



## **SANTAS, SEXYS E FATAIS: UM MAPEAMENTO DAS CONSTRUÇÕES DE SENTIDO SOBRE AS MULHERES EM JOGOS DE LUTA<sup>1</sup>**

Rafael Soares Krambeck<sup>2</sup>

### **RESUMO**

Ao observar o jogo digital como uma mídia diferenciada que gera uma cultura própria, este artigo analisa os modos pelos quais as problemáticas de gêneros sexuais são construídas em jogos de luta. Enquanto dispositivos midiáticos que trazem personagens ficcionais limitados quase que apenas pelas próprias regras, os jogos constroem sentidos sobre os diversos gêneros e sexualidades. A partir de uma perspectiva dos estudos da teoria queer, busca-se construir categorias a fim de explicitar distintas construções de sentido sobre o feminino. A análise consistiu em um ensaio de mapeamento inicial das imagens das personagens de quatro séries de jogos de empresas diversas, de tal modo que, visou-se uma diversidade de cenários. A pesquisa não tem o propósito de obter considerações de grande aprofundamento, afinal, para tal, seria necessário um olhar mais denso sobre os objetos. Portanto, os resultados da pesquisa são implicações de uma reflexão sobre a superfície de um campo a ser explorado.

**Palavras-Chave:** Comunicação. Jogos Digitais. Gênero. Teoria Queer. Feminino.

Primeiramente, tomo a liberdade de avisar algum virtual leitor deste artigo que se trata de resultados de uma reflexão, sobretudo, sobre gêneros na sociedade contemporânea. Apesar da observação do jogo digital enquanto uma mídia diferenciada com uma dinâmica característica que gera uma cultura em torno de si, o artigo não se detém às teorias sobre jogos digitais.

O trabalho desenvolvido parte de uma perspectiva dos estudos da teoria *queer* para construir categorias a fim de explicitar distintas construções de sentido sobre o feminino. Baseia-se no pressuposto que enquanto dispositivos midiáticos que trazem personagens ficcionais limitados

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado ao V GAMEPAD – Seminário de Games, Comunicação e Tecnologia, na Universidade Feevale, Novo Hamburgo, dias 23 a 24 de março de 2012.

<sup>2</sup> Bacharel em Comunicação Social – Habilitação em Jornalismo pelo Centro Universitário Franciscano (UNIFRA). Atualmente, cursa mestrado no Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, da Universidade do Vale dos Sinos - São Leopoldo/RS. Desenvolve pesquisa sobre teoria *queer* e cibercultura na linha de Cultura, Cidadania e Tecnologias da Comunicação, sob orientação da Dr<sup>a</sup> Adriana Amaral. Email: krambeckrafael@hotmail.com.



quase que apenas pelas próprias regras, os jogos constroem sentidos sobre os diversos gêneros e sexualidades.

A análise consistiu em um ensaio de mapeamento inicial das imagens das personagens de quatro séries de jogos de empresas diversas, de tal modo que, visou-se uma diversidade de cenários. A pesquisa não tem o propósito de obter considerações de grande aprofundamento, afinal, para tal, seria necessário um olhar mais denso sobre os objetos. Portanto, os resultados

da pesquisa são implicações de uma reflexão sobre a superfície de um campo a ser explorado.

## TEORIA QUEER E AS IDENTIDADES DE GÊNERO

Herdeira legítima dos estudos culturais e de gênero norte-americanos, a teoria *queer* tem sido desenvolvida desde o final da década oitenta pelos mais diversos teóricos dispersos por áreas como sociologia, antropologia, educação, entre outras. Ela propõe ir além da dualidade masculino/feminino, heterossexual/homossexual, etc., assim, tendo um dos maiores objetivos, a crítica a que se convencionou chamar de “heteronormatividade homofóbica”, defendida por aqueles que vêem na heterossexualidade uma matriz de análise aos desvios e que, de certa maneira, irá heterossexualizar e/ou homossexualizar instituições e discursos. Ou seja, a heteronormatividade “é um conjunto de prescrições que fundamenta processos sociais de regulação e controle, até mesmo aqueles que não se relacionam com pessoas do sexo oposto” (MISKOLCI, 2009, p. 156).

