

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL – PRODUÇÃO EDITORIAL

Valéria Lago Luzardo

**A REPRESENTATIVIDADE FEMININA GORDA EM JOGOS
ELETRÔNICOS: A PERSONAGEM MEI (OVERWATCH) E A
DESCONSTRUÇÃO DE ESTEREÓTIPOS SOCIOCULTURAIS**

Santa Maria, RS
2018

Valéria Lago Luzardo

**A REPRESENTATIVIDADE FEMININA GORDA EM JOGOS ELETRÔNICOS: A
PERSONAGEM MEI (OVERWATCH) E A DESCONSTRUÇÃO DE
ESTEREÓTIPOS SOCIOCULTURAIS**

Trabalho apresentado ao Curso de Comunicação Social – Produção Editorial da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), como requisito parcial para obtenção do título de **Bacharel em Comunicação Social – Produção Editorial**.

Orientadora: Prof^ª Dr^ª. Cláudia Regina Ziliotto Bomfá

Santa Maria, RS
2018

Valéria Lago Luzardo

**A REPRESENTATIVIDADE FEMININA GORDA EM JOGOS ELETRÔNICOS: A
PERSONAGEM MEI (OVERWATCH) E A DESCONSTRUÇÃO DE
ESTEREÓTIPOS SOCIOCULTURAIS**

Trabalho apresentado ao Curso de Comunicação Social – Produção Editorial da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), como requisito parcial para obtenção do título de **Bacharel em Comunicação Social – Produção Editorial**.

Aprovado em ___ de _____ de 2018:

Cláudia Regina Ziliotto Bomfá, Dra. (UFSM)
(Orientadora)

Leonardo Andrada de Mello, Ms. (UFSM)

Leandra Cohen Schirmer, Ms. (UFSM)

Santa Maria, RS
2018

AGRADECIMENTOS

Agradeço, do fundo do coração, a professora Cristina, no início desse trabalho, por ter tratado o tema com tanta seriedade. Só consegui levá-lo adiante porque fui convencida pelas suas palavras de que estava fazendo algo que realmente valia a pena. Muito obrigada por ser esse anjo que tive a sorte de encontrar. E a professora Cláudia, pela disponibilidade e ajuda na finalização. Sua orientação foi o Norte que eu estava precisando para conseguir seguir em frente. Muito obrigada.

As minhas queridas Márcia e Laura, por toda a companhia durante finais de semestre estressantes, trabalhos em grupo estressantes, e provas estressantes. A faculdade foi estressante. Mas, sem vocês, eu nunca teria tido motivação para chegar até o fim. Obrigada por terem sido as melhores pessoas que eu poderia encontrar nesse lugar.

A minha mãe, Maria Luiza, por todo carinho e compreensão camuflados de puxões de orelha via mensagens no WhatsApp. Teria sido impossível terminar esse trabalho se eu não soubesse que, no final, tinha uma casa para voltar. Obrigada.

E a Anna, minha melhor amiga e irmã de conexão *sensate*. De verdade, muito obrigada por toda a ajuda, apoio e compreensão, não só durante a produção desse trabalho (período no qual eu fui realmente insuportável), mas também durante todos esses anos de amizade. Sem você, eu nunca teria chegado até aqui, e nem seria quem sou hoje. Obrigada por tudo.

*“Podemos fazer a diferença de novo.
O mundo precisa de nós agora, mais do que nunca.
Vocês estão comigo?”*

(Winston, em comunicado oficial
a todos os agentes da Overwatch)

RESUMO

A REPRESENTATIVIDADE FEMININA GORDA EM JOGOS ELETRÔNICOS: A PERSONAGEM MEI (OVERWATCH) E A DESCONSTRUÇÃO DE ESTEREÓTIPOS SOCIOCULTURAIS

AUTORA: Valéria Lago Luzardo
ORIENTADORA: Cláudia Regina Ziliotto Bomfá

O presente trabalho procura investigar como se dá a representação de uma personagem feminina gorda em um jogo eletrônico. A representação feminina nos jogos constantemente é alvo de caracterizações inadequadas; sua construção narrativa é rasa e incompleta, e seus corpos sofrem com uma sexualização desnecessariamente exagerada. A estrutura corporal das personagens femininas é majoritariamente magra e delineada, definindo assim esse tipo de corpo como padrão – entretanto, essa representação não reflete a diversidade corporal existente. Partindo-se dessa premissa, o objetivo desse trabalho consiste em identificar como a representação da figura feminina gorda rompe com os padrões e significações impostos a esse tipo corporal, levando-se em conta que o corpo gordo possui uma série de estereótipos negativos atribuídos à sua imagem. Escolheu-se como objeto de estudo a personagem Mei, do jogo eletrônico Overwatch, visando analisar sua construção como personagem e identificar como sua representação desmistifica as significações negativas ligadas ao corpo feminino gordo. A análise verificou que Mei é uma personagem bem construída em termos narrativos, e sua elaboração foi desenvolvida sem levar em conta sua estrutura corporal. Entretanto, seu corpo ainda é motivador de discussões, deixando suas características pessoais e intelectuais em segundo plano – reforçando o senso de distinção do corpo gordo, que nunca consegue ser totalmente ignorado e tratado com normalidade.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos. Representatividade feminina. Corpo gordo. Estereótipos.

