

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ  
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE LINGUAGEM E COMUNICAÇÃO  
ESPECIALIZAÇÃO EM LITERATURA BRASILEIRA E HISTÓRIA NACIONAL

SÔNIA PROCÓPIO CARDOSO

**ÁRIDA, UM ESTUDO SOBRE A  
REPRESENTAÇÃO FEMININA NO JOGO**

CURITIBA

2019

SÔNIA PROCÓPIO CARDOSO

**ÁRIDA, UM ESTUDO SOBRE A  
REPRESENTAÇÃO FEMININA NO JOGO**

Monografia apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de especialista do curso de Especialização em Literatura Brasileira e História Nacional da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR).

Orientador: Prof. Dra. Carolina Fernandes da Silva Mandaji

CURITIBA

2019

**TERMO DE APROVAÇÃO**

**ÁRIDA, UM ESTUDO SOBRE A  
REPRESENTAÇÃO FEMININA NO JOGO**

por

**SÔNIA PROCÓPIO CARDOSO**

Esta monografia foi julgada e aprovada como requisito parcial para a obtenção de título de especialista do curso de Especialização em Literatura Brasileira e História Nacional, do Departamento de Linguagem e Comunicação (DALIC) da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR).

Curitiba, 13 de dezembro de 2019.

---

Prof. Dra. Carolina Fernandes da Silva Mandaji  
Orientadora

---

Profa. Dra. Maurini de Souza  
Membro titular

---

Prof. Dr. Marcelo Fernando de Lima  
Membro titular

O termo de aprovação assinado encontra-se na coordenação do curso.

## RESUMO

CARDOSO, Sônia Procópio. *Árida*, um estudo sobre a representação feminina no jogo. 30f. Monografia (Especialização em Literatura Brasileira e História Nacional) – Programa de Pós-graduação em Letras da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR). Curitiba, 2019.

O objetivo deste trabalho é analisar o jogo *Árida* e verificar se ele oferece alguma contribuição narrativa que suscite ao jogador algum tipo de experiência mais conectada a uma representação regional próxima da realidade do sertão brasileiro e se, de fato, a sua proposição se constituiu como um novo olhar sobre a representação feminina no universo dos games. No capítulo 1, será discutido o conceito de jogo. Também será feita uma análise do mercado internacional e nacional e do perfil de jogadores no público brasileiro. No capítulo 2, uma nova análise abordará as formas de representação da mulher na história visual do ocidente até culminar na representação feminina nos universos narrativos dos games. Por fim, serão descritos elementos que compõem *Árida*, a jogabilidade e a representação composta para a personagem Cícera.

**Palavras-chave:** Games. Representação da mulher. História. Literatura.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>6</b>
<b>2 O JOGO, O MERCADO E O PERFIL DOS JOGADORES.....</b>	<b>7</b>
2.1 O MERCADO .....	8
2.2 PERFIL DOS JOGADORES.....	9
<b>3 A REPRESENTAÇÃO FEMININA NA HISTÓRIA VISUAL DO OCIDENTE .....</b>	<b>13</b>
3.1 CONSTRUÇÃO DA REPRESENTAÇÃO FEMININA NAS PINTURAS .....	11
3.2 A REPRESENTAÇÃO FEMININA NA CONTEMPORANEIDADE .....	14
3.3 A REPRESENTAÇÃO FEMININA NOS GAMES .....	16
<b>4 ÁRIDA E A REPRESENTAÇÃO VIRTUAL DO SERTÃO .....</b>	<b>20</b>
4.1 CONTEXTO E ENREDO DE ÁRIDA.....	20
4.2 O JOGO .....	23
4.3 A PROTAGONISTA CÍCERA.....	26
<b>CONCLUSÃO .....</b>	<b>29</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>30</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Precisamos de cada forma de expressão disponível, e de todas as novas que possamos reunir, para que nos ajudem a compreender quem somos e o que estamos fazendo aqui (Murray, 2013, p. 255).

Começar com a citação emblemática de Murray denota uma preocupação em relação à disposição para as diferentes formas de narrar e a como essa expressão colabora para o desenvolvimento humano. Embora o jogo esteja presente na humanidade antes mesmo de ela se considerar como tal, o game eletrônico é uma novidade se comparado às demais formas de contar histórias. Lançado comercialmente em agosto de 2019, o jogo *Árida* se propõe a apresentar um olhar singular sobre um evento marcante da História do Brasil e sobre a representação da mulher. Embora o país seja um importante consumidor de jogos virtuais, ainda somos carentes de narrativas que representem nossa identidade e que ofereçam um olhar que rompa com a tradição da representação estereotipada do feminino. O compromisso do presente estudo é analisar esse jogo e verificar se ele oferece alguma contribuição narrativa que suscite ao jogador algum tipo de experiência mais conectada a uma representação regional próxima da realidade do sertão brasileiro e se, de fato, a sua proposição se constituiu como um novo olhar sobre a representação feminina no universo dos games.

Na seção 1 será discutido o conceito de jogo. Também será feita uma análise do mercado internacional e nacional e do perfil de jogadores no público brasileiro. Na seção 2, uma nova análise abordará as formas de representação da mulher na história visual do ocidente até culminar na representação feminina nos universos narrativos dos games. Por fim, a seção 3 descreverá em detalhes alguns elementos que compõem *Árida*, a jogabilidade e a representação composta para a personagem Cícera.

