

Trabalho monográfico, desenvolvido em cumprimento à exigência curricular do Curso Superior de Tecnologia em Jogos digitais da Fatec Americana, sob orientação do (a) Prof.<sup>(a)</sup> Me. Silvia José

Área de concentração: construção de personagem feminina

**Americana, SP**

**2015**

**FICHA CATALOGRÁFICA – Biblioteca Fatec Americana - CEETEPS  
Dados Internacionais de Catalogação-na-fonte**

431e	<p data-bbox="383 293 1174 436">H Hencklein, Carolina Ribeiro Estereótipo feminino nos jogos digitais. / Carolina Ribeiro Hencklein. – Americana: 2015. 42f.</p> <p data-bbox="383 481 1174 705">Monografia (Graduação em Tecnologia em Jogos Digitais). - - Faculdade de Tecnologia de Americana – Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza. Orientador: Prof. Me. Sílvia Aparecida José e Silva</p> <p data-bbox="383 728 1174 884">1. Narrativa em jogos eletrônicos I. Silva, Sílvia Aparecida José II. Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza – Faculdade de Tecnologia de Americana.</p> <p data-bbox="989 907 1174 947">CDU: 681.6</p>
------	---

Carolina Ribeiro Hencklein


## ESTEREÓTIPO FEMININO NOS JOGOS DIGITAIS

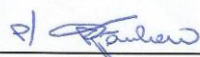
Trabalho de graduação apresentado como exigência parcial para obtenção do título de Tecnólogo em Jogos Digitais pelo CEETEPS/Faculdade de Tecnologia – Fatec/ Americana.


Área de concentração: Construção de personagem feminina.

Americana, 26 de Junho de 2015.

### Banca Examinadora:

  
\_\_\_\_\_  
Sílvia Aparecida José e Silva (Presidente)  
Mestre  
Fatec Americana

  
\_\_\_\_\_  
Agnaldo Pescelaro Pezzo (Membro)  
Mestre  
Fatec Americana

  
\_\_\_\_\_  
Graziela Rocha Reghini Ramos (Membro)  
Mestre  
Fatec Americana

## **AGRADECIMENTOS**

Em primeiro lugar a minha família que permitiu e se sacrificou para que eu estivesse aqui.

Em segundo e último lugar a todos os professores e funcionários da Fatec Americana, por seus ensinamentos e disponibilidade de tempo para me atender.

## DEDICATÓRIA

Aos meus pais, pelo apoio e amor durante  
toda a minha vida.

## RESUMO

Neste estudo, serão analisadas as características físicas e psicológicas das personagens femininas dentro dos jogos eletrônicos investigando se há ou não a existência de estereótipos. Foram consultadas teses, dissertações, trabalhos de conclusão, monografias, vídeos-análise, *sites* e próprios *videogames* e investiga-se se havia padrões que se repetissem nas personagens, com as informações recolhidas, como: caracterização física, figurino, construção psicológica, desenvoltura dentro do jogo e as habilidades – físicas ou intelectuais –, tendo essas informações é possível identificar três tipos de estereótipos e três subcategorias dos mesmos, para cada um possui exemplos na história dos jogos digitais no período de 1980 até 2014, estabelece-se casos onde ocorriam variações sutis, dependendo do papel desempenhado pela mulher. Com isso pode-se concluir a razão do uso desses estereótipos e o porquê de eles serem bem aceitos por determinado público e não por outro, esse estudo também deu abertura para pesquisas posteriores na área, pois esse tema é pouco explorado atualmente.

**Palavras-chave:** Estereótipo feminino, jogos eletrônicos, representação feminina.

## ABSTRACT

*In this study, we analyze the physical and psychological characteristics of female characters within the electronic games investigating whether or not the existence of stereotypes. consulted theses, dissertations, term papers, essays, video-analyzes, websites and their game consoles themselves and investigates if there were standards that were repeated in characters, with the information gathered, such as: characterization physical, costumes, psychological building, resourceful within the game and - physical or intellectual – the skills. Having this information it is possible to identify three types of stereotypes and three subcategories of same, for each one has examples in the history of digital games in the period from 1980 until 2014, it establishes cases where occurred subtle variations, depending on the role played by women. With this it can be concluded the reason for using these stereotypes and why they are well accepted by some audiences, but not for others, this study may motivate further research in the area, because this theme is little explored currently.*

**Keywords:** *female Stereotype, electronic games, female representation.*



## SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	10
2	O que é estereótipo? .....	11
3	A heroína .....	18
4	A donzela.....	24
4.1	A donzela sacrificada.....	27
5	A <i>sex appeal</i> .....	29
5.1	A <i>sex appeal</i> guerreira.....	29
5.2	A <i>femme fatale</i> .....	34
6	Considerações finais.....	40
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	42

## LISTA DE IMAGENS

Figura 1 - Corpo forte .....	15
Figura 2 - Corpo fraco .....	15
Figura 3 - Corpo "no ponto" .....	16
Figura 4 - Samus e seu <i>spacesuit</i> .....	18
Figura 5 - Evolução visual de Lara Croft ao longo dos anos .....	19
Figura 6 - Bayonetta usando sua roupa demônio.....	20
Figura 7 - Ellen em imagem promocional do jogo .....	21
Figura 8 - Imagem promocional de Rayne de <i>Bloodyrayne</i> .....	21
Figura 9 - <i>Cutscene</i> de Lightning de <i>Final Fantasy XII</i> .....	22
Figura 10 - Imagem promocional de <i>Heavenly Sword</i> apresentando a protagonista	22
Figura 11 - Princesa Peach de <i>Super Mario Bros</i> .....	24
Figura 12 - Princesa Zelda de <i>The Legend of Zelda</i> .....	25
Figura 13 - Elisabeth de <i>Bioshock Infinite</i> .....	26
Figura 14 - Ashley Graham de <i>Resident Evil 4</i> .....	26
Figura 15 - Anette vampira de <i>Castlevannia: The Dracula X Chronicles</i> .....	28
Figura 16 - <i>Cutscene</i> do final de <i>Gears of War II</i> .....	28
Figura 17 - Mai Shiranui - <i>The King of Fighters</i> e <i>Fatal Fury 2</i> .....	31
Figura 18 - Sophitia de <i>Soul Calibur</i> .....	32
Figura 19 - Elena de <i>Street Fighter III</i> .....	32
Figura 20 - Cammy de <i>Street Fighter III</i> .....	33
Figura 21 - Harley Quinn de <i>Batmam Arkam Orgins</i> .....	34
Figura 22 - Hera Venenosa de <i>Batmam Arkam Orgins</i> .....	35
Figura 23 - Excella Gionne de <i>Resident Evil 5</i> .....	36
Figura 24 - Nitara de <i>Mortal Combat</i> .....	37
Figura 25 - Mileena de <i>Mortal Combat</i> .....	37
Figura 26 - Afrodite se insinuando para Kratos - <i>God of war</i> .....	38
Figura 27 - Anna Willians de <i>Tekken</i> .....	39

# 1 INTRODUÇÃO

Todos os dias as pessoas são expostas a várias representações de gêneros tanto do homem quanto da mulher e por inúmeros meios de comunicação, seja a TV, livros, filmes ou jogos eletrônicos.