ABSTRACT

FAT FEMALE REPRESENTATIVENESS IN ELETRONIC GAMES: THE CHARACTER MEI (OVERWATCH) AND THE DEVELOPMENT OF SOCIAL AND CULTURAL STEREOTYPES

AUTHOR: Valéria Lago Luzardo
ADVISOR: Cláudia Regina Ziliotto Bomfá

The present essay seeks to investigate how the representation of a fat female character in an electronic game occurs. Female representation in games is constantly subject to inadequate characterizations; their narrative construction is shallow and incomplete, and their bodies suffer from unnecessarily exaggerated sexualization. The female characters' body structure is mostly thin and delineated, thus defining this body type as a pattern - however, this representation does not reflect the existing body diversity. Based on this premise, the objective of this work is to identify how the representation of the fat female figure breaks with the patterns and meanings imposed on this body type, taking into account that the fat body has a series of negative stereotypes attributed to its image. Mei, a character of the electronic game Overwatch, was chosen as object of study, aiming to analyze her construction as a character and to identify how her representation demystifies the negative significations attached to the fat female body. The analysis verified that Mei is a person well constructed in narrative terms, and her elaboration was developed without taking into account any aspect of corporal structure. However, her body still stirs up arguments, leaving her personal and intellectual traits in the background - reinforcing the distinction's sense of the fat body, which can't ever be totally ignored and dealt with normally.

Keywords: Electronic games. Female representation. Fat body. Stereotypes.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Jogo Pong, lançado em 1972.....	18
Figura 2 – Jogo Fifa World Cup 2018.....	19
Figura 3 – Jogo Tetris.....	19
Figura 4 – Jogo Pac-Man.....	20
Figura 5 – Capa do jogo Detroit: Become Human (versão norte-americana).....	23
Figura 6 – Connor, Kara e Markus, os personagens principais controláveis de Detroit: Become Human.....	24
Figura 7 – Exemplo de alternativas em um diálogo em Detroit: Become Human.....	24
Figura 8 – Exemplo de mapa detalhado com as opções tomadas pelo jogador em Detroit: Become Human.....	25
Figura 9 – Sensores de movimento nas “gravações” de Detroit: Become Human.....	26
Figura 10 – Katarina, Lux, Miss Fortune e Sivil, personagens do jogo League of Legends ...	33
Figura 11 – Aphrodite, Da Ji, Nu Wa e Sol, personagens do jogo Smite.....	34
Figura 12 – Ashley Graham, personagem do jogo Resident Evil 4.....	35
Figura 13 – Lara Croft, protagonista da franquia Tomb Raider (versão Underworld).....	36
Figura 14 – Max Caulfield, protagonista do jogo Life is Strange.....	38
Figura 15 – Vênus e Adônis, por Tiziano Vecellio di Gregório (óleo sobre tela, 1554).....	44
Figura 16 – Vênus ao espelho, por Peter Paul Rubens (óleo sobre tela, 1615).....	44
Figura 17 – Glória, personagem interpretada pela atriz Monique Alfradique, em Deus Salve o Rei.....	50
Figura 18 – A atriz Monique Alfradique, em suas duas caracterizações como Glória.....	51
Figura 19 – Úrsula, personagem interpretada por Guilhermina Libanio em Malhação: Vidas Brasileiras.....	54
Figura 20 – Bastidores da gravação do desfile de Úrsula em Malhação: Vidas Brasileiras....	56
Figura 21 – Menu principal de Overwatch.....	60
Figura 22 – A Insurreição da Overwatch.....	66
Figura 23 – A Retaliação da Blackwatch.....	66
Figura 24 – A galeria de heróis de Overwatch.....	67
Figura 25 – Mei, na página oficial dedicada à visão geral da personagem.....	69
Figura 26 – Mei e Bola de Neve, checando os novos dados de sua pesquisa.....	71
Figura 27 – A queda da Overwatch.....	72
Figura 28 – A hesitação de Mei.....	73
Figura 29 – A ideia de Mei.....	74
Figura 30 – O sacrifício de Bola de Neve.....	75
Figura 31 – Mei consertando a torre de comunicação.....	76
Figura 32 – “Bola de Neve, é hora de levantar!”.....	77
Figura 33 – Aparências personalizadas de Mei Ecoponto: Antártica e Abominável.....	78
Figura 34 – Mei no curta animado, desenhado pelo artista Jungah Lee.....	79
Figura 35 – Exemplos de comentários relacionados ao tipo corporal de Mei.....	80
Figura 36 – Comparação entre o antes e o depois da aparência <i>Chang’e</i>	81
Figura 37 – A solidão de Mei.....	84
Figura 38 – Reinhardt, em Honor and Glory.....	85
Figura 39 – Exemplos de discussões sobre a forma corporal da personagem Mei.....	86

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Classificação dos jogos eletrônicos de acordo com suas evoluções.....20/20

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Índice de massa corporal (adulto) e suas classificações	48
--	----

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	11
2. A CONSTRUÇÃO DO FEMININO NOS JOGOS	16
2.1 A EVOLUÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS: DOS GRÁFICOS À NARRATIVA	17
2.1.1 Os tipos de personagens	27
2.2 PERSONAGENS FEMININAS: UMA QUESTÃO DE GÊNERO E IDENTIDADE	29
2.3 AS PERSONAGENS FEMININAS NOS JOGOS ELETRÔNICOS	32
3. O CORPO GORDO, A CULTURA E A SOCIEDADE	40
3.1 O GORDO, A HISTÓRIA E OS PADRÕES CORPORAIS.....	42
3.2 O GORDO E A SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA.....	46
3.3 O GORDO E SUAS REPRESENTAÇÕES MIDIÁTICAS.....	49
4. A CONSTRUÇÃO DE UMA PERSONAGEM GORDA E SUAS IMPLICAÇÕES ...	58
4.1 O JOGO OVERWATCH.....	58
4.1.1 A jogabilidade	60
4.1.2 A história	63
4.1.3 Os personagens	67
4.2 A CONSTRUÇÃO DE MEI COMO PERSONAGEM.....	68
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	88
REFERÊNCIAS	90
ANEXOS	93

1. INTRODUÇÃO

O interesse e a atração pelos jogos eletrônicos, há muito tempo, deixaram de ser meras preferências infantis para se tornarem responsáveis pelo desenvolvimento de uma indústria lucrativa e em plena expansão. O mercado de jogos digitais é um dos setores que mais se expande no mundo, e, no Brasil, a situação não é diferente. Os 75,7 milhões de jogadores no país, conforme dados divulgados pela Newzoo¹, movimentariam cerca de 1,5 bilhões de dólares no país em 2018, fazendo do Brasil o 13º colocado na lista mundial dos maiores mercados de jogos eletrônicos.