## 2 O JOGO, O MERCADO E O PERFIL DOS JOGADORES

Presente na vida humana desde sempre, o jogo é reinventado conforme a civilização se desenvolve, o aparato tecnológico evolui e a sociedade de consumo potencializa novos e mais complexos formatos. Mundos são construídos para serem usados pelos usuários que estiverem dispostos a jogar. Essa disposição para o jogo prevê liberdade, um ponto importante para a definição do seu conceito.

Para Huizinga:

[...] o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos limites de tempo e de espaço segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentido de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (HUIZINGA, 1930, p. 33).

A definição traz consigo algumas características, como o ato voluntário, a limitação de tempo e espaço e as regras. Embora jogar seja uma atividade de entretenimento, é preciso seriedade para seguir e respeitar o código de conduta e seus pré-requisitos para entrar no mundo especial de cada jogo e no clube exclusivo de pessoas que circundam o game. Ao redor do jogo forma-se uma espécie de coletivo seletivo composto pelos jogadores, uma comunidade com um interesse em comum. É paradoxal que todo esse conjunto de características seja empregado num contexto no qual seus usuários querem "dar um tempo da vida cotidiana", já que o jogo não é corrente, mas uma evasão da vida real para uma esfera temporária de atividade com orientação própria (HUIZINGA, 1930).

Com base no estudo do psicólogo Nick Yee (2012), as pessoas jogam porque querem interação social, estímulo ao desafio e o desejo de vivenciar uma experiência imersiva. A incerteza e a inconsistência da vida real estimulam os indivíduos a buscarem um universo no qual as certezas são fixas e intransponíveis. Especulações à parte, é fato que essas experiências podem ser vivenciadas em diversas modalidades de jogos, mas é no jogo eletrônico que é fermentado o maior desenvolvimento para uma indústria em expansão.

O presente estudo analisará um game eletrônico produzido no Brasil. De acordo com Schuytema:

um jogo eletrônico é uma atividade lúdica formada por ações e decisões que resultam numa condição final. Tais ações e decisões são limitadas por um conjunto de regras e por um universo, que no contexto dos jogos digitais, são regidos por um programa de computador. O universo contextualiza as ações e decisões do jogador, fornecendo a ambientação adequada à narrativa do jogo, enquanto as regras definem o que pode e o que não pode ser realizado, bem como as consequências das ações e decisões do jogador. Além disso, as regras fornecem desafios a fim de dificultar ou impedir o jogador de alcançar os objetivos estabelecidos (SCHUYTEMA, 2008, p. 447).

## 2.1 O MERCADO

A indústria de games se consolida como a mais eficaz indústria no ramo de entretenimento. Com faturamento três vezes maior que a indústria cinematográfica de Hollywood em 2018, os jogos eletrônicos atingiram seu maior patamar na história com uma arrecadação acima de 134 bilhões de dólares ao redor do mundo – um crescimento de 17% em relação a 2017 e o maior dos últimos anos. A figura a seguir ilustra esses dados:

Figura 1: crescimento da indústria de videogames no mundo ao longo dos anos de 2012 a 2018.



Fonte: NewZoo 2019.

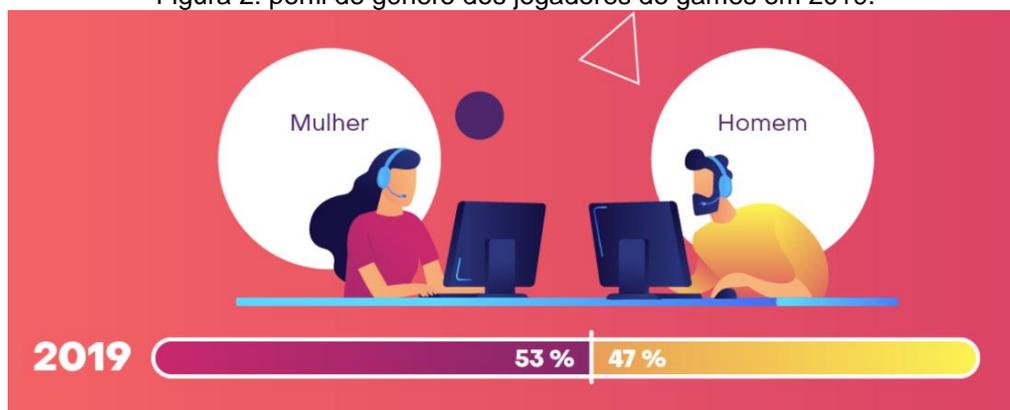
Atualmente, no cenário global, o Brasil está entre os maiores consumidores de games, ocupando a 13<sup>o</sup> posição. Já em relação à América

Latina, o país está em 1º lugar. Segundo a 19ª Pesquisa Global de Entretenimento e Mídia, da PricewaterhouseCoopers (PWC, 2019), o mercado de games brasileiro deve crescer em torno de 5,3% até 2022. Esses dados apontam para um mercado em franco crescimento, o que estimula a produção interna. A referida pesquisa também mostra que os desenvolvedores brasileiros começam a se aventurar na produção de games nacionais: de 2016 para 2017 ocorreu um salto de 754 para 956 de jogos eletrônicos produzidos no país.