O foco deste trabalho é pesquisar as representações femininas nos jogos eletrônicos e estabelecer um panorama de como as mulheres são mostradas dentro dessa mídia, para alcançar tal objetivo foi necessário usar o método de revisão bibliográfica, utilizando os próprios jogos, artigos, dissertação, livros, sites e entidades.

Segundo a ESA – *Entertainment Software Association* (2012) – o público feminino consumidor de jogos digitais representa 47% do total, quase metade do mercado que consome essa mídia e essa fatia de compradores não se sente devidamente representada ou não pensa que as personagens são interessantes, de acordo com relatos na pesquisa de Fonseca (2013).

Apesar de se viver numa sociedade na qual o papel da mulher é muito mais ativo do que em décadas anteriores à emancipação feminina, e mesmo assim a geração atual ainda é criada para almejar metas antigas como ser mãe, esposa e bela para ser socialmente aceita (REIS E KELLEN, 2013).

Neste trabalho, primeiramente elucida-se o conceito geral de estereótipo, no capítulo seguinte apresentaremos a heroína, em seguida a donzela e sua variante, posteriormente a *sex appeal* e enfim as considerações finais do estudo.

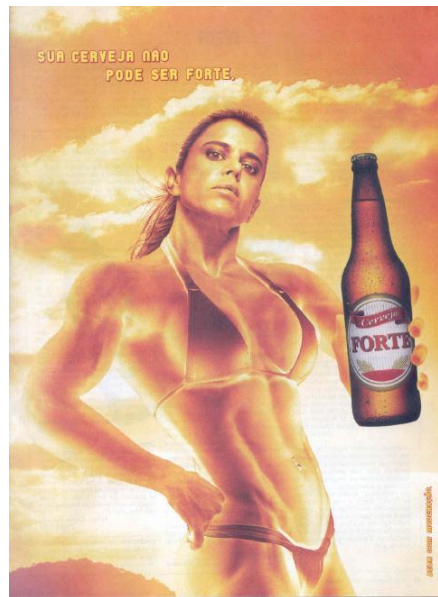
## 2 O QUE É ESTEREÓTIPO?

Conforme o dicionário Aurélio (2014), “estereótipo é um comportamento desprovido de originalidade e adequação à situação presente”. Essa definição é o norte deste estudo, pois muitas personagens masculinas e femininas são construídas a partir dessa premissa.

Historicamente, a primeira pessoa a formular o conceito de estereótipo foi Walter Lippman, jornalista norte-americano, em seu livro *Opinião pública*; nele, o autor discorre a ideia de que quando um político está se candidatando necessita se apresentar para os futuros eleitores de forma diferente do que ele realmente é em seu íntimo, sendo assim, associa a si mesmo uma opinião adequada para seu público.

A presença de estereótipos na mídia é comum, como pode se ver na campanha publicitária analisada por Samarão (2007) sobre a propaganda da cerveja Sol, veiculada em 2007 na revista *Veja*. Nela há três imagens que ocupam diferentes páginas, cada uma delas é uma parte do anúncio, todas são mulheres de tipos físicos diferentes e seguram uma garrafa da bebida em mãos com rótulos diferentes (Figuras 1, 2 e 3).

Na análise, Samarão (2007) destrincha a ideia do que cada corpo representa e o texto presente tanto no rótulo da cerveja quanto no corpo da página de cada anúncio e como esses elementos conversam para convencer o possível consumidor a comprar a cerveja.

**Figura 1: Corpo Forte**

Fonte: Revista Veja 07/02/2007

O texto que aparece nessa primeira imagem (figura 1) diz “Sua cerveja não pode ser forte” e no rótulo na garrafa está escrito “Cerveja Forte”, o corpo da mulher, nessa imagem, possui músculos mais desenvolvidos, atributo que acaba por masculinizar a mulher. Pela presença da palavra “não” no início da página, pode-se deduzir que esta seria uma cerveja indesejada pelo consumidor (SAMARÃO, 2007).

Na figura 2, tem-se:

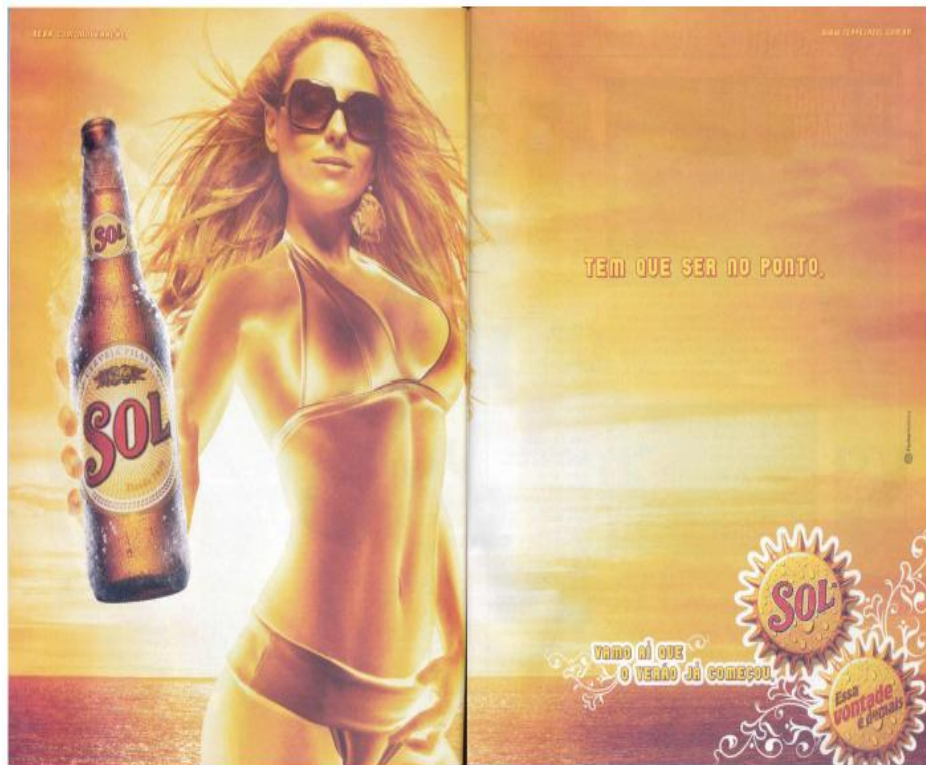
**Figura 2: Corpo fraco**

Fonte: Revista Veja 07/02/2007

Nesta imagem, o texto “Nem pode ser fraca” traz uma palavra de sentido negativo “nem” e, no rótulo, “Cerveja Fraca”, ou seja, o contrário da primeira cerveja, nela há uma mulher com músculos pouco desenvolvidos, meio curvada posição que sugere fraqueza, associando essa representação ao produto que seria indesejado pelo consumidor.