A expansão desse mercado contribuiu também para impulsionar o crescimento de outros segmentos, como as publicações de livros e revistas dedicadas ao assunto, a realização de eventos e competições esportivas oficiais, e a comercialização de produtos e objetos decorativos, como itens de vestuário, brinquedos e colecionáveis. Esse desenvolvimento e expansão gerou mudanças não apenas no conteúdo dos jogos eletrônicos, mas também no público que preza e consome esses produtos. Outrora majoritariamente pertencente ao público masculino, o consumo de jogos eletrônicos atual conta com a crescente presença do público feminino, aproximando-se do masculino em muitos quesitos relacionados ao consumo de produtos desse setor.

O crescimento do público feminino no setor de jogos eletrônicos se dá principalmente no consumo de jogos *mobile*, mas também têm participação no consumo de títulos para computadores e consoles (PlayStation, Xbox, etc). Nessas plataformas, os jogos desenvolvidos possuem conteúdo e gráficos mais avançados, proporcionando – e valorizando – uma variedade maior de representações tanto de história quanto de gênero.

Um dos aspectos mais importantes atualmente nos jogos de computador e consoles é a narrativa. Conforme Murray (2003), os jogos eletrônicos estão se tornando cada vez mais cinematográficos, com uma valorização maior da história e do desenvolvimento dos personagens que a compõem. Nesse sentido, os personagens desse âmbito podem ser analisados de modo mais eficaz, já que tanto seus aspectos narrativos quanto físicos tornaram-se mais complexos.

O vocábulo “personagem” possui diversas definições – conforme o dicionário Houaiss (2009), um personagem é uma “pessoa fictícia posta em ação numa obra dramática; imagem

¹ Empresa com sede em Amsterdã que trabalha com dados e tendências de consumo relacionadas ao mercado de games. Os infográficos referentes à pesquisa do mercado de jogos no Brasil em 2018 estão disponíveis em <<https://newzoo.com/insights/infographics/brazil-games-market-2018/>>. Acesso em: ago. 2018.

que representa uma pessoa; personagem que figura numa obra narrativa; figura humana imaginada pelos autores de obras de ficção; o homem definido pelo seu papel social ou comportamento”. Nas narrativas e obras em geral, o papel dos personagens tem grande importância devido ao seu vínculo e a relação com quem acompanha aquela história, já que o ato de se identificar com o comportamento daquele personagem é a característica principal para conquistar a atenção desse consumidor.

Bobany (2008), ao abordar a questão dos personagens no universo dos jogos, os define como “entidades”, capazes de representar os jogadores/as nesse meio. Conforme o autor, o personagem é uma figura considerada “concreta”, já que, sem a presença de personagens, seria de extrema dificuldade produzir um jogo que tratasse de sentimentos ou ideias, cujas representações se dão mais naturalmente “na poesia, na música ou pintura abstrata” (BOBANY, 2008, p. 41). A existência dos personagens permite diversas formas de relação dos jogadores com suas características, e aspectos como a aparência, por exemplo, contribuem para um maior grau de identificação.

A maior qualidade dos gráficos nos jogos eletrônicos atuais proporciona uma representação de personagens mais fiel à realidade – porém, no contexto das personagens femininas, esse desenvolvimento acarretou em uma representação muitas vezes estereotipada. Bobany, em relação a essas personagens femininas, salienta a questão da mulher como figura fetichizada, que “é comum nos games e muitas outras formas de mídia da cultura pop” (BOBANY, 2008, p. 68). Na concepção do autor, esse padrão de representação feminino seria resultante do forte apelo comercial direcionado principalmente para o consumidor masculino. Essa representação variava, entre personagens “inocentes”, com características submissas e frágeis, e personagens “dominadoras”, com roupas chamativas e curtas que evidenciavam claramente partes de seu corpo – e, nesses casos, a ausência de importância na história e elaboração em sua criação eram frequentes.

A representação corporal das personagens femininas é outro aspecto que sofre com a imposição de estereótipos específicos nos jogos eletrônicos. Os corpos das personagens femininas são, muitas vezes, delineados a partir de um modelo distinto – corpos magros e curvilíneos, evidenciados pelas vestimentas e posições nas quais essas personagens são dispostas. Essa representação reforça a ideia de que o mercado de jogos eletrônicos parte do pressuposto de que as personagens femininas estão presentes exclusivamente para agradar ao público consumidor masculino, através de sua sexualização.

Se um personagem torna possível a representação da “realidade”, tanto em questões narrativas quanto estéticas, ele proporciona também diferentes efeitos em relação à

identificação com o público consumidor. Entretanto, na representação de personagens femininas, percebe-se uma ausência na variação da representação corporal dessas figuras. Na sociedade contemporânea, existem pessoas com diferentes formações corporais – mas, nos jogos, essa variedade de características muitas vezes nem chega a ser considerada na criação de seus personagens. A mulher, representada pela personagem feminina, é projetada de forma sensual e atrativa, e essa atração está intrinsecamente ligada ao corpo magro. Então, partindo dessa premissa, como se daria a representação de uma personagem gorda nesse âmbito?

O corpo gordo está comumente ligado a uma ótica repleta de preconceitos e estigmas, na visão da sociedade contemporânea, e traz consigo uma carga de negatividade ao quebrar os padrões socialmente impostos como “adequados” e “normais”. O corpo magro é sempre atribuído ao saudável, bonito e desejado, praticamente tornando-se um símbolo de felicidade, e o corpo ideal, o objetivo final a ser alcançado. O corpo gordo, ao quebrar esse padrão, é rejeitado e passa a carregar o rótulo de “inadequado” e “falho”.