## 2.2 PERFIL DOS JOGADORES

O número crescente de desenvolvedores e consumidores de games no Brasil gerou um interesse sobre o perfil dos usuários e sua influência no processo de construção dos jogos. A pesquisa Game Brasil/2019, produzida em parceria pela Sioux Group, Blend e ESPM, indica que, ao contrário do senso comum, a maioria dos jogadores tem entre 25 a 54 anos de idade, mostrando que os principais gamers brasileiros são adultos e não adolescentes. Consolidando o cenário dos anos anteriores, o número de jogadoras mulheres continua crescendo: se em 2014 elas já representavam 41% jogadores de games, em 2019 elas são responsáveis por 53% do mercado.

Figura 2: perfil de gênero dos jogadores de games em 2019.



Fonte: Pesquisa Game Brasil, 2019.

A pesquisa revela ainda dois perfis de jogadores: o “hardcore” e o “casual”. O primeiro é representado, em sua maioria, por homens de 25 a 34

anos que demonstram grande interesse por qualquer atividade lúdica (esportes, tabuleiros, cartas), mas preferem jogos digitais acima de tudo, valorizando qualidade gráfica e controle. Embora dediquem boa parte de suas horas a jogos no smartphone, gostam mesmo de jogos de videogames e de PC, por meio dos quais conhecem muitos títulos. O gamer “hardcore” joga partidas frequentes e longas, e geralmente gasta até 100 reais com games por ano, mas com parte significativa do segmento chegando a investir mais de mil reais.

A maior parte do público gamer “casual” é feminina. Embora joguem também em PCs e videogames, esse perfil domina o consumo de jogos nos smartphones, caracterizando-se como um público duas vezes maior que o dos gamers hardcore. Ser casual não significa jogar pouco: indivíduos pertencentes a este perfil jogam até três vezes por semana em sessões de até 3 horas. 4 de cada 10 jogadores casuais admitem que games são sua forma preferida de entretenimento.

Mesmo diante de um número expressivo de consumidoras, os desenvolvedores privilegiam narrativas que exploram a imagem feminina de modo estereotipado e até pejorativo, com a justificativa de que a produção tem seu foco no perfil do público “hardcore” e masculino. De acordo com a pesquisa realizada pela Internacional Games Developers Association (IGDA), em 2005 as mulheres representavam apenas 11,5% dos trabalhadores da indústria dos games e os homens predominavam em todas as áreas relacionadas à criação dos jogos. Para citar um exemplo, na criação de roteiros as mulheres representam 30% enquanto os homens 70%; e no design do game, a representação feminina era de apenas 10% (FORTIM, 2008).

### 3 A REPRESENTAÇÃO FEMININA NA HISTÓRIA VISUAL DO OCIDENTE

*Ver precede as palavras. A criança olha e reconhece, antes mesmo de poder falar.*  
Jhon Berger.

O feminino e o masculino são construções sociais atribuídas aos indivíduos pelo sexo de um feto ainda no útero. A sociedade ocidental determina um papel social antes mesmo do nascimento da criança, papel esse significativamente diferente para o sexo masculino e para o sexo feminino. Nesta seção o objetivo é apresentar e discutir como esse papel é representado visualmente nos modos de representação ao longo da história.

#### 3.1 CONSTRUÇÃO DA REPRESENTAÇÃO FEMININA NAS PINTURAS

A construção social do papel do feminino torna a mulher uma observadora de si mesma. A partir do momento em que se entende como a observada pelo homem e por outras mulheres que usam um filtro masculino de observação, ela não é um ser, mas o objeto em constante vigilância, um panorama (BERGER, 1999). Esse modo de ver determina a relação entre homens e mulheres, mas, sobretudo, entre as mulheres. O fiscal do comportamento é sempre o masculino e o fiscalizado é sempre o feminino.

Presente também nas artes, essa construção atravessou séculos com uma exposição do feminino como um objeto, numa representação corporificada. Tradição muito desenvolvida no Renascimento, ela influencia todos os aspectos visuais da sociedade contemporânea, e, embora seja questionada, ainda está presente na publicidade, no cinema, na televisão e na internet.

Para exemplificar essa representação, é salutar descrever um dos episódios mais emblemáticos da história da arte no que tange à imagem da mulher. Trata-se do caso de *Suzana e os Anciãos*, escrito no livro de Daniel, capítulo 13, da Bíblia Católica. De modo resumido, Suzana era uma jovem bela e casada com Joaquim, rico morador da Babilônia. A beleza da esposa atraía a atenção de velhos juízes anciãos, que a observavam durante o banho em seu jardim a portões fechados, enquanto seu esposo não estava em casa. Ela é atacada por eles, que a chantageiam com a ameaça de delatá-la por adultério

caso não se entregasse. Munida de sua fé em Deus, Suzana se recusa a ceder e é delatada. Durante o julgamento público de Suzana, Daniel, um jovem na multidão, inspirado por Deus, sugere ao esposo que ele duvide do que é dito e ouça os depoimentos em separado. Os anciãos, por não terem combinado os detalhes da mentira, acabam contando histórias divergentes. Suzana termina inocentada e os velhos são acusados de acordo com a lei de Moisés.