A própria manobra de adotar o termo “*queer*” reflete a postura crítica da teoria, pois, desenvolve um novo significado ao termo, entendendo-o enquanto uma prática de vida que se posiciona contra as normas socialmente aceitas. A tradução do vocábulo para a língua portuguesa é bastante problemática, como explicita Louro, “*queer* pode ser traduzido por estranho, talvez ridículo, excêntrico, raro, extraordinário” (2004, p. 38). Contudo, a intenção dos teóricos foi de subverter uma prática lingüística que, até então, carregava um intento de ofender os sujeitos aos quais se refere. “*Queer* adquire todo o seu poder precisamente através da invocação reiterada que o relaciona com acusações, patologias e insultos” (BUTLER, 2002, p. 58).

De certa forma, a teoria *queer* sugere uma análise dos processos a partir de um ponto de vista comprometido com aqueles socialmente estigmatizados. Não é estranho que os primeiros trabalhos da área acusam que o modelo heteronormativo foi estabelecido para normatizar as relações sexuais. Assim, “os estudos *queer* atacam uma repronarratividade e uma reproideologia, bases de uma heteronormatividade homofóbica, ao naturalizar a associação entre heterossexualidade e reprodução” (LOPES, 2002, p. 24).

Judith Butler, considerada uma das precursoras da teoria, desenvolveu o que ela denominou de teoria da performatividade. “O gênero é performativo porque é resultante de um regime que regula as diferenças de gênero. Neste regime os gêneros se dividem e se hierarquizam de forma coercitiva” (BUTLER, 2002, p. 64). De uma forma reducionista, essa teoria defende que a reprodução de normas sociais, frequentemente realizada ritualmente através de performances, institui



representações de sujeitos que são os resultados das mesmas. Portanto, “a performatividade deve ser compreendida não como um “ato” singular ou deliberado, mas, ao invés disso, como a prática reiterativa e citacional pela qual o discurso produz os efeitos que ele nomeia” (BUTLER, 2001, p. 154). Não obstante, quem aventura-se a escapar à essa reprodução de masculinos/femininos idealizados em uma matriz heterossexual são marginalizados.

Alem disso, Vencato considera que “a sociabilidade da margem não se estabelece de forma simples e que as relações entre esses sujeitos marginais para além de enfatizarem uma espécie de igualdade porque estigmatizados se dá, principalmente, através de um sistema hierárquico construído de forma bastante complexa” (2006, p. 285). A autora vai indicar que na construção do sujeito há outros elementos que carregam significados sociais e alguns deles comportam significados desvalorizados em determinados grupos sociais, assim, dentro de um grupo discriminado pela sociedade, outros elementos geram novas discriminações e hierarquização interior ao grupo. Velho vai delinear esse jogo de significados sociais como “o fato de um indivíduo ser judeu, católico, cigano, índio, negro, umbandista, japonês etc. coloca-o como parte de uma categoria social que, dependendo do contexto, poderá ser valorizada ou ser objeto de discriminação ou estigmatização” (1999, p. 44).

Contudo, o pensamento *queer* por diversas vezes confronta-se com as estratégias políticas dos movimentos LGBT e feministas, pois ela “adota a etiqueta da perversidade e faz uso da mesma para destacar a „norma” daquilo que é „normal”, seja heterossexual ou homossexual. *Queer* não é tanto se rebelar contra a condição marginal, mas desfrutá-la” (GAMSON, 2002, p. 151). Além disso, um dos principais pontos defendidos pelos estudos *queer* é o de que devem ser analisados “a identidade de gênero, a sexualidade, a subjetividade e o corpo como modalidades relativamente independentes no processo de construção das identidades” (BENTO, 2006, p. 25).

Haraway (2000) ao analisar as estratégias do feminismo denuncia que o ato de nomeação gera uma exclusão. Pois ao se perceber que as identidades, sejam de gênero, raça, classe, são socioculturalmente construídas na historia e permanecem contraditórias, parciais e estratégicas, essa identidades não podem ser mobilizadas como uma forma de unidade entre os sujeitos. Assim sendo, adotar um termo como “mulher” ou “gay” e ter consciência de sua insuficiente abrangência é uma coisa, reafirmar a matriz de dominação através da celebração de um essência compartilhada é outra, uma vez que, os signos “mulher”, “gay” ou “negro” não expressam “a multiplicidade e as descontinuidades das experiências” (BENTO, 2006, p. 82) dos assim catalogados.

São esses estudos que capacitam todos aqueles designados como anormais, desviados e perversos – as travestis, as *drag queens*, os *drag kings*, os/as transexuais, as lésbicas, os gays, os bissexuais – enquanto indivíduos que constroem suas identidades pelos mesmos processos dos “normais”. Inegavelmente, o referente da binariedade está presente, no entanto, ele é apenas a matriz de construção de sentidos, estes operados para os sujeitos que fluem entre os gêneros, contudo, a identidade construída nessas performances não será originada nas diferenças sexuais.