Nas representações midiáticas atuais, a figura de personagens gordos geralmente é representada como secundária, ou de apoio, e vista sob o estereótipo do humor – muitas vezes, a imagem do gordo automaticamente é associada ao cômico ou ao estranho. A partir da inquietação gerada por essa definição, e da discordância com a mesma, resultou-se o problema de pesquisa: como a representação de uma personagem feminina gorda em um jogo eletrônico desmistifica e quebra os padrões comumente impostos ao corpo feminino gordo nos espaços sociais e midiáticos?

Partindo-se da premissa de que essa personagem também deveria ser bem construída em termos narrativos, em relação a profundidade de personalidade e história, capacidades e competências técnicas, escolheu-se como objeto de análise a personagem Mei-Ling Zhou, componente do conjunto de personagens do jogo Overwatch.

O objetivo geral da pesquisa concentra-se em identificar de que forma a representação da figura feminina gorda, representada pela personagem Mei, rompe com os padrões e significações geralmente atribuídos a esse tipo corporal, que repercutem tanto na sociedade quanto na mídia. Quanto aos objetivos específicos, estes podem ser elencados como:

- Discorrer sobre a evolução dos jogos eletrônicos, em questões narrativas e visuais, e investigar como a figura feminina é representada nesse meio;
- Explorar a construção histórica do corpo gordo, até a sua relação com a sociedade atual e representação na mídia;

– Analisar a construção da personagem Mei, do jogo eletrônico Overwatch, e identificar quais ideias e valores que a representação dessa personagem desmistifica em relação à imagem do corpo feminino gordo.

Realizou-se uma pesquisa qualitativa, a qual, conforme Silveira e Córdova (2009) aborda determinados aspectos que não podem ser quantificados, concentrando-se em compreender e explorar o exercício das relações sociais. A pesquisa qualitativa baseia-se em um vasto universo de conceitos, significações, crenças, ideias e valores, alcançando “um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos, que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis” (MINAYO, 2001, apud SILVEIRA, CÓRDOVA, 2009, p. 32). O levantamento de informações e conceitos norteadores do estudo foi feito através da consulta de bibliografias específicas sobre cada tópico, e abordados através de uma pesquisa descritiva-explicativa.

Os capítulos são divididos de acordo com assuntos específicos. O primeiro capítulo, primeiramente, traz um breve panorama da evolução dos jogos eletrônicos, discorrendo sobre o desenvolvimento e as transformações nos gráficos e na narrativa. Logo após, aborda-se a temática da construção e representação de imagem feminina nos jogos eletrônicos, embasados por aspectos identitários e de gênero – aspectos esses que acabam por influenciar diretamente na construção das personagens femininas nos jogos.

O segundo capítulo trata sobre a representação da figura gorda. São apontadas as diferentes interpretações e características que rodeiam a imagem gorda, sua construção histórica e cultural, e a representação dada pela mídia atual. Por fim, o terceiro capítulo introduz o jogo Overwatch (o histórico do título, aspectos principais e algumas características que o tornam marcante no mundo dos games) e a personagem Mei, analisando-se sua construção como personagem, de acordo com a problemática e os conceitos apresentados nos capítulos anteriores.

A metodologia utilizada para o desenvolvimento da análise foi o estudo de caso. Duarte (2005) apresenta algumas definições para o estudo de caso, ao referenciar alguns autores que estudam esse método. Para Yin (2001, apud DUARTE, 2005, p. 216), o estudo de caso caracteriza-se como “uma inquirição empírica que investiga um fenômeno contemporâneo dentro de um contexto da vida real”. Goode e Hatt (1979, apud DUARTE, 2005) complementam essa ideia, ao determinar que esse processo metodológico é uma ferramenta para observar-se uma realidade social, organizando as informações e conservando o caráter unitário do objeto de estudo. Em suma, o estudo de caso é um método que auxilia no entendimento de fenômenos sociais mais complexos, ao abordar as peculiaridades e diferenças

que caracterizam o objeto, tornando-o único e, por esse mesmo motivo, distinguindo-o ou aproximando-o dos demais fenômenos (DUARTE, 2005, p. 234).

Portanto, o objetivo de se utilizar o estudo de caso como instrumento metodológico foi justamente compreender a fundo o objeto de estudo – ou seja, a personagem Mei – estabelecendo diferentes entendimentos em relação à sua construção como personagem, e buscando encarar com um outro olhar sua importância e representação.

2. A CONSTRUÇÃO DO FEMININO NOS JOGOS

Os jogos eletrônicos, segundo Reis e Cavichioli (2014, p. 312), são produtos da cultura contemporânea utilizados como “motor de experiências lúdicas vivenciadas no chamado tempo de lazer”. Mesmo que associados a outras finalidades, como as terapêuticas, educativas ou instrumentais, segundo os autores, a principal função dos jogos tem sido, desde sua concepção, proporcionar entretenimento e diversão para seus consumidores.

Entretanto, a maneira desse proporcionar não se manteve imutável ao longo dos anos. Estabelecendo-se no mercado do entretenimento na década de 70, os jogos eletrônicos rapidamente tornaram-se populares e capazes de rivalizar com a indústria mais rentável do mundo na época – a cinematográfica (ROMANUS, 2012, p. 23). Ao longo de todo o seu trajeto de progressão, os jogos desenvolveram-se aprimorando a criação de personagens e cenários – e a evolução tecnológica, combinada com o aperfeiçoamento técnico e artístico, direcionou os jogos eletrônicos para um processo de “complexificação”, propiciando o desenvolvimento de múltiplos formatos, variações e gêneros (REIS, CAVICHIOLLI, 2014).

Enquanto as tecnologias utilizadas para a criação dos jogos ampliavam-se continuamente, propiciando diferentes usos para imagens, sons e gráficos, as mudanças e inovações nas mecânicas de jogabilidade e narrativa alteraram drasticamente os estilos e as maneiras de se jogar (REIS, CAVICHIOLLI, 2014). O aprimoramento técnico atual reflete-se nos mais recentes lançamentos de jogos eletrônicos do mercado, os quais utilizam recursos gráficos e processuais cada vez mais avançados em busca de maiores realismo e imersão.