Por fim, na última parte do anúncio, encontramos:

**Figura 3: Corpo “no ponto”**



Fonte: Corpo “no ponto” – Fonte: Revista Veja 07/02/2007

Nesta figura (figura 3), há uma mulher com o corpo de músculos de desenvolvimento moderado, um meio-termo entre os dois anteriores e uma associação com a cerveja ideal, a “no ponto”.

Os meios de comunicação, segundo Kellner (2001), têm efeito social sobre seus receptores, como a construção da personalidade e definição do que é feminino ou masculino, as pessoas passam a agir como nos filmes e propagandas, sendo assim, elas se esforçaram para atingir o modelo de beleza mostrado nesse anúncio acima.

Sarkeesian (2014) estuda as representações femininas dentro das mídias. Em seus vídeos sobre os *games*, ela comenta que esse meio necessita da interação

ativa do jogador, ou seja, quem executa a ação de espancar, matar ou espiar as mulheres é o próprio usuário e a repercussão dos *videogames* hoje é muito maior do que décadas atrás, um exemplo disso é a arrecadação recorde de GTA V, que, de acordo com o *Guinness Book*, alcançou em 3 dias 1 bilhão de dólares depois do lançamento, faixa atingida pelo filme *Os Vingadores* apenas em 19 dias após sua estreia (*Guinness Book*, 2014).

E assim como os publicitários, os *game designers* criam jogos para vender uma história ou criar uma franquia rentável e atingir seu efetivamente seu público, implicando também na criação dos estereótipos femininos próprios dos *games*.

Para limitar a gama de personagens a serem analisadas, foram selecionados jogos em que há presença de personagens femininas independente de sua relevância no enredo do jogo e da plataforma *console*. Serão eles:

*Bayonetta* (PLATINUM GAMES, 2009), *Tomb raider* (CRYSTAL DYNAMICS, 1996), *God of War* (SONY SANTA MÔNICA, 2005), *Folklore* (SCE JAPAN STUDIOS, 2007), *BloodRayne* (TERMINAL REALITY, 2002), *Resident Evil 5* (CAPCOM, 2009), *Resident Evil 4* (CAPCOM, 2005), *Bioshock Infinite* (IRRATIONAL GAMES, 2007), *Super Mario Bros* (NINTENDO EAD, 1985), *The Legend of Zelda* (NINTENDO EAD, 1986), *Street Fighter III* (Capcom, 1997), *Mortal Kombat* (MIDWAY GAMES, 1992), *Mortal Kombat: Deadly Alliance* (MIDWAY GAMES, 2002), *Batman Arkham Origins* (WARNER BROS GAMES, 2012), *The King of Fighters* (SNK, 1994), *Fatal Fury 2* (SNK, 1992), *Metroid* (RETRO STUDIOS, 1986), *Super Metroid* (NINTENDO R&D e INTELIGENCE SYSTEMS, 1994), *Tekken* (NAMCO, 1994), *Heavenly Sword* (NINJA THEORY, 2007), *Final Fantasy XIII* (SQUARE ENIX, 2009), *Gear of War II* (EPIC GAMES, 2008), *Soul Calibur* (NAMCO, 1998).

A seguir serão apresentadas as três representações femininas e suas subcategorias utilizadas nos jogos.

### 3 A HEROÍNA

No dicionário Aurélio, heroína é a mulher que possui coragem ou virtudes excepcionais e também é a protagonista de alguma história, sendo essa segunda acepção largamente utilizada nos jogos eletrônicos.

Segundo registros do site *Arcade Museum*, as primeiras heroínas foram Lady Bug, do jogo de mesmo nome, e *Miss Pac-man* que surgiram no ano seguinte ao lançamento de *Pac-man* (NAMCO, 1980), em 1981. Em *Lady Bug* (UNIVERSAL GAMES, 1981), o jogador controla uma joaninha rosa, e deve evitar os outros insetos e as caveiras para não ser morto.

Surgiram outras personagens femininas depois de Lady Bug e Miss Pac-man, porém não tiveram tanto destaque, como Kim Kimberly – de *Snowball* (LEVEL 9 COMPUTING, 1983) e *Return of Eden* (LEVEL 9 COMPUTING, 1984) –, a Princesa Kurumi de *Ninja Princess* (SEGA, 1985), Reika Kirishima de *Time Gal* (TOEI ANIMATION, 1985) e Flash Gal de *Flash Gall* (SEGA, 1985).

Uma heroína que ganhou destaque foi Samus Aran (figura 4) da franquia *Metroid* (RETRO STUDIOS, 1986):

Figura 4: Samus Aran e seu *spacesuit*



Fonte: Site: <http://abodegaonline.com.br/papodebodega/bodega-retro/a-origem-de-samus-aran/>



Ela é uma caçadora de recompensas que luta contra alienígenas e, no primeiro jogo, o jogador não sabia que debaixo do *spacesuit* – traje espacial – era uma mulher, pois a personagem só tirava o traje no final do *game*.

O fato de o jogador só descobrir que a personagem era mulher no final foi motivo de surpresa para muitos usuários masculinos, pois em nenhum momento havia pistas de que pudesse se tratar de uma garota. Em *Super Metroid* (NINTENDO R&D e INTELLIGENT SYSTEMS, 1994), para quem não tinha jogado os anteriores, quando o jogador morria, havia uma animação de Samus perdendo seu traje e revelando sua identidade.

Ainda nos anos 90, apareceu Lara Croft da franquia *Tomb Raider* (CRYSTAL DYNAMICS, 1996) (Figura 5). Lara é a personagem feminina mais rentável dos *videogames*, arrecadando 28 milhões de dólares desde seu lançamento em 1996 até 2013, segundo o *Guinness Book*.

**Figura 5: A Evolução do visual de Lara Croft ao longo dos anos**



Fonte: Site: <http://www.fanpop.com/clubs/tomb-raider/images/6890254/title/lara-croft-evolution-photo>

Um exemplo mais atual de heroína é Bayonetta (figura 6) uma bruxa que utiliza pistolas mágicas presas aos seus calcanhares e sua própria roupa acaba sendo uma arma mágica, pois a vestimenta é, na verdade, um demônio que devora os seres celestiais. Abaixo a cena da protagonista usando esse tipo de ataque:

**Figura 6: Bayonetta usando seu demônio-roupa**



Fonte: Site <http://gaygamer.net/2014/10/bayonetta-the-great-exception/>

Sarkeesian (2012) fala da campanha publicitária do jogo, na qual pessoas podiam retirar papéis colados ao *outdoor* e por baixo revelavam cada vez mais o corpo de Bayonetta, remetendo ao que acontece na cena da imagem anterior numa clara representação da sexualização da mulher, atizando os jogadores homens a quererem despi-la durante o jogo e no cartaz de propaganda.

Tanto em *Bayonetta* (PLATINUM GAMES, 2009), *Tomb Raider* (CRYSTAL DYNAMICS, 1996) e em *Metroid* (RETRO STUDIOS, 1986) as personagens são órfãs e buscam saber sobre suas origens ou entender as causas da morte de seus entes queridos.