## 2. TRADICIONAIS SÉRIES DE JOGOS DE LUTA

Ao se propor observar jogos de luta, buscaram-se jogos que fossem apresentados em séries já consagradas através da história da cultura gamer. Não somente isso, mas também se procurou abarcar na pesquisa jogos que apresentassem uma diversidade de cenários/narrativas e fossem produzidos por diversas indústrias dos games. Desta maneira, chegou a construção da amostragem que contou com quatro séries de jogos tradicionais: *Mortal Kombat*, originalmente da norte-americana *Midway Games*, *Street Fighter*, da japonesa *Capcom*, *Tekken*, da japonesa *Namco*, e *The King of Fighters*, da *SNK*. Em um primeiro processo de coleta, chegou-se à um total de 75 personagens angariadas ao longo das séries.

### 2.1 A SÉRIE MORTAL KOMBAT (MK)

Lançada em 1992, a série conta com 15 jogos lançados. Originalmente, até o quarto título, foi produzida pela *Midway Games* para as máquinas de arcade, sendo convertidos para consoles caseiros pela *Acclaim Entertainment* e, a partir do nono título, a *Midway Games* passou a produzir seus jogos apenas para consoles caseiros. Entretanto, em 2009, a empresa vai a falência e a franquia é comprada pela *Warner Bros.*, integrando a *Warner Bros. Interactive Entertainment*.

Os primeiros jogos consistiam numa jogabilidade simples em 2D e diferenciavam-se pelos *sprites* digitalizados, afinal, os outros jogos utilizavam *sprites* desenhados a mão. Entretanto, a série se popularizou pela grande violência dos jogos e suas finalizações, movimentos específicos usados no final de uma luta, sendo a mais conhecida a "*Fatality*", na qual o oponente é morto de forma cruel, havendo desmembramentos, empalação, decapitação, entre outras variações (ver figura 1). A série de jogos também foi uma das primeiras a inserir elementos secretos. Além disso, a franquia conta com histórias em quadrinhos, filmes, seriados, musicais, *action figures* e jogos de cartas.

Desta série, foram coletadas 15 personagens.



Figura 1 - Exemplo de *Fatality* que ilustra a violência do jogo.



## 2.2 A SÉRIE *STREET FIGHTER* (SF)

A mais antiga das séries estudadas, a série *Street Fighter* foi lançada pela *Capcom* em 1987 e, atualmente, conta com 28 jogos, entre jogos “puros” e diversos *crossovers*. Inicialmente, o primeiro jogo apresentava apenas os dois protagonistas Ryu e Ken como personagens selecionáveis para duelar com 10 personagens através de cinco países do mundo, nesse jogo já são introduzidos os golpes Hadouken, Shouryuuken e Tatsumaki Senpuukyaku, que acompanharam Ryu e Ken por toda série. Os controles também podem ser considerados como inovadores, pois, constavam em um *joystick* e dois botões hidráulicos, que conforme eram apertados com mais força davam mais intensidade aos golpes, no entanto, como os jogadores acabavam batendo com muita força nos botões, logo, eles foram trocados pelos seis botões que se tornariam tradição na série.

Já o segundo episódio da série, apresentou oito personagens selecionáveis de seis países diferentes. A popularização dos jogos deveu-se às trilhas sonoras e cenários bem trabalhados com as características de cada país em questão (ver figura 2). O terceiro jogo da série não obteve muito sucesso devido ao lançamento de outros jogos de luta que se utilizavam de tecnologia 3D. A franquia conta com filmes e desenhos animados. Outra marca característica da série serão os vários jogos *crossovers*, contudo, no trabalho se considerou apenas aquelas personagens que não pertenciam às outras séries.

Desta série, foram coletadas 21 personagens.



Figura 2 - Cenários Chinês (Chun-Li) e Brasileiro (Blanka), respectivamente.

## 2.3 A SÉRIE *TEKKEN* (TK)

Lançada em 1994, originalmente para máquinas de arcade, *Tekken* é um dos jogos responsáveis pelo não-sucesso do terceiro título do *Street Fighter*, pois, desde o primeiro título, a série produzida pela japonesa *Namco* utiliza a tecnologia 3D. A série conta, atualmente, com dez jogos produzidos para *PlayStation*, *PlayStation 2*, *Game Boy Advance*, *Playstation Portable*, *PlayStation*



3 e Xbox360. As versões para *Game Boy Advance* e *Xbox360* foram produzidas antes da franquia fechar contrato de exclusividade com a *Sony*.