O vocábulo “imersão” é constantemente empregado para referenciar a sensação vivenciada pelo jogador ao ser envolvido e absorvido pelos elementos gráficos, sonoros e interativos proporcionados por um jogo – nas palavras de Reis e Cavichioli (2014), o termo faz alusão à ideia de “mergulhar”, de estar totalmente submerso nesse meio. Essa imersão é o aspecto que propicia ao jogador a integração com o ambiente, objetivando que esse usuário se sinta, de fato, componente dele – e, conforme Murray (2003), a imersão seria equivalente a uma experiência agradável, satisfatória e envolvente, oriunda da emoção de desbravar novas realidades tão diferentes do mundo familiar.

Grande parte dos jogos eletrônicos da atualidade procuram trazer para os jogadores elementos gráficos e sonoros complexamente desenvolvidos e executados, a fim de despertar e estimular justamente essa sensação de imersão. Entretanto, muito dessa imersão se dá também através da construção e identificação com os personagens presentes na obra. O personagem nos jogos desempenha um papel fundamental, ao estabelecer conexões de identificação com o

jogador que o controla. Os personagens, assim como os seres humanos, são figuras complexas, e seu processo de concepção não é diferente – a construção e elaboração de um personagem aborda aspectos desde suas características físicas até intelectuais, passando por elementos como roupas, estrutura corporal, habilidades, personalidade, trejeitos e atitudes.

Entretanto, ao observar-se a construção das personagens femininas, muitas dessas representações são feitas de maneira estereotipada, refletindo uma construção social infelizmente ainda muito frequente, na qual a mulher está apenas em segundo plano (IZUKAWA, 2015, apud BRISTOT, 2016, p. 17). Essas representações são refletidas também nos jogos eletrônicos, nos quais as personagens femininas são constantemente apresentadas como vítimas, necessitando ser protegidas, ou exageradamente sensuais, enquanto pouco desenvolvidas em questões de narrativa e personalidade.

Sendo assim, as questões que envolvem gênero e identidade também necessitam ser exploradas, para entendermos como essa questão pode impactar as representações de personagens femininas nos jogos. O presente capítulo, portanto, concentra-se em explicar alguns aspectos relacionados à temática dos jogos digitais, como sua evolução técnica, visual e narrativa – abordando também o processo de construção de personagens nessa mídia. Em seguida, serão apresentadas algumas questões referentes a construção social e identitária da mulher, necessárias para analisar-se de que forma elas culminam e refletem-se nas representações do feminino nos jogos eletrônicos.

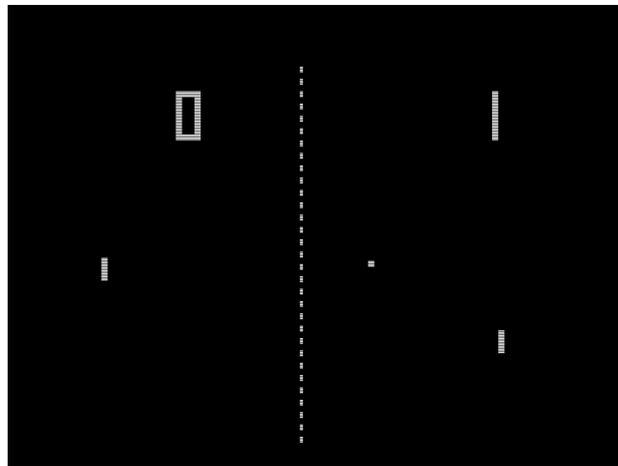
2.1 A EVOLUÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS: DOS GRÁFICOS À NARRATIVA

Reis e Cavichioli (2014) analisam aspectos importantes no que diz respeito ao processo de evolução dos jogos eletrônicos ao longo da história. Segundo os autores, mesmo que predomine uma certa controvérsia na discussão sobre quais foram os primeiros jogos eletrônicos e seus respectivos criadores, é unânime na literatura que a formação de uma indústria propriamente dita de jogos digitais constituiu-se nos anos 1970, com a produção em série e comercialização de jogos no formato *arcade* (conhecido popularmente como “Fliperama”, no Brasil). Sua popularização, entretanto, ocorreu alguns anos mais tarde, e, nas palavras dos autores,

Grosso modo, como opção de lazer, os videogames somam pouco mais de 4 décadas de história. Uma breve, porém, meteórica existência – nas palavras de Nesteriuk (2004). Meteórica no sentido de que sua aceitação, consolidação e finalmente consagração como forma de lazer se deu em uma velocidade exponencial e impressionante (REIS, CAVICHIOLI, 2014, p. 314).

Bobany (2008) categoriza os jogos de acordo com a evolução dos recursos técnicos e as derivações ocasionadas de um gênero para outro. Segundo o autor, os jogos eram, inicialmente, estudos interativos elaborados por matemáticos e analistas de sistemas – e, do trabalho desses profissionais, surgiram os primeiros gêneros de jogos: o quebra-cabeça e o esporte (BOBANY, 2008, p. 148). Os primeiros jogos de esporte eram representações abstratas, como no jogo *Pong*, que simulava partidas de tênis (Figura 1).

Figura 1 – Jogo *Pong*, lançado em 1972



Fonte: Wikimedia Commons (2006)².

Atualmente, os títulos esportivos receberam consideráveis modificações técnicas, e simulam competições com semelhança surpreendente às reais. Bobany (2008), ao citar títulos como *Fifa World Cup* (Figura 2), enfatiza que a imitação e simulação da realidade propicia aos jogadores a sensação de estarem, de fato, presenciando aquele acontecimento, e as inovações tecnológicas adicionadas à experiência contribuem para transformar a simulação de esportes, “de uma abstração completa, na quase perfeição atual” (BOBANY, 2008, p. 148).

² Disponível em: <<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pong.png>>. Acesso em: nov. 2018.