A partir de 1500, diversos artistas se detiveram e produziram obras que representam a cena. O que chama a atenção nas figuras 3 e 4 é especialmente o momento escolhido para ser representado: justamente o momento do ataque, o momento do voyeurismo e do assalto ao corpo nu e desprotegido da mulher, perpetuando imagetivamente o impulso masculino pelo desejo ao corpo feminino, independentemente da vontade e do consentimento da mulher. Na figura 4, Suzana está sob ataque, o ato violento está em curso, seu corpo é tocado, ela olha para os céus com um olhar suplicante e sua mão se levanta num claro pedido de ajuda.

Figura 3: Susana e os anciãos. Pintura a óleo 40,5 x 38 cm.



Fonte: Zimmerli Art Museum at Rutgers University, New Jersey, EUA.

A figura acima expõe como protagonista, no centro e em primeiro plano, o corpo desnudo da mulher. Ao redor de Suzana, as faces levemente distorcidas de seus algozes evidenciam seu impulso descontrolado, que pode gerar em alguns observadores asco e, em outros, desejos. De modo muito claro, o espectador da obra está diante de uma cena de violência contra a mulher e de exposição da sua intimidade.

Figura 4: outra representação de Susana e os anciãos. Óleo sobre tela 131,4 x 111,4 cm.



Fonte: Jan Massys, 1510/1575

Outra obra que chama atenção nesse contexto é *O piquenique no bosque* (1862/1863), de Édouard Manet. Na figura a seguir, observa-se um evento casual: dois homens e uma mulher num descontraído almoço de verão. Nada de especial a não ser o fato de os dois homens estarem socialmente vestidos, com seus trajes completos, e a mulher completamente nua. A primeira exposição do quadro gerou escândalo na sociedade parisiense, mas nenhum questionamento sobre o porquê de apenas a mulher estar nua. O imperador reagiu, taxando a obra de escandalosa e um atentado ao pudor, não pelo nu feminino, mas porque o nu estava num bosque. De fato, nem o

contexto, nem a obra geram uma explicação que justifique a exposição do corpo da mulher. Se o objetivo do autor era gerar escândalo e fazer uma crítica, como é documentado na história da arte, por que não escandalizar com corpos nus masculinos?

Figura 5: *O piquenique no bosque*. Óleo sobre tela.



Fonte: Édouard Manet, 1862/1863.

A construção imagética de um corpo feminino exposto como um objeto se perpetuou ao longo dos anos e deu início a uma tradição de exposição. Há outras representações trabalhando diversos temas, como a maternidade e a pureza, mas sempre sob a perspectiva de um olhar masculino sobre o feminino. Essa construção cristalizou-se em comerciais em revistas, jornais, televisão, cinema e nos games.

### 3.2 A REPRESENTAÇÃO FEMININA NA CONTEMPORANEIDADE

O olhar é um sentido que atribui ao que é visto um status de verdade. Somando-se isso a uma organização social patriarcal e machista, foi construída uma tradição sobre como representar o corpo feminino que ainda é propagada até a atualidade. Desde sempre, as marcas de cerveja associaram o corpo feminino aos seus produtos. A figura abaixo é um exemplo da manifestação de sexismo e racismo com uma forte conotação sexual. Essa propaganda foi divulgada em 2012 em revistas de circulação nacional. O Departamento de Proteção e Defesa do Consumidor (DPDC), do Ministério da

Justiça, foi acionado e a empresa foi punida. A punição, entretanto, não exclui o fato de que existem empresários e toda uma rede de comunicadores que ainda enxergam, atribuem e fazem uso da imagem da mulher nesse papel meramente sexual e pejorativo.

Figura 6: propaganda da cerveja Devassa.



Fonte: O Globo on line, 2013.

Essa representação estereotipada do corpo feminino também se estende ao universo do games. Embora a exemplificação da representação do corpo feminino tenha se reservado ao longo da história neste estudo, é importante ressaltar que esse papel secundário, objetificado e sexualizado se estende para todos os âmbitos da vida em sociedade.

O papel da mulher e as suas atribuições têm sido discutidas e questionadas, principalmente nas últimas décadas. Há avanços significativos, sobretudo graças ao movimento feminista, no entanto muito ainda precisa ser feito: são poucas as mulheres que conquistaram posições estratégicas e de liderança em grandes corporações, e, mesmo assim, sem a equiparação de salários para os mesmos cargos ocupados por homens. Uma pesquisa divulgada pela ONU em 2017 apontou que, se continuarmos no atual compasso, levaremos cerca 170 anos para alcançarmos a paridade salarial entre homens e mulheres.

A frase de Simone de Beauvoir, “Não se nasce mulher, torna-se mulher”, fortalece a discussão e colabora para uma reconstrução do que é o feminino e da reconfiguração do papel da mulher na vida em sociedade. Assim, é fundamental questionar a atribuição perpetuada, entendê-la e desconstruí-

la. Este estudo tomará como base o universo dos games para apresentar uma evolução lenta, mas existente na representação feminina.

### 3.3 A REPRESENTAÇÃO FEMININA NOS GAMES

A presença feminina está presente no universo dos games há muito tempo. A questão é como se dá essa presença, de que forma ela é representada e quais papéis ela desempenha. De modo geral, são personagens que ocupam papéis secundários – que existem em função de personagens masculinos –, sem motivação própria, objetificadas e facilmente descartáveis sem nenhuma implicação significativa para os rumos da narrativa. Ou, ainda, personagens femininas, que, masculinizadas, acabam por compor um “homem de saias”, como é o caso da personagem Lara Croft, da figura abaixo: uma versão feminina de Indiana Jones com extrema habilidade física e corpo exuberante, sem conexão com a realidade, e que compõe um modelo de beleza e comportamento feminino que constrói uma falsa representatividade.