Uma diferenciação do jogo *Tekken* em relação aos outros jogos de luta consiste no fato de que *Tekken* dedica um botão para cada membro do corpo do personagem ao contrário dos outros jogos de luta que diferentes botões correspondem à diferentes forças de ataque. Além disso, a série se tornou popular no grupo dos praticantes de artes marciais, uma vez que, grande parte dos estilos de luta dos personagens refletem artes marciais reais. Não obstante, existem muitas similaridades entre personagens do jogo e pessoas reais tal como Marshall Law e Bruce Lee e Lei Wulong e Jackie Chan.

Desta série, foram coletadas 16 personagens.

## 2.4 A SÉRIE *THE KING OF FIGHTERS* (KOF)

Com o título sugestivo de “o rei dos lutadores”, o primeiro *The King of Fighters* foi lançado em 1994 como um *Dream Match* que arrecadava personagens de cinco jogos também produzidos pela *SNK: Fatal Fury, Art of Fighting, Ikari Warriors, Athena* e *Psycho Soldier*. O grande mérito do jogo foi introduzir um sistema de lutas de trios (em algumas versões, quatro personagens por time), até então inédito.

A partir do sucesso do primeiro título da série, os jogos passaram a ser lançados anualmente, tendo em seu nome o ano da publicação. Contudo em 2004, a empresa passou a adotar a numeração comum aos outros jogos de luta. A série conta com 13 jogos lançados.

Desta série, foram coletadas 23 personagens.

## 3. MULTIPLICIDADE E TENDÊNCIA NAS PERSONAGENS FEMININAS

Em seguida do estudo exploratório de coleta de personagens, que resultou em 75 personagens, fez-se uma primeira observação do corpus e então, a partir de características recorrentes nas construções das personagens femininas delineou-se seis categorias a serem detalhadas abaixo. Contudo, por meio da observação, foi possível perceber também que grande parte das personagens não pode ser classificada unicamente como pertencente a uma categoria, sendo a maioria das personagens, um híbrido de duas ou mais categorias. Assim, é evidente que tal categorização é um processo meramente metodológico.



### 3.1 FANTÁSTICAS

Assim foram classificadas aquelas personagens que, de certa forma, vão surgir por meio da exploração da fantasia. Elas são ligadas á forças ocultas como a Rainha Sindel de *Mortal Kombat* ou personificações de animais tal qual a Panda de *Tekken* (Ver imagem 3). Apesar de estarem presentes nos quatro jogos analisados, não possuem uma grande expressão, pois apenas 15% das personagens podem ser consideradas fantásticas.



Figura 3 - Exemplos de Personagens Fantásticas: Sindel (MK) e Panda (TK).

### 3.2 INFANTIS

As personagens deste grupo são personagens “meninas” e não “mulheres”. Podem ser considerados exemplos dessa categoria, Ling Xiaoyu de *Tekken*, Li Xiangfei de *The King Of Fighters* e Karin de *Street Fighter*. Apesar de uma maior expressividade no total dos jogos (28% das personagens podem ser consideradas nessa categoria), essa categoria é ausente entre as personagens do *Mortal Kombat*, isso, provavelmente, devido ao teor adulto em relação à violência que os jogos da série contem.



Figura 4 - Ex. de Personagens Infantis: Ling Xiaoyu (TK), Li Xiangfei (KoF) e Karin (SF)



### 3.3 LUTADORAS

Pode parecer redundante criar uma categoria para “lutadoras”, no entanto, ao observar o grupo coletado pode-se perceber que existem personagens que trazem referências à artes marciais ou luta em si, enquanto outras poderiam ser “recontextualizadas” em um jogo de aventura sem maiores problemas. Então, nessa categoria classificaram-se aquelas personagens com referências à luta. Curiosamente, apenas 40% das personagens foram assim caracterizadas, sendo exemplos dessa categoria: Sonia Blade de *Mortal Kombat*, Chun-Li de *Street Fighter*, Nina Williams de *Tekken* e Yuri Sakazaki de *The King of Fighters*.



Figura 5 - Ex. de Personagens Lutadoras: Chun-Li (SF) e Yuri Sakazaki (KoF).

### 3.4 MASCULINIZADAS

Assim, foram classificadas aquelas personagem que tem uma imagem que acaba vinculando-as ao masculino, sejam questões físicas, como o corpo musculoso de Sheeva de *Mortal Kombat*, sejam questões de vestuário, como o terno vestido por King de *The King of Fighters*. Nessa categoria podem ser encontradas 31% das personagens.