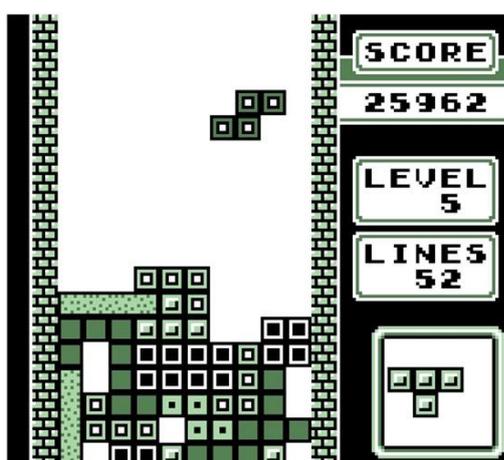
Figura 2 – Jogo *Fifa World Cup 2018*



Fonte: WDEF (2018)³.

O gênero de quebra-cabeças, por sua vez, outrora representados por jogos como o jogo-da-velha ou xadrez (BOBANY, 2008, p. 148), evoluíram para clássicos como o *Tetris* (Figura 3). Entretanto, na década de 1980, inovou-se ao inserir dentro de um quebra-cabeça um protagonista – *Pac-Man* (Figura 4), que recebia proporções humanas e alterava o estilo e a forma de se jogar (BOBANY, 2008; REIS, CAVICHIOLLI, 2014).

Figura 3 – Jogo *Tetris*



Fonte: Cutedrop (2015)⁴.

³ Disponível em: <<https://wdef.com/2018/05/28/ea-sports-fifa-world-cup-2018-video-game-release-date-price-features-teams/>>. Acesso em: nov. 2018.

⁴ Disponível em: <<https://www.cutedrop.com.br/2015/09/5-games-inesqueciveis-dos-anos-80-e-90-que-continuam-vivos-ate-hoje/>>. Acesso em: nov. 2018.

Figura 4 – Jogo Pac-Man



Fonte: Wikipedia (2007)⁵.

A partir da modernização dos jogos de quebra-cabeças, o processo constante de evolução dos jogos eletrônicos originou variados tipos e formatos de jogos, com temáticas e mecânicas diferenciadas. Bobany (2008) faz um panorama geral de alguns desses novos gêneros e os classifica de acordo com suas características, o qual pode ser conferido, resumidamente, no quadro a seguir.

Quadro 1 – Classificação dos jogos eletrônicos de acordo com suas evoluções (BOBANY, 2008)

Gênero	Descrição
Plataforma	Resultado da evolução dos jogos de <i>quebra-cabeças</i> , ambientados em cenários bidimensionais, os quais são explorados ao movimentar-se da esquerda para a direita, e vice-versa.
Luta	Gênero derivado dos jogos de <i>plataforma</i> . Segundo o autor, os jogos de luta podem ser divididos em dois subgêneros – “pancadaria” e “duelos”. Enquanto que no primeiro, os jogadores enfrentam grandes grupos de inimigos até chegarem à fase final, nos jogos de “duelo”, são simuladas lutas entre dois oponentes, controlados pelos jogadores simultaneamente.
Ação-aventura	União dos gêneros <i>plataforma</i> e <i>luta</i> . Os jogos de <i>ação-aventura</i> proporcionam um misto entre combate a diversos inimigos, exploração de cenários e solução de quebra-cabeças.

⁵ Disponível em: <<https://en.wikipedia.org/wiki/File:Pac-man.png>>. Acesso em: nov. 2018.

Quadro 1 – Classificação dos jogos eletrônicos de acordo com suas evoluções (BOBANY, 2008)

(conclusão)

Ação-RPG	Derivado dos jogos de <i>ação-aventura</i> , destacam a customização e evolução do personagem controlado, sendo o foco da jogabilidade.
MMORPG	Jogos de RPG online. MMORPG é a sigla para <i>Massive multiplayer online role playing games</i> , ou “jogos de interpretação online em massa”. Esses jogos permitem ao jogador criar um personagem e explorar mundos fantásticos, compartilhando a experiência da jogabilidade com milhares de outros jogadores.
Tiro em primeira pessoa	Caracterizados por colocarem o jogador no ponto de vista do personagem que controla. Esses jogos fazem uso constante das habilidades e reflexos do jogador, em ações como movimentar-se e atirar – e, como o ponto de vista do jogador é o mesmo do personagem, os cenários que o rodeiam são cuidadosamente detalhados.
Simulação	Jogos de simulação da realidade, com incontáveis variações – simuladores de voo, mercado, corrida, e da própria vida comum.

Fonte: A autora (2018).

Reis e Cavichioli (2014) ressaltam, também, que os jogos se diferem quanto as opções de interação com outros jogadores, podendo ser *singleplayer* ou *multiplayer* (um jogador / múltiplos jogadores, respectivamente). A popularização dos jogos *multiplayer*, segundo os autores, está diretamente ligada à ampliação dos recursos tecnológicos da internet, e trouxeram inovações para o universo dos jogos eletrônicos - pois “foi através da rede mundial de computadores que começaram a surgir jogos que possibilitavam que vários jogadores jogassem juntos, mesmo estando distantes geograficamente” (REIS, CAVICHIOLLI, 2014, p. 342).

Para Bobany (2008, p. 19), os videogames, “tal como se apresentam hoje, possivelmente se constituem na manifestação artística mais dominante do planeta”. O autor resalta que, ao apropriarem-se dos recursos de outros segmentos tecnológicos, muitos dos jogos desenvolvidos pela indústria atual são analisados e admirados como legítimas obras de arte digitais, ao reunirem um grande e variado corpo profissional advindo de diversas áreas de conhecimento artístico para sua produção e execução. Desenhistas, designers, modeladores, animadores, músicos e dubladores são apenas alguns exemplos da infinidade de profissionais que participam desse processo criativo, que resultam em títulos extremamente complexos e envolventes (BOBANY, 2008).