Figura 7: Lara Croft, personagem do jogo *Tomb Raider*.



Fonte: Ubisoft, 2014.

Além da comum representação de personagens masculinizadas, é ainda mais comum o emprego de personagens mulheres exageradamente sensuais, com pouca roupa e animações nos movimentos e nas ações do

corpo que não se justificam, sendo claramente expostas para satisfazer o interesse masculino sobre o corpo feminino. A figura abaixo apresenta a personagem Bayonetta em um enquadramento de câmera sem qualquer justificativa narrativa.

Fica claro, então, a hipersexualização deste corpo feminino, atestada pela posição de câmera, pela animação dos gestos dos membros do corpo e pelo figurino, uma vez que a roupa das personagens não contribui para a narrativa e não revela traços de personalidade ou um estado psicológico, servindo apenas de exposição a uma ideia irreal e estereotipada de um corpo feminino idealizado por uma figura masculina. Como um personagem é visto em um game diz muito sobre o seu papel e a construção de significado. Essa construção nasce na montagem cinematográfica, na qual há fartos exemplos de enquadramentos sequenciados que apenas mostram o corpo feminino de modo objetificado para um deleite visual masculino.

Figura 8: Bayonetta, personagem do jogo homônimo.



Fonte: Platinum Games, 21014.

Há ainda, na história dos games, um caso bastante polêmico sobre a representação e o papel narrativo de uma personagem feminina em um jogo que destaca a objetificação e faz apologia ao crime de estupro. Desenvolvido para Atari 2600, *Custer's Revenge*, da Mystique, é um game erótico que explora o feminino de um ponto de vista diferente dos que vimos nos exemplos acima. *Custer's* apresenta uma narrativa em que o jogador assume o papel de personagem principal, um cowboy que precisa atravessar todo o velho oeste, desviando-se de obstáculos para, quando chegar do outro lado, obter seu prêmio: estuprar uma índia amarrada em um poste.

Segundo Izukama, o objetivo de violar a personagem feminina é uma característica para detecção da objetificação da personagem definido pela filósofa Martha Nussbaum. Ela apresenta cinco características que ajudam a detectar se a personagem é um mero objeto: (i) a instrumentalidade – a personagem é usada por outros personagens e ela age na presença de outros; (ii) a mercantilização – a personagem serve apenas como moeda de troca ou é vendida; (iii) a permutabilidade – a personagem é trocada por outro personagem ou objeto sem que isso afete os rumos da narrativa; (iv) a violabilidade – é o caso do já citado game no qual o jogador exerce a sua vingança por meio do estupro (em outros casos essa violabilidade é uma recompensa); e (v) a descartabilidade – além de todas as definições acima, a personagem pode ser descartada de acordo com a vontade do jogador, sem implicações ou consequência para a narrativa do jogo.

Ainda que de modo muito lento, nos últimos anos começaram a surgir outras formas de representação feminina, com personagens que fogem à regra do corpo idealizado e irreal, hipersexualizado e estereotipado. É o caso de games com personagens complexas, protagonistas de sua própria história, como Max no game *Life is Strange*:

Figura 9: a personagem Maxine Caulfield, do jogo *Life is Strange*.



Fonte: DontNod Entertainment, 2015.

A história de Max acontece na pequena cidade fictícia de Arcadia Bay, e o jogador acompanha a aventura pela perspectiva da garota, uma estudante

de fotografia que possui a estranha habilidade de voltar no tempo sempre que quer. Max consegue prever uma catástrofe ambiental que irá destruir a cidade e assume a missão de salvá-la. Existem ainda linhas narrativas secundárias, que explicam um pouco dos antecedentes da personagem. O exemplo de *Life is Strange* mostra que é possível construir narrativas de qualidade e que representam o feminino sem estigmas e estereótipos. Max é uma personagem que tem um objetivo e, como toda heroína, uma jornada para cumprir.

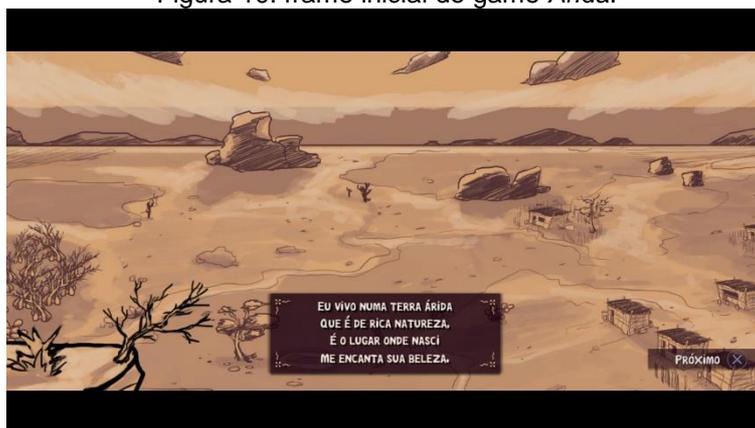
A construção de personagens femininas não constitui um trabalho simples. É preciso um cuidado especial para não cair em estereótipos de representação e atenção para não ceder à acomodação. É um desafio, para os desenvolvedores, evitar o risco de permanecerem em lugares comuns. A dificuldade se apresenta também pela falta de personagens referenciais. Felizmente, essa circunstância está em uma fase de mudança, e jogos com personagens e situações originais começam a surgir, como é o caso do game brasileiro *Árida*, que será analisado detidamente na próxima seção.