Nos três exemplos observam-se quatro fatores que se repetem, elas são caucasianas, jovens, obedecem ao ideal de beleza vigente – pessoa magra de corpo fisicamente trabalhado –, utilizam um ou dois tipos de arma, possuem habilidades extraordinárias – combate corpo a corpo ou habilidades místicas – e o passado de cada uma é trágico. O mesmo se repete em *Folklore* (SCE JAPAN STUDIO, 2007), onde uma das opções de protagonista para se jogar é Ellen (Figura 7) que tenta descobrir sobre a morte de sua mãe.

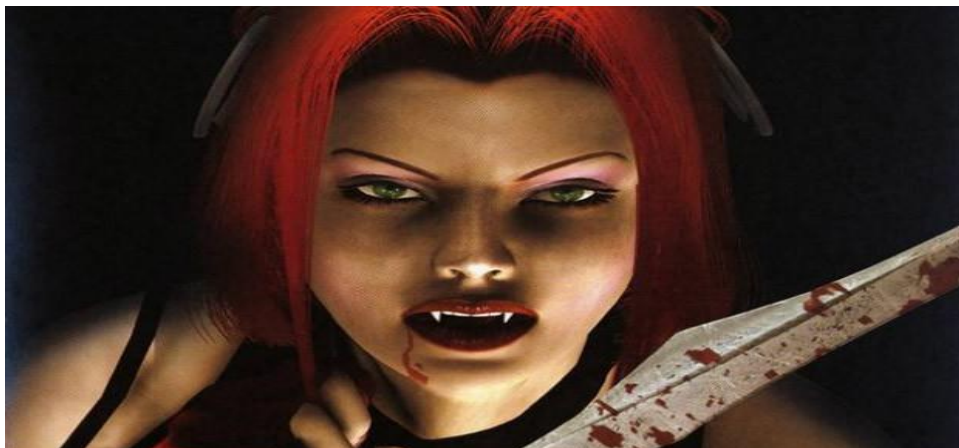
Figura 7: Ellen em imagem promocional do jogo



Fonte: Site - <http://www.complex.com/pop-culture/2013/03/the-50-greatest-heroines-in-video-game-history/ellen>

A protagonista de *Bloodrayne* (TERMINAL REALITY, 2002), Rayne (figura 8), é uma meio vampira branca e ruiva que usa um par de lâminas para combater seus inimigos e vingar a morte da mãe. Em *Final Fantasy XIII* (SQUARE ENIX, 2009), a protagonista Lightning (figura 9) muda de nome após a morte trágica dos pais, ela também é branca, jovem e bela, manuseia armas de fogo e espada.

Figura 8: Imagem promocional de Rayne de *BloodRayne*



Fonte: Site: <http://www.complex.com/pop-culture/2013/03/the-50-greatest-heroines-in-video-game-history/rayne>

Rayne é tida como uma anti-heroína – age apenas para satisfazer a si mesma, sem um propósito nobre –, por conta apenas de seu comportamento

extremamente violento, e não parece ter remorso algum pelas atitudes que toma, durante a história.

**Figura 9: Cutscene de Lightning de *Final Fantasy XII***



Fonte: Site - <http://www.complex.com/pop-culture/2013/03/the-50-greatest-heroines-in-video-game-history/lightning>

Lightning ,durante todo o jogo, utiliza armas de fogo como a pistola na imagem acima e uma longa espada, isso se repete também em *Lightning Returns: Final fantasy XVII* (SQUARE ENIX, 2013), neste novo jogo a heroína possui um tipo de armadura feminizada que deixa amostra a parte lateral de seu corpo indo debaixo do braço até a cintura.

Em *Heavenly Sword* (NINJA THEORY, 2007), a história começa a partir de uma tragédia na vila da protagonista Nariko (figura 10), ela é ruiva, branca, jovem, bela e usa a *Heavenly Sword* para lutar contra o exército do general Corvo que devastou seu vilarejo.

**Figura 10: Imagem promocional de *Heavenly Sword* apresentando a protagonista**



Fonte: Site: [http://gamesquad.com.br/wp-content/uploads/2014/02/heavenly\\_sword.jpg](http://gamesquad.com.br/wp-content/uploads/2014/02/heavenly_sword.jpg)

Sua roupa é mais curta em relação á outras apresentadas anteriormente evocando o imaginário masculino e pouco protege a protagonista dos ferimentos derivados das lutas, assim como Lara em *Tomb Rider*.

Para descrever uma heroína padrão pode-se apresentar um breve resumo sobre como seria a descrição de sua história, suas habilidades, personalidade, aparência e figurino:

- a) História: Jovem que perdeu a família/parente e, como não entende os motivos do ocorrido, procura respostas para suas dúvidas;
- b) Habilidades: Pode usar magia, armas brancas ou de fogo e sabe lutar corpo a corpo;
- c) Personalidade: Mulher independente, forte e determinada;
- d) Aparência: Branca, jovem, magra, corpo sensual e definido;
- e) Figurino: Curto ou colado ao corpo, feito de materiais como pano, seda ou tecido, pode ser funcional para facilitar a mobilidade de movimento (SILVA, 2011);

## 4 A DONZELA

Donzela, antigamente, era o título dado à filha de nobres ou reis antes de se casar. Esse estereótipo de personagem é amplamente usado como parte do objetivo do jogo, ou seja, o jogador precisa salvar uma princesa/irmã/filha de político/imperatriz/rei/rainha para alcançar seu objetivo final.

Essas personagens são fisicamente frágeis, belas e jovens, suas vestimentas são delicadas e não funcionais, sua personalidade é gentil, submissa e amável. Logo abaixo, os exemplos de personagens que seguem este perfil.

**Figura 11: Princesa Peach – *Super Mario Bros***



Fonte: Site: [http://pt.donkey-kong.wikia.com/wiki/Princesa\\_Peach#](http://pt.donkey-kong.wikia.com/wiki/Princesa_Peach#)

Conforme Sarkeesian (2014), a donzela em perigo é uma representação antiga, datada desde a Idade Média e que foi implantada nos jogos eletrônicos. Exemplos clássicos disso são a Princesa Peach (figura 11) da franquia *Super Mario Bros* (NINTENDO EAD, 1985) e a princesa Zelda (figura 12) da franquia *The Legend of Zelda* (NINTENDO EAD, 1986).

Na maioria dos jogos da franquia *Super Mario Bros* (NINTENDO EAD, 1985), Peach sempre é sequestrada no começo da história e Mario, o protagonista controlado pelo jogador, deve salvá-la do vilão.

A princesa Zelda (figura 12) de *The Legend of Zelda* (NINTENDO EAD, 1986), é descrita como uma governante gentil e bondosa com seu povo, sendo que em alguns jogos da franquia ela apenas espera o retorno do protagonista Link ou necessita ser resgatada por ele.

**Figura 12: Princesa Zelda – *The Legend of Zelda***



Fonte: [http://img3.wikia.nocookie.net/\\_cb20100306194454/nintendo/en/images/b/b1/Zelda.png#](http://img3.wikia.nocookie.net/_cb20100306194454/nintendo/en/images/b/b1/Zelda.png#)

Como foi introduzido acima, na maioria dos *games* dessas franquias – *Super Mario Bros* e *The Legend of Zelda* –, as princesas são capturadas ou aprisionadas por vilões e são incapazes de se salvar, por isso precisam da figura do herói para livrá-las do confinamento, quem afirma isso é Sarkeesian (2014) e Silva (2011).