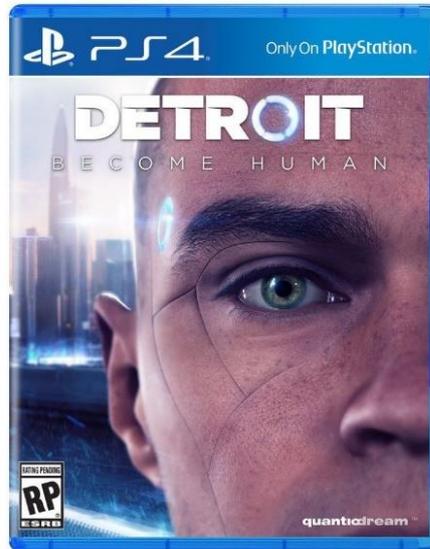
A colaboração de uma equipe diversificada no processo criativo dos jogos impulsionou avanços consideráveis no que diz respeito a qualidade dos títulos criados. Entretanto, não somente os gráficos foram aprimorados nessa otimização – e, para Reis e Cavichioli (2014) outros pontos também foram afetados por modificações relevantes, como a interatividade, a capacidade de tomar decisões e a narrativa.

Nos jogos eletrônicos, o senso de interatividade é percebido pelo jogador quando suas ações têm consequências diretas no decorrer da história. Quando essas ações trazem resultados concretos (imediatos ou não), os jogadores são apresentados ao sentido de “agência” – que, no entendimento de Murray (2003, p. 127), define-se como “a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas”. Em conjunto com a sensação de imersão, a agência teria uma grande parcela de participação no prazer associado à utilização dos meios eletrônicos, no sentido de perceber que as ações realizadas, de fato, tiveram resultados relevantes (MURRAY, 2003).

Os avanços também são perceptíveis principalmente no caráter narrativo dos jogos contemporâneos. Muitos dos jogos produzidos atualmente oferecem para o jogador um leque diverso de alternativas possíveis, dando-lhe grande liberdade de escolha na tomada de decisões dentro do jogo – e que, por vezes, podem até mesmo levar a finais diversos. Essas decisões não se limitam apenas a questões táticas (como qual caminho tomar para progredir no andamento do jogo, por exemplo) – mas também abordam questões de enredo, já que esse mecanismo acaba por impactar diretamente outros aspectos componentes do jogo, como os objetivos e a própria narrativa. Nas palavras de Reis e Cavichioli (2014, p. 338), “muitos dos jogos contemporâneos transformaram-se, sob certos aspectos, em verdadeiros filmes, sendo construídos a partir de narrativas envolventes, em cenários densos e absorventes e com tramas ricamente elaboradas”.

Um dos jogos eletrônicos lançados recentemente que engloba e ilustra todos os aspectos citados é o título *Detroit: Become Human*, desenvolvido pelo estúdio francês Quantic Dream e lançado em 25 de maio de 2018. O jogo, exclusivo para a plataforma PlayStation 4, utilizou mecânicas e recursos técnicos diferenciados em sua produção, dando-lhe um caráter extremamente cinematográfico em questão de cenários, desenvolvimento de narrativa e personagens.

Figura 5 – Capa do jogo *Detroit: Become Human* (versão norte-americana)



Fonte: Feededigno (2018)⁶.

A história do jogo se passa no ano de 2036, na cidade de Detroit, uma metrópole próspera caracterizada pela concepção e utilização de androides. Esses androides têm forma humana, e convivem com os cidadãos em seu cotidiano, auxiliando-os em diferentes tarefas e funções. Entretanto, quando alguns androides passam a demonstrar características humanas, comportando-se como se, de fato, tivessem sentimentos, a situação em Detroit começa a tomar caminhos complicados.

O jogo tem três personagens principais (Figura 6), os quais o jogador pode controlar em momentos distintos e alternados entre si – cada personagem possui uma história e contexto próprios, proporcionando ao jogador a possibilidade de encarar o desenvolvimento dos eventos ocorridos por perspectivas variadas. O jogo é focado em grande parte na narrativa, e, devido à quantidade massiva de opções disponíveis (diversas opções de falas em um diálogo com outros personagens, e liberdade de escolha para cumprir ou não um objetivo proposto, por exemplo), cada ação tomada pelo jogador, por menor que possa parecer, mudará de alguma forma o rumo da história – alterando o destino não só do personagem controlado, mas também de outros personagens que interagem com ele (Figura 7).

⁶ Disponível em: <<https://feededigno.com.br/games/noticia-game/detroit-become-human-confira-as-capa-de-lancamento/>>. Acesso em: nov. 2018.

Figura 6 – Connor, Kara e Markus, os personagens principais controláveis de *Detroit: Become Human*



Fonte: Prima Games (2018)⁷.

Figura 7 – Exemplo de alternativas em um diálogo em *Detroit: Become Human*



Fonte: Lucky Salamander (YouTube) (2018)⁸.

Detroit: Become Human conduz sua história através de uma mecânica seriada; o jogo é dividido em “cenas”, alternando momentos de controle do jogador com *cutscenes*⁹ ricamente