## 4 ÁRIDA E A REPRESENTAÇÃO VIRTUAL DO SERTÃO

Nesta seção será feita uma análise do game brasileiro *Árida*. O objetivo é verificar como o jogo representa virtualmente a paisagem, a cultura e a mulher sertaneja. É fundamental destacar a singularidade do seu contexto, um fato emblemático da História Brasileira: ele ocorre durante os anos da formação e da guerra no Arraial de Canudos. Localizado no sertão norte da Bahia, o conflito de Canudos ceifou a vida de vinte e cinco mil pessoas. A seguir serão abordados o contexto histórico, o enredo, os aspectos visuais e regionais, além da análise da construção da protagonista Cícera.

### 4.1 CONTEXTO E ENREDO DE ÁRIDA

Figura 10: frame inicial do game *Árida*.



Fonte: AOCA Lab, 2019.

Figura 11: frame inicial do game *Árida*.



Fonte: AOCA Lab, 2019.

Entre 1896 a 1897, o Arraial de Canudos reuniu um população de vinte a trinta mil habitantes sob a liderança do beato Antônio Conselheiro, um misto de sacerdote e chefe de jagunços. A pregação de Conselheiro era concorrente com a da Igreja e, em um incidente por disputa de corte de madeira, levou o governador da Bahia à decisão de dar uma lição no grupo de "fanáticos". Para surpresa do governador, a força baiana foi derrotada, o que o fez apelar para as forças federais, que, mesmo com maior poder de fogo, perderam duas campanhas. O alvoroço tomou conta da capital brasileira, Rio de Janeiro, e os políticos da recém instituída República alardeavam que havia por trás de Canudos o dedo oculto dos monarquistas (FAUSTO, 223).

"Unido por uma crença na salvação milagrosa, que pouparia os humildes habitantes do sertão dos flagelos do clima e da exclusão secular, tanto econômica como social, e que transformaria o sertão em mar, o arraial cresceu muito.

Já a jovem República, assolada por crises políticas e econômicas, usou Canudos como válvula de escape, inflacionando a imagem de um "cancro monarquista", nos termos da época, que pretendia a volta do antigo regime. Nada disso era fato, uma vez que o arraial carregava antes uma utopia de milenarismo e a crença num mundo melhor e mais inclusivo." (Schwarcz e Botelho, 15). Sem averiguações e sem interesse pela vida miserável do sertanejo, o exército republicano investe em uma campanha sangüinária, até que a vida em Canudos é completamente aniquilada.

É curioso que *Árida* ofereça uma perspectiva pelo prisma feminino e do ponto de vista do sertanejo, daqueles que tiveram o ímpeto da revolução dizimado. No enredo do game, Cícera, uma menina negra de 12 anos, vive uma jornada de sobrevivência e aventura no sertão do século XIX.

Diante da seca e da falta de comida, e sem perspectivas de melhora, a menina, tal como seu pai e mãe já haviam feito, se aventura pelo sertão para encontrar a romaria que seguirá para o Arraial de Canudos, "onde o sertão vai virar mar". O objetivo de Cícera é conseguir sobreviver no sertão árido com as habilidades e conhecimentos que lhes foram transmitidos pelo seu avô Tião. Ela também precisa cumprir pequenas tarefas durante o caminho. *Árida*, portanto, é um jogo de aventura no qual o jogador deve mover seu personagem por um mundo complexo, acumulando ferramentas e itens necessários para a

resolução e superação de problemas e obstáculos para que, só então, o objetivo final seja alcançado.

Segundo Murray (2003), os ambientes digitais apresentam quatro características fundamentais: (i) eles são procedimentais, com regras claras e construídas especificamente para o aquele universo; (ii) participativos, permitindo ao jogador interação, flexibilidade e imersão; (iii) espaciais, determinando o espaço por onde usuário pode se mover; e (iv) enciclopédicos, com múltiplas possibilidades narrativas. Os jogadores estão expostos a um momento de vivência dramática só possível no meio digital. A definição de ambientes digitais de Murray nos ajuda a entender o quão potente pode ser a imersão de um jogador ou jogadora.

Neste sentido, o game oferece uma contribuição importante para a vivência e a construção empática para com uma região normalmente estereotipada por uma parte significativa do povo brasileiro. *Árida* contribui, em diversos aspectos, para a imersão em uma vivência aproximada, guardadas as diversas diferenças, da vida no sertão. Nas palavras do desenvolvedor Felipe Pereira, durante entrevista ao Portal Raízes:

Queríamos tratar de temas locais. No Brasil, sempre consumimos muita coisa estrangeira. Valorizar essa identidade é um fator fundamental para nosso projeto. Dentro da indústria de games, em que se vê o padrão de protagonistas, ter uma mulher negra como protagonista, é certamente uma ação consciente e política (PEREIRA, 2018).