Ambas são personagens donzelas cuja caracterização física e detalhamento se diferencia conforme o contexto do público. Por exemplo, Peach é mais caricata, tem traços delicados e infantis, algo que a aproxima do público menor de 12 anos, já Zelda tem a aparência de uma princesa adolescente e seu figurino é mais detalhado do que da anterior, ou seja, seria uma donzela para um público acima do 12 anos (ECA 1990).

Mais dois exemplos de donzelas são Elisabeth (figura 13) de *Bioshock Infinite* (IRRATIONAL GAMES, 2013) e Ashley de *Resident Evil 4* (CAPCOM, 2005), a primeira é mantida presa na prisão desde criança, pois pode controlar o espaço e o tempo, enquanto que a segunda é sequestrada por motivos desconhecidos até

metade da história, ambas precisam do herói manipulado pelo jogador para salvá-las.

**Figura 13: Imagem de Elisabeth – *Bioshock Infinite***



Fonte: Site:

[http://img1.wikia.nocookie.net/\\_cb20130501084844/bioshock/images/4/40/Elisabeth\\_R1.png](http://img1.wikia.nocookie.net/_cb20130501084844/bioshock/images/4/40/Elisabeth_R1.png)

Mesmo que após ser libertada a personagem acompanhe e ajude à todo momento o jogador, em diversas situações eles necessitam fugir dos perseguidores de Elisabeth que querem ter posse e controle sobre os poderes da jovem, sua personalidade é alegre e amável.

E Ashley Graham (figura 14) de *Resident Evil 4* (CAPCOM, 2005), que é filha do presidente dos Estados Unidos, é raptada por uma organização porque é hospedeira de parasitas mutantes e deve ser protegida pelo jogador por todo o jogo.

**Figura 14: Imagem de Ashley Graham – *Resident Evil 4***



Fonte: Site: <http://redrobotblog.wordpress.com/2011/04/09/day-6-most-annoying-character-any-character-that-must-be-escorted-to-safety/>



A personagem Ashley é descrita como mimada e está sempre correndo perigo, necessitando em todo momento ser protegida ou resgatada pelo herói, controlado pelo jogador, tornando isso parte da mecânica do jogo.

Sarkeesian (2013) faz uma observação sobre pequenas participações da donzela na ação do jogo, como Elisabeth (figura 13), que auxilia em alguns momentos o jogador, e a princesa Zelda (figura 11), que quando está disfarçada de homem usa uma flauta para conjurar magias para abrir portas trancadas.

Sobre a questão da incapacidade de fuga, quando estão ajudando o herói seu auxílio pode durar apenas alguns minutos ou em apenas parte do jogo e em seguida são incapacitadas de exercer esse papel e no momento em que são capturadas, presas ou transformadas em pedra elas nunca conseguem se salvar sem a ajuda de seu salvador.

A donzela possui uma subcategoria em que o herói tira a vida da personagem, Sarkeesian (2014) chamou esse perfil de Donzela Sacrificada, que será analisado e exemplificado a seguir.

### **6.1 A donzela sacrificada**

Nesta subcategoria de donzela, o herói deve matar a personagem por não conseguir salvá-la do vilão ou porque o antagonista a transformou em algo ou alguém que quer fazer mal ao jogador (SARKEESIAN, 2013).

Em *Castlevania: The Dracula X Chronicles*, a namorada do herói Richter Belmont é transformada em vampira pelo vilão Drácula em dos finais do jogo e para terminar a história, ele deve matar sua amada para em seguida aniquilar o antagonista principal.

**Figura 15: Annette vampira em *Castlevania: The Dracula X Chronicles***



Fonte: Site:

[http://img2.wikia.nocookie.net/\\_cb20140923065155/castlevania/images/1/1f/Cdxc-annette-vampire.jpg](http://img2.wikia.nocookie.net/_cb20140923065155/castlevania/images/1/1f/Cdxc-annette-vampire.jpg)

Após ser transformada em vampira, Annette (figura 15) muda de vestimenta, aparência e atitude, tornando-se possessiva, atacando o jogador para transformá-lo em vampiro e viver com ela para sempre, mas sendo o herói um caçador de vampiros, ele diz que deve cumprir sua função e matá-la, ou seja, a amada se tornou alguém destrutível.

Outro exemplo de donzela sacrificada é Maria (figura 16), de *Gear of War II* (EPIC GAMES, 2008), Dom, o protagonista, após passar por todos os desafios para resgatar sua esposa a encontra cega, torturada e catatônica e, em seguida a mata para acabar com seu sofrimento, mostrando que agora ela deixou de ser seu objeto de desejo.

**Figura 16: *Cutscene* do final de *Gear of war 3***



Fonte:Site:

[http://img3.wikia.nocookie.net/\\_cb20090810172447/gearsofwar/images/6/62/Maria3--article\\_image.jpg](http://img3.wikia.nocookie.net/_cb20090810172447/gearsofwar/images/6/62/Maria3--article_image.jpg)

Na cena que antecede a morte de Maria, há toda uma dramatização de quando a personagem sai do local de confinamento e caminha até seu marido, a câmera alterna entre o herói e sua esposa, mostrando a frustração e a tristeza de Dom por não conseguir salvá-la.

Essa variante do estereótipo da donzela é uma clara representação da violência contra a mulher, colocada num contexto em que isso pode ser justificável, e ainda ressalta que esse ato de matar ou sacrificar a personagem é tido como uma forma de fazer a personagem voltar a ter autocontrole, ou retomar sua consciência (SARKEESIAN, 2013).

Para descrever uma donzela padrão pode-se apresentar um breve resumo sobre como seria a descrição de sua história, suas habilidades, personalidade, aparência e figurino:

- a) História: A personagem é sequestrada pelo vilão da história e deve ser resgatada;
- b) Habilidades: Não possui habilidades de combate na maioria dos casos;
- c) Personalidade: Submissa, amável, educada e emocionalmente frágil, alegre e dependente;
- d) Aparência: Branca, jovem e magra;
- e) Figurino: Longo e comportado, feito de materiais como pano, seda ou tecido, roupa não funcional que limita a movimentação da personagem (SILVA, 2011);

## 5 A SEX APPEAL

*Sex appeal*, numa tradução literal, significa apelo sexual, ou seja, aqui se discute o estereótipo da personagem feminina cujas caracterizações física e mental remetem exclusivamente ao imaginário masculino.

Na tentativa de atrair o público masculino em geral, essa personagem é um recurso também usado na propaganda para atrair os consumidores (REICHERT e RAMIREZ, 2000). Pode-se considerar apelo sexual:

“[...]”

1 - características físicas, que se referem à vestimenta utilizada, à atratividade geral e ao físico do modelo anunciado;

2 - movimentos, incluídos o comportamento e a comunicação verbal e não-verbal do modelo, do contexto, como efeitos de câmera, som, iluminação, entre outros. Em outras palavras, aspectos que não advêm do modelo;

[...]”