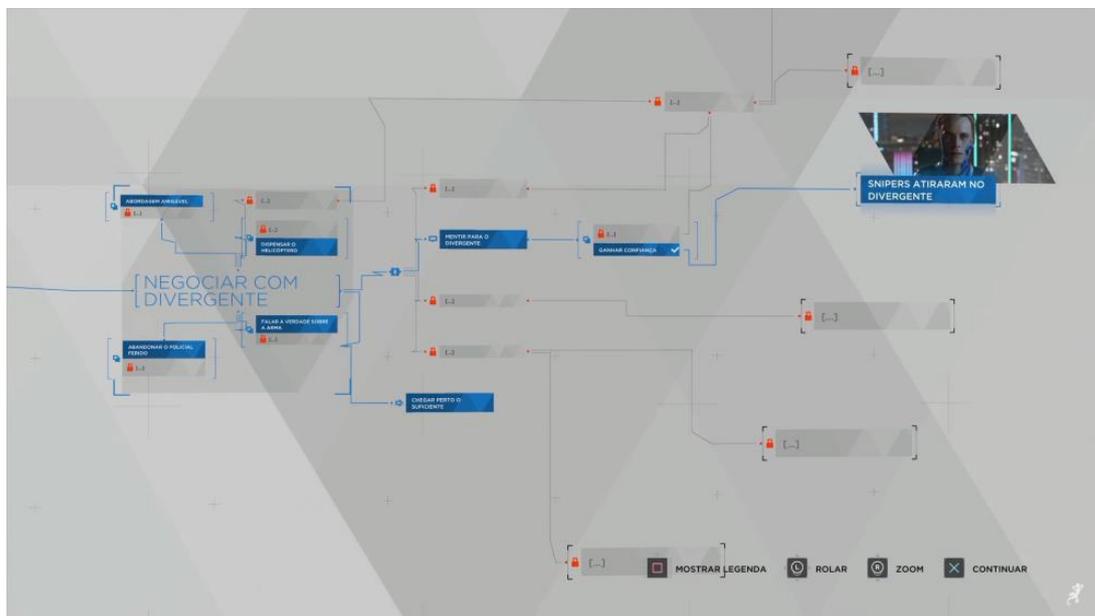
⁷ Disponível em: <<https://www.primagames.com/games/detroit-become-human/feature/detroit-become-human-voice-actors-and-cast>>. Acesso em: nov. 2018.

⁸ Gameplay do jogo Detroit: Become Human, feito pelo canal Lucky Salamander, no YouTube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Kcc3OlaxG_s>. Acesso em: nov. 2018.

⁹ *Cutscenes*, em um jogo, são trechos que interrompem temporariamente a jogabilidade, utilizados para evidenciar momentos específicos.

detalhadas, assemelhando-o a um filme animado. Após o término de cada “cena”, é exibido para o jogador um mapa, especificando todas as decisões tomadas por ele ao longo do percurso (Figura 8). Nesse mapa, é possível ver também quantas outras ações poderiam ter sido executadas, e a quantos finais diferentes essas ações poderiam ter levado – e cabe ao jogador decidir se está satisfeito com as atitudes tomadas e continuar com a história, ou se gostaria de jogar novamente e tentar outras possibilidades.

Figura 8 – Exemplo de mapa detalhado com as opções tomadas pelo jogador em *Detroit: Become Human*



Fonte: Lucky Salamander (YouTube) (2018)¹⁰.

A jogabilidade interativa e envolvente e a liberdade de escolha não são os únicos destaques de *Detroit: Become Human* – todo o aspecto visual e gráfico do jogo foi concebido através da utilização de avançados recursos técnicos e tecnológicos. O diretor do jogo, David Cage, ao falar sobre sua produção, disse que “Detroit era tão exigente em relação às cenas que queríamos criar, que realmente nos obrigou a inovar em praticamente todos os aspectos da tecnologia” (CAGE, 2018¹¹).

¹⁰ Gameplay do jogo *Detroit: Become Human*, feito pelo canal Lucky Salamander, no YouTube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Kcc3OlaxG_s>. Acesso em: nov. 2018.

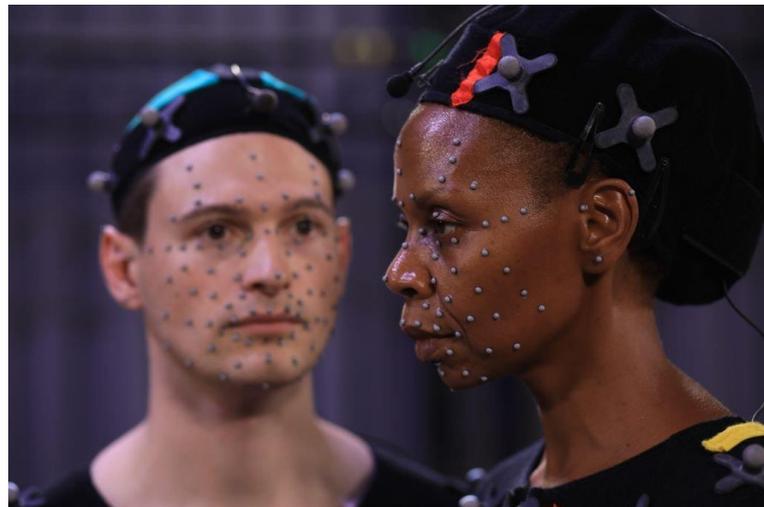
¹¹ “A impressionante tecnologia gráfica de *Detroit: Become Human*”. Disponível em: <<https://br.ign.com/detroit/60968/news/a-impressionante-tecnologia-grafica-de-detroit-become-human>>. Acesso em: nov. 2018.

A equipe de produção do jogo utilizou a técnica de *captura de movimento* para a produção e animação das cenas e personagens. A *captura de movimento* consiste em um mecanismo de computação gráfica utilizado em filmes, jogos e animações em geral, que registra o movimento dos atores para que, na modelagem da animação, seus movimentos sejam executados de forma mais fluída e natural. A diretora de animação do jogo, Angeline Liot, explica que a captura de movimentos foi feita objetivando

compilar a quantidade máxima de movimentos de cada um dos atores, seja do corpo ou facial. Fazemos o que chamamos de “captura de desempenho”, ou seja, filmamos ao mesmo tempo, ou separadamente, tanto o corpo quanto a face dos atores. Ao fazer isso, somos capazes de “retranscrever” os movimentos do ator da maneira mais detalhada possível para o personagem (LIOT, 2018¹²).

Os atores utilizam junto ao corpo pequenos marcadores sensoriais, que capturam todos os seus detalhes e movimentos enquanto executam e interpretam as ações dos personagens. Todas as cenas são gravadas em salas com um número reduzido de objetos, e