## 4.2 O JOGO

*Ajusta-se sobre os sertões o cautério das secas; esterilizam-se os ares urgentes; empedra-se o chão, gretando, recrestado, rugo o nordeste nos ermos; e como um cilício dilacerador, a caatinga estende sobre a terra as ramagens de espinhos.*  
Euclides da Cunha. Os Sertões.

Figura 12: o sertão baiano é o cenário de *Árida*.



Fonte: AOCA Lab, 2019.

A paisagem do sertão baiano foi retratada com uma grande fidelidade, como mostra a figura acima. Mesmo para o 3D, a qualidade gráfica e a textura foram tratadas com apreço. Essa estética é justificada pela importância narrativa que as condições do espaço e clima implicam para a sobrevivência da protagonista. O sertão é o antagonista mais poderoso para Cícera, já que ele impõe condições e obstáculos que colocam existência da jovem em xeque continuamente. Novamente essa possibilidade de imersão no ambiente virtual contribui significativamente para um olhar mais aproximado da realidade do povo sertanejo.

Tal como o cinema, o videogame faz uso da linguagem audiovisual para construir sentido, e sua composição é basicamente a de elementos visuais e sonoros, que, conjugados numa harmonia dirigida, proporcionam sensações e transmitem informações ao seu público, ou jogador no caso do game. Dentre outros pontos, o jogo eletrônico difere do cinema porque, além da imersão, proporciona ao jogador a possibilidade da interação, podendo ele direcionar os rumos da narrativa. Em *Árida*, há um trabalho muito competente nos aspectos tanto visuais quanto sonoros. A voz off inicial de Cícera narra um poema introdutório destacando a coragem e a capacidade do povo sertanejo, que,

acossado pela geografia e clima, é obrigado a mudar-se continuamente em busca de melhores condições para sua sobrevivência. Esse recurso sonoro apresenta a protagonista e oferece uma interpretação com um peso dramático muito forte, no qual é impossível não sentir empatia pela personagem. O jogo começa a construir uma relação com o jogador desde esse momento inicial.

Destaca-se ainda o sotaque característico desta região brasileira, corroborando para o significado da diversidade regional e a singularidade que o jogo oferece. Ainda no campo sonoro, os efeitos, ruídos e trilha sonora são muito eloquentes: o crepitar da fogueira, o cacarejar da galinha e a música compactuam para a imersão.

A jogabilidade pode ser definida como grau de interatividade, como é que o jogador é capaz de interagir com o mundo criado, e como este mundo reage às escolhas que o jogador realiza (A. K. O. Sato, M.V. Cardoso). *Árida* é um jogo eletrônico disponível na Steam, uma plataforma de vendas online, e pode ser jogado em computadores com sistema operacional Windows. Existem regras muito claras no mundo de Cícera: ela precisa sobreviver enquanto cumpre as tarefas e se aventura pela secura do sertão. O jogador precisa garantir que a protagonista esteja sempre alimentada e hidratada. O sucesso dessa empreitada é garantido ao se coletar, pelo cenário, alimentos e objetos característicos da vida sertaneja. Cícera recebe do avô uma enxada para cavar cacimbas próxima aos pés das caraibeiras, árvores nativas da região que sempre possuem água.

Figura 13: Cícera recebe do seu avô Tião informações fundamentais para sua sobrevivência.



Fonte: AOCA Lab, 2019.

Após cavar sua primeira cacimba, o jogador entende que deve estar atento durante todo o percurso para garantir que o estoque de água seja suficiente. Conforme completa as suas tarefas, ele recebe como recompensa objetos ou informações que são fundamentais para realizar novas coletas ou garantir a passagem por situações desfavoráveis. Caso a coleta de gravetos não tenha sido suficiente para acender a fogueira, Cícera não consegue, por exemplo, fazer o pirão de farinha, correndo o risco de morrer de fome. Se o jogador não estiver atento a seca não perdoa e Cícera morre de fome ou de sede sem conseguir atingir o seu objetivo.

Enquanto corre pelo sertão, a protagonista encontra pontos específicos no cenário, onde pode entender e conhecer melhor os personagens que estão presentes, que já se foram em busca do arraial de Canudos ou que morreram com a seca. Há uma enorme quantidade de esqueletos de animais que não resistiram ao clima. A fé também tem destaque no jogo: Cícera precisa fazer uma oração no oratório vez ou outra para conseguir abrir caminhos e salvar as recompensas e sua trajetória durante o caminho, como pode ser observado na figura abaixo:

Figura 14: Cícera faz uma oração antes de sair para procurar dona Firmina.



Fonte: AOCA Lab, 2019.

A experiência do usuário é fluida, todos os elementos configuram uma experiência imersiva significativa, os objetivos e regras são claros e, se jogado com controle estilo console, a jogabilidade é eficiente. Deve-se ressaltar, no

entanto, que a singularidade do game está no cenário, no contexto da narrativa e na composição da protagonista. Em relação à jogabilidade, não há nada inovador se comparado aos jogos disponíveis no mercado.

### 4.3 A PROTAGONISTA CÍCERA

Figura 15: frame de Cícera conversando com dona Firmina. Detalhe para o figurino da menina.



Fonte: AOCA Lab, 2019.