5 - **voyeurismo**, fantasias que a propaganda desperta no espectador

[...]” (REICHERT e RAMIREZ, 2000)

Sendo os *videogames* uma mídia que depende muito da parte visual, colocar personagens que encham os olhos dos jogadores é um recurso amplamente usado e as características usadas acima são tanto parte da história como do comportamento das *sex appeal*, a presença delas é mais evidente em *games* juvenis e adultos.

Esse perfil de personagem possui duas subcategorias:

### 5.1 A *sex appeal* guerreira

Presente em muitos jogos do gênero de luta mais efetivamente, ocorrendo também nos de aventura. A caracterização física se foca no corpo hiperssexualizado, trajando roupas muito curtas ou próximas de *lingerie* e com músculos mais evidentes, a movimentação do corpo pode ser ou não sensual, pois são mulheres de ação, que podem usar ou não a sedução como arma.

O maior exemplo dessa sub-categoria é Mai Shiranui (figura 17) de *The King of Fighters* (SNK,1994) e *Fatal Fury 2* (SNK, 1992), ela é uma ninja que usa roupa branca e vermelha, extremamente decotada e com aberturas altas nas laterais mostrando bem suas coxas. Além disso, durante o tempo de espera para receber o comando do jogador, os seios da personagem se movimentam de baixo para cima, deixando claro o apelo sexual da personagem.

**Figura 17: Mai Shiranui – *The King of Fighters* e *Fatal Fury 2***



Fonte: Site: [http://snk.wikia.com/wiki/File:Mai\\_Shiranui..jpg](http://snk.wikia.com/wiki/File:Mai_Shiranui..jpg)

Outro exemplo dessa representação feminina é de Sophitia (figura 18), de *Soul Calibur* (NAMCO,1998), ela é uma amazona de Atenas que na última versão lançada do jogo possuiu roupa transparente branca, decotada e com saia curta, o mover do tecido remete à ideia de leveza como se ela fosse um anjo e a transparência atíça o imaginário dos jogadores homens. Com isso, essa personagem aproxima-se da concepção da mulher pura e inocente, algo muito idealizado e que limita a representatividade da sexualidade da mulher.

**Figura 18: Sophitia de *Soul Calibur***



Fonte: Site: <http://images6.fanpop.com/image/photos/36200000/Soul-calibur-fanclub-image-soul-calibur-fanclub-36265016-699-1280.jpg>

Sophitia possui a personalidade de uma amazona, sendo independente, forte e fiel aos ensinamentos que recebeu. Outros exemplos de personagens seguindo esse padrão são Elena (figura 19) e Cammy (Figura 20) de *Street Fighter III* (CAPCOM, 1997).

**Figura 19: Elena de *Street Fighter III***



Fonte: <http://thefwoosh.com/forum/viewtopic.php?f=93&t=59479&start=180>

Elena é oriunda do Quênia, é alegre, espontânea independente e sociável. Como pode ser observado na figura, sua veste se assemelha a um biquíni tribal e ela utiliza pulseiras coloridas.

Já Cammy não possui origem definida, pois no primeiro jogo da franquia ela é uma ajudante do vilão e é controlada por ele, convertendo-se nas últimas fases do *game*.

**Figura 20: Cammy de *Street fighter III***



Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Cammy>

Cammy (figura 20) possui uma caracterização militarizada, usando quepe vermelho, maiô cor verde escuro, além disso, tem manchas nas pernas que são parte de sua pele mesmo, pois é clone do vilão do jogo, suas pernas e braços são fortes, como se pode ver na imagem acima, e é uma personagem séria e capitã de uma organização cujo propósito é encontrar o vilão Bison.

## 5.2 A *femme fatale*

Segundo Silva (2011) entende-se como *femme fatale* aquela mulher que seduz o homem para obter algo em troca ou para prejudica-lo de alguma forma, dentro de jogos ela pode ser a ajudante do vilão ou a própria vilã, a mais forte ou não.

Figura 21: Harley Quinn de *Batman Arkham Origins*



Fonte: Site: [http://batman.wikia.com/wiki/Harley\\_Quinn\\_%28Batman:\\_Arkham\\_City%29](http://batman.wikia.com/wiki/Harley_Quinn_%28Batman:_Arkham_City%29)

Harley Quinn (figura 21) e Hera venenosa (figura 22), as vilãs do jogo *Batman Arkham Origins* (WARNER BROS GAMES, 2012), são bons exemplos da mulher fatal, ambas exercem algum poder sobre os homens sendo por meio da sedução – Hera Venenosa – ou por influência – Harley Quinn –, ambas são sensuais e sua caracterização se aproxima do fantástico ou sombrio, a primeira tem roupas que lembram os naipes de baralho, enquanto que a segunda é uma representação da mãe-natureza.



**Figura 22: Hera Venenosa de Batman Arkham Origins**



Fonte: Site: [http://batman.wikia.com/wiki/Poison\\_Ivy\\_%28Batman:\\_Arkham\\_Asyllum%29](http://batman.wikia.com/wiki/Poison_Ivy_%28Batman:_Arkham_Asyllum%29)

Como se pode ver na imagem acima, Hera Venenosa veste apenas uma jaqueta vermelha cobrindo os seios e parte dos ombros e braços, na parte inferior de seu corpo há espécie de tapa sexo feito com plantas, deixando boa parte de seu corpo a mostra, recurso utilizado para orientar a visão do jogador quando ela está parada, o que é também feito pelo movimento de câmera no momento em que é ela saí de sua cela.

A ajudante do vilão Albert Wester, Excella Gionne (figura 23) de *Resident Evil 5* (CAPCOM, 2009), usa um elegante vestido e um coque no alto de sua cabeça, seu corpo segue os padrões de beleza vigente: branca, magra e voluptuosa.

**Figura 23: Excella Gionne de *Resident Evil 5***



Fonte: Site: [http://pt-br.residentevil.wikia.com/wiki/Excella\\_Gionne](http://pt-br.residentevil.wikia.com/wiki/Excella_Gionne)

Esta personagem é ambiciosa e dona de uma grande empresa da família, é graças a ela que o vilão principal da história de *Resident Evil 5* consegue o financiamento para suas pesquisas.

Como outros exemplos, há as personagens de *Mortal Kombat: Deadly Alliance* (MIDWAY GAMES, 1992), como Nitara (figura 24) e Mileena (figura 25) de *Mortal Kombat* (MIDWAY GAMES, 1992). Pelas imagens é possível observar como a roupa delas é justa ao corpo, colorida ou não e com aparência de cetim ou tecido, representando os fetiches masculinos – parte do corpo ou objeto que causa excitação sexual (AURÉLIO, 2014).

**Figura 24: Nitara de *Mortal Kombat***



Fonte: Site: [http://img3.wikia.nocookie.net/\\_cb20110709060859/mk/\\_images/c/c5/Nitara.png](http://img3.wikia.nocookie.net/_cb20110709060859/mk/_images/c/c5/Nitara.png)

Nitara (figura 24) é uma vampira poderosa, combate corpo-a-corpo, possui grande força física, nos jogos mais atuais da franquia ela se transformou em Deusa e criou vários vampiros escravos para tomar reinos inteiros, mostrando assim sua grande ambição.