Figura 6 - Ex. de Personagens Masculinizadas: Sheeva (MK) e King (KoF)





### 3.5 SANTAS

Na quinta categoria, foram agrupadas personagens que carregavam certa aura de deusas tal qual Ashrah em *Mortal Kombat*, que herda essa imagem de Raiden, clássico personagem da série. Mas também foram incorporadas aqui, aquelas personagens com “bons princípios” como as mãe e filha Michelle e Julia Chang em *Tekken*. Esse é o grupo de menor expressividade, com apenas 11% das personagens sendo consideradas “santas”.



Figura 7 - Ex. de Personagens Santas: Ashrah (MK) e Michelle/Julia Chang (TK).

### 3.6 SEXYS

Essa categoria é a mais recorrente nos quatro jogos analisados, sendo que dois terços das personagens analisadas podem ser consideradas “sexys”. Aqui foram classificadas aquelas personagens que tem na sensualidade o principal vetor da sua criação. Ironicamente, enquanto os personagens masculinos vestem quimonos e até mesmo armaduras, as lutadoras usam microvestidos e maios para lutar. Algumas são baseadas no estilo “Viúva Negra” (seduzir e matar), contudo, muitas apenas são argumentos para atrair jogadores.



Figura 8 - Ex. de Personagens Sexys: Jade (MK), Cammy (SF) e Mai Shiranui (KoF).



#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho buscou debater a construção de sentido sobre o feminino no contexto dos jogos digitais de luta, apreciados aqui como mídias diferenciadas e de dinâmica própria que geram uma cultura “gamer” em torno de si. A partir disso, verificou-se que a construção de sentido em torno das diferenças sexuais se dá de maneira vinculada à uma construção de sentido em torno do próprio jogo.

Contudo, inegavelmente, as críticas lançadas aos jogos digitais que acusam a cultura “gamer” de machismo, possuem certo embasamento, uma vez que, 77% das personagens coletadas nas quatro séries de jogos podem ser consideradas erotizadas, em maior ou menor grau. Antes de serem personagens “lutadoras”, elas são objetos sexuais apresentados em roupas mínimas e seios fartos.

No entanto, como ressaltado inicialmente, trata-se de um trabalho de aproximação inicial ao campo. Não há aqui quaisquer intenções de traçar considerações determinadas, e sim, um mapeamento exploratório de uma área ainda a ser explorada com maior profundidade. Portanto, construir as categorias metodológicas apresentadas operacionaliza um processo para o estudo dos gêneros nos jogos digitais.

#### 5. REFERÊNCIAS

BENTO, Berenice. **A reinvenção do corpo: sexualidade e gênero na experiência transexual**. Rio de Janeiro: Garamond, 2006.

BUTLER, Judith. *Corpos que pesam*. In: LOURO, Guacira Lopes (Org.). **O corpo educado: pedagogias da sexualidade**. Belo Horizonte: Autentica, 2001. p. 151-172.

BUTLER, Judith. *Críticamente subversiva*. In: JIMÉNEZ, Rafael M. Mérida. **Sexualidades transgresoras**. Una antología de estudios *queer*. Barcelona: Icária editorial, 2002, p. 55-81.

GAMSON, Joshua. *Deben autodestruirse los movimientos identitarios? Un extraño dilema*. In: JIMÉNEZ, Rafael M. Mérida. **Sexualidades transgresoras**. Una antología de estudios *queer*. Barcelona: Icária editorial, 2002, p. 141-172.

HARAWAY, D. *Manifiesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX*. In: SILVA, T. T. **Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano**. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

LOPES, Denílson. **O homem que amava rapazes e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2002.



LOURO, Guacira Lopes. **O corpo estranho**. Ensaios sobre sexualidade e teoria *queer*. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

MISKOLCI, Richard. A teoria queer e a sociologia: o desafio de uma analítica da normalização. In: **Sociologias**. Porto Alegre: ano 11, n. 21, p. 150-182, 2009.

VELHO, Gilberto. Prestígio e ascensão social: dos limites do individualismo na sociedade brasileira. In: \_\_\_\_\_. **Individualismo e cultura**: notas para uma antropologia da sociedade contemporânea. Rio de Janeiro: Zahar, 1999. p. 39-54.

VENCATO, Anna Paula. Desligando o gravador: raça, prestígio e relação centro/periferia nas construções de hierarquias entre *drag queens*. In: Miriam Pillar Grossi; Elisete Schwade. (Org.). **Política e cotidiano**: estudos antropológicos sobre gênero, família e sexualidade. Florianópolis: Nova Letra, 2006, p. 281-296.