Na seção 2 deste estudo, foi feita uma revisão, ainda que bastante breve, da história da representação feminina na sociedade ocidental, donde se concluiu que, seguindo uma lógica de valorização e reconstrução do olhar sobre o feminino e sobre o corpo da mulher, a sociedade atual passa por um processo marcado por avanços pequenos, mas, ainda assim, significativos. Isso também pode ser verificado ao se analisar a protagonista Cícera.

A tradição na construção de personagens femininas nos games coloca as personagens em papéis secundários e, quase sempre, submetidas aos desejos de personagens masculinos. *Árida* apresenta uma personagem complexa, com motivação própria, habilidades e capacidades desenvolvidas e conectadas à realidade da mulher sertaneja. Cícera sabe manusear a enxada e o facão, e nada fica em seu caminho. A composição da personagem é complexa, e na medida em que as fases do jogo são avançadas, o jogador tem contado com o passado, o significado do presente e a potência do objetivo da protagonista para a construção do futuro.

Destaca-se ainda a imagética do seu corpo: a animação é proporcional e não há destaque para nenhum membro específico, ou seja, ela não se constitui como mero objeto para satisfazer os olhares masculinos. O chinelo de dedo e seu figurino foram construídos para atribuir verossimilhança à vida no sertão, como pode ser observado na figura anterior.

Outro ponto que atesta singularidade ao jogo é justamente a figura de uma protagonista mulher, adolescente e negra desbravando sozinha o sertão, e tendo que lidar com a seca e a morte de animais e da vegetação. *Árida* rompe com a tradição e começa a construir um novo paradigma na representação feminina no universo dos games. Outro ponto muito importante, ainda no campo visual, é a disponibilidade de enquadramentos para que o jogador interaja com o universo e veja Cícera. São enquadramentos que favorecem a jogabilidade e não expõem o corpo da personagem a um olhar hipersexualizado, como podemos observar nas figuras abaixo:

Figura 16: Cícera cumpre a missão de encontrar os bodes de dona Firmina.



Fonte: AOCA Lab, 2019.

Figura 17: ao cavar uma cacimba, Cícera se prepara para coletar água.



Fonte: AOCA Lab, 2019.

## CONCLUSÃO

*Árida* é um jogo eletrônico independente (indie), denominação atribuída ao contexto da sua produção. Desenvolvido por uma produtora pequena, fora do grande eixo de produção brasileiro sul e sudeste, ele foi produzido com incentivo público de um edital da Ancine/2015 e sem apoio de uma grande distribuidora. Embora tenham limitações financeiras, os jogos indie possuem a liberdade de inovar e atingir públicos diferenciados. *Árida* inova quando oferece uma experiência ao usuário muito próxima da realidade da vida do sertão: além de trazer uma protagonista não branca no contexto de um dos conflitos mais significativos para a história do Brasil, oferece uma vivência de regionalidade cultural nunca antes produzida em jogos no contexto nacional.

Durante a análise do jogo fica evidente que uma ampla pesquisa foi feita para que não se caísse em um lugar comum, oferecendo um olhar estereotipado e preconceituoso. O que ocorre é justamente o contrário: uma perspectiva diferenciada e singular sobre a motivação do sertanejo que se reuniu em procissão para se juntar a Canudos. Um outro ponto merece destaque: *Árida* apresenta, mesmo que de forma tangencial, uma nova visão sobre a história oficial do Brasil.

A escolha de dar protagonismo a uma adolescente é muito importante, porque oferece ao mercado carente de obras que representem as mulheres um produto diferenciado, alinhado a uma demanda crescente e, sobretudo, comprometido em quebrar uma tradição secular de representação da mulher. Por fim, espera-se que este estudo possa servir para encorajar aqueles que se interessam por outras formas de narrativas, inspirando a criação de ambientes que foquem no mercado nacional e consigam construir universos mais próximos da realidade brasileira, que precisa discutir suas divergências, mas carece de novas referências visuais para reconstruir a sua identidade, sobretudo para a nova geração hiperconectada.

*Árida* é uma forma de narrativa com uma potência incrível para oferecer experiências que podem suscitar outras possibilidades.

## REFERÊNCIAS

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

BERGER, John. **Modos de ver**. Rio de Janeiro: Rocco. 1999.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva. 2014.

SCHUYTEM, P. **Design de games: uma abordagem prática**. São Paulo: Cengage Learning. 2008.

FAUSTO, Boris. **História do Brasil**. São Paulo: Edusp, 2015.

CUNHA, Euclides. **Os Sertões: Campanha de Canudos**. São Paulo. Penguin & Companhia das Letras, 2019.

IZUKAMA, MARIANA. **Mulher entre espelhos, personagens femininas customizáveis nos videogames. 2015**. 124 p. TCC (graduação) – curso de arquitetura e urbanismo, Universidade de São Paulo. 2015. Disponível em: [http://www.fau.usp.br/fauforma/2015/assets/mariana\\_izukawa.pdf](http://www.fau.usp.br/fauforma/2015/assets/mariana_izukawa.pdf). Acesso em: 17 de agosto de 2019.

FORTIM, Ivelise. **Mulheres e games: uma revisão do tema**. In Simpósio brasileiro de jogos e entretenimento digital. SB-Games, 7, 2008.p 31-38. Belo Horizonte. Disponível em: <http://www.sbgames.org/papers/sbgames08/Proceedings-SBGames-GC-2008-Final-CD.pdf>. Acesso em: 11 de setembro de 2019.