**Figura 25: Mileena de *Mortal Kombat***



Fonte: Site:

[http://img2.wikia.nocookie.net/\\_cb20110424161944/mk/\\_images/a/a4/Mileena\\_Official\\_Render\\_transparent.png](http://img2.wikia.nocookie.net/_cb20110424161944/mk/_images/a/a4/Mileena_Official_Render_transparent.png)

Mileena (figura 25) luta corpo a corpo com seus adversários, utiliza as armas tipo *Sais* ou adagas ninjas, utilizadas também pela personagem Elektra (MARVEL, 1981), ela é um clone de outra personagem do jogo *Mortal Kombat* e foi usada por um dos vilões para absorver a alma de Shaog Kahn, no entanto ela mostra suas reais intenções e foge com esse imenso poder.

Os dois últimos exemplos são a Deusa Afrodite (figura 26) de *God of War* (SONY SANTA MÔNICA, 2005) e Anna Willians (figura 27) da franquia *Tekken* (NAMCO, 1994), ambas usam da sedução como arma, a primeira possui um figurino que deixa os seios à mostra e suas proporções são exageradas, enquanto que a segunda usa uma roupa mais comportada, no entanto suas atitudes são de uma mulher que faz tudo pela vitória e, para comprovar seu poder sobre os outros, usa técnicas de artes marciais ensinadas pela mãe e é uma assassina como o pai.

**Figura 26: Afrodite se insinuando para Kratos – *God of War***



Fonte: Site: [http://www.videogameszone.de/screenshots/970x546/2010/03/gow3\\_abc-123.jpg](http://www.videogameszone.de/screenshots/970x546/2010/03/gow3_abc-123.jpg)

Existe um mini-jogo dentro de *God of War* (SONY SANTA MÔNICA, 2005), em que o protagonista Kratos deve fazer sexo com Afrodite, o jogador pode ou não fazer isso, porém, ao realizá-lo, o herói ganha bônus de vida algo que motiva o usuário a fazer tal tarefa, reduzindo a personagem a mero objeto de recompensa.

A personagem Anna na figura abaixo (Figura 27) era muito apegada ao pai que morreu quando ela e sua irmã, Nina, eram crianças, nessa época, aprendeu *Aikido* – arte marcial japonesa que se baseia no autoconhecimento e na defesa pessoal (BULL, 2011) – com a mãe.

**Figura 27: Anna Williams da franquia Tekken**



Fonte: Site: <http://media-cache-ak0.pinimg.com/236x/9d/bf/2e/9dbf2e986bd83c7fa096ac3cba7d449e.jpg>

Anna considera sua irmã como rival, por estar sempre perto do pai delas quando eram crianças, criando um sentimento de ciúmes doentio por ele, ela entra na competição de luta para poder provar ser mais forte que Nina.

Usar *sex appeal* para caracterizar a vilã ou ajudante do antagonista, ressalta a ideia de que a mulher sedutora que usa roupas chamativas possui índole duvidosa, reforçando o mau julgamento dos homens em relação a elas.

Para descrever uma *sex appeal* padrão pode-se apresentar um breve resumo sobre como seria a descrição de sua história, suas habilidades, personalidade, aparência e figurino:

- a) História: A personagem tem uma história obscura que justifica suas ações durante o desenrolar da história do jogo;
- b) Habilidades: Possui habilidades de combate corporal e exerce influência sobre outros personagens, utilizando seu corpo ou não;
- c) Personalidade: Má, sedutora, persuasiva e ambiciosa (*femme fatale*) ou inteligente, forte, séria e bondosa (*sex appeal* guerreira);
- d) Aparência: Jovem, magra, corpo sensual e forte;
- e) Figurino: Apelativo, colado ao corpo ou de praia, feito de materiais como pano, seda, tecido ou *lycra*, a vestimenta pode ser funcional ou não (SILVA, 2011);

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após buscar várias informações em diferentes meios como vídeos, jogos e artigos, é possível estabelecer os padrões usados pelos grandes estúdios de *videogames*. Ainda há muito a se estudar sobre a construção das personagens femininas em específico, pois sua presença é relativamente recente, conforme constado por Grimes (S.I.), uma vez que antes dos anos 80 apenas um terço dos *games* apresentavam mulheres em seu enredo.

Segundo Sarkeesian (2014), os estereótipos são usados como recursos para propagar ideias já saturadas sobre as mulheres e como recursos de economia na concepção visual e psicológica da personagem durante o processo de desenvolvimento do produto, pois, se algo deu certo numa mídia, outras usarão aquela ideia, porém com uma roupagem diferente, para se adaptar ao contexto ou para se diferenciar do anterior.

Fonseca (2013), outra pesquisadora da área, focou-se na opinião das mulheres consumidoras de jogos eletrônicos, que, ao serem entrevistadas disseram que tinham dificuldade de se recordar de boas personagens femininas.

De acordo com o instituto Flurry, as mulheres gastam mais em jogos para dispositivos móveis, como *smartphones* e *tablets*, reflexo disso foi a criação da versão feminina do *game Angry Birds* (ROVIO ENTERTAINMENT, 2009), chamado *Stella* (ROVIO ENTERTAINMENT, 2014).

Os jogos digitais necessitam que o jogador tenha empatia pelo *avatar* ou personagem para estar totalmente imerso naquele universo, no estudo de Fonseca (2013) pode-se ver esse problema ao ler as declarações das entrevistadas na pesquisa, pois essas consumidoras têm dificuldade em se identificar com Lara Croft ou com a Princesa Peach.

No processo de criação de personagem, o *game designer*, o roteirista e o diretor de arte têm muita dificuldade de encontrar material de apoio específico para essa área, então utilizam o que já existe para literatura, cinema e histórias em quadrinhos. Contudo, os jogos eletrônicos têm a particularidade de ter a interação do

consumidor com o produto e esse detalhe necessita ser levado em conta na concepção da personagem, algo que não existe em referências de outras mídias.

Em pesquisas futuras pode se estudar sobre estereótipos masculinos presentes em *videogames* para um público mais feminino, o efeito nocivo sobre os consumidores a curto e longo prazo, representações que não respeitam esses padrões apresentados, a questão da responsabilidade do desenvolvedor em relação ao conteúdo do produto e como usar essas representações para se debater sobre questões como sexualidade e papel da mulher na sociedade.

Pode-se então constatar que é rentável fazer jogos para o público feminino e criar personagens femininas que sejam interessantes para elas, no futuro talvez poderá ser um grande diferencial dos *videogames*, caso as desenvolvedoras desejem ampliar sua gama de produtos e de público.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### Artigos, teses, dissertações, monografias

FONSECA, Lívia L. **GamerGirls: As mulheres no jogos digitais sob a visão feminina**. 2013. 115 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação). Universidade do Vale dos Sinos, São Leopoldo. Disponível em < <http://biblioteca.asav.org.br/vinculos/000007/000007F3.pdf> > Acesso em: 19 de Set de 2014;

GRIMES, Sara M. **“You shoot like a girl”**: *The Female Protagonist Action-Adventure Video Games*. [S.l.]. 15 f. Tese. *School of Communication, Simon Fraser University, Canadá*. Disponível em < <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05150.01496.pdf> > Acesso em: 05 de maio de 2014;

REICHERT, Tom. **Sex in advertising research: a review of content, effects, and functions of sexual information in consumer advertising**. *Annual Review of Sex Research*, v.13, p.241-273, 2002;

REIS, Kellen C. F. **Infância, Gênero e estereótipos**: Análise de relatos de mães de crianças de 4 a 6 anos. 2011. 119 f. Dissertação (Pós-graduação em psicologia). Programa de pós-graduação em psicologia do desenvolvimento e aprendizagem. Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”. Bauru, SP. Disponível em < [http://www2.fc.unesp.br/BibliotecaVirtual/ArquivosPDF/DIS\\_MEST/DIS\\_MEST20080929\\_REIS%20KELLEN%20CRISTINA%20FLORENTINO.pdf](http://www2.fc.unesp.br/BibliotecaVirtual/ArquivosPDF/DIS_MEST/DIS_MEST20080929_REIS%20KELLEN%20CRISTINA%20FLORENTINO.pdf) > Acesso em: 02 de out de 2014;

SAMARÃO, Liliany. **O espetáculo da publicidade**: A representação do corpo feminino. 2007. 13 f. Tese (Mestrado em Comunicação). PPG, Universidade estadual do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro. Disponível em < [http://www.contemporanea.uerj.br/pdf/ed\\_08/04LILIANY.pdf](http://www.contemporanea.uerj.br/pdf/ed_08/04LILIANY.pdf) > Acesso em: 15 de Set de 2014;

SILVA, Aline S. **A utilização de estereótipos no processo de criação do figurino feminino em jogos eletrônicos**. 2011. 108 f. TCC (Bacharelado em Moda). Centro



de Artes, Universidade do Estado de Santa Catarina. Florianópolis. Disponível em<  
<http://www.pergamum.udesc.br/dados-bu/000000/000000000012/000012C1.pdf> >  
 Acesso em: 17 de Set de 2014;

### **Entidades**

*ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION – ESA*. documentação: elaboração.  
 Washington, EUA. 2012;

### **Livros**

*GUINNESS BOOK. Guinness Book 2014*. 1ªed.*Guinness Book*.2014;

KELLNER. Douglas. **A cultura da mídia**: identidade e política entre o moderno e o  
 pós-moderno. Bauru, SP. 1ª ed. EDUSC. 2001;

BULL. Wagner. **Aikido**: O Caminho Da Sabedoria - a Teoria. São Paulo. 13ª ed.  
 488f. p 54. Pensamento Cultrix. 2011;

### **História em quadrinhos**

MILLER.Frank. **Demolidor**. New York, EUA.168ªed. Marvel Comics.1981;

### **Jogos eletrônicos**

CAPCOM. **Resident Evil**. [S.I.], Capcom, 1996-2009, CD;

CAPCOM. **Street Fighter**. [S.I.], Capcom, 1984, CD;

CRYSTAL DYNAMICS. **Tomb Raider**. [S.I.], Square Enix, 1996, CD;

EPIC GAMES. **Gear of War II**. Microsoft Game Studio.2008.DVD;

IRRATIONAL GAMES. **Bioshock Infinite**. [S.I.], Square Enix, 1996, CD;

LEVEL 9 COMPUTING. **SnowBall**. [S.I.], Square Enix, 1983, Arcade;

LEVEL 9 COMPUTING. **Return of Eden**. [S.I.], Square Enix, 1984, Arcade;

NAMCO. **Pac-man**. [S.I.], Namco, 1980, Arcade;

NAMCO. **Tekken**. [S.I.], Namco, 1994, Arcade;

NINJA THEORY. **Heavily Sword**. [S.I.], Sony, 2004, DVD;

NINTENDO EAD. **The Legend of Zelda**. [S.I.], Nintendo, 1986-2012, Cartucho;

NINTENDO EAD. **Super Mario Bros**. [S.I.], Nintendo, 1985-2013, Cartucho;

NINTENDO EAD. **The Legend of Zelda:Ocarina of Time**. [S.I.], Nintendo, 1998, Cartucho;

RETRO STUDIOS. **Metroid**. [S.I.], Capcom, 1986-2008, cartucho;

ROVIO ENTERTAINMENT. **Stella**. [S.I.], Google Play, 2014, *Download*;

ROVIO ENTERTAINMENT. **Angry Birds**. [S.I.], Google Play, 1996, *Download*;

SCE JAPAN STUDIOS. **Folklore**. [S.I.], Sony, 2007, CD;

SEGA. **Ninja Princess**. [S.I.], Sega, 1985, Arcade;

SEGA. **Flash Gal**. [S.I.], Sega, 1985, Arcade;

SNK. **The King of Fighters**. [S.I.], SNK, 1994, CD;

SNK. **Fatal fury 2**. [S.I.], SNK, 1992, CD;

SONY. **God of War**. Santa Mônica, Sony, 2005, DVD;

TOEI ANIMATION. **Time Gal**. [S.I.], Square Enix, 1985, Arcade;

UNIVERSAL GAMES. **Lady bug**. [S.I.], Universal Games, 1981, Arcade;

WARNER GAMES. **Batman Arkham Origins**. [S.I.], Square Enix, 2012, DVD;

## Sites

ARCADE MUSEUM. **Arcade Museum**. Disponível em <[www.arcade-museum.com](http://www.arcade-museum.com)>

Acesso em: 05 de Set de 2014;

UOL JOGOS. **Mulheres gastam mais do que os homens em jogos móbile, diz estudo.** Disponível em < <http://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2014/08/08/mulheres-gastam-mais-do-que-homens-em-jogos-mobile-diz-estudo.htm> >. Acesso em: 09 de Set de 2014;

## Vídeos

SARKEESIAN. Anita. ***Damsel in distress part 1 – Tropes vs Women in Video Games.*** 2014. Disponível em< [https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r\\_Q](https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q) > Acesso em: 10 de out de 2014;

SARKEESIAN. Anita. ***Damsel in distress part 2 – Tropes vs Women in Video Games.*** 2014. Disponível em< [https://www.youtube.com/watch?v=toa\\_vH6xGqs](https://www.youtube.com/watch?v=toa_vH6xGqs) > Acesso em: 10 de out de 2014;

SARKEESIAN. Anita. **Feminist Frequency: Bayonetta and Advertising Original.** 2012. Disponível em<<https://www.youtube.com/watch?v=XbihPTgAql4> > Acesso em: 12 de out de 2014;

SARKEESIAN. Anita. ***Ms male Character – Tropes vs Women in Video Games.*** 2014. Disponível em< <https://www.youtube.com/watch?v=eYqYLfm1rWA> > Acesso em: 10 de out de 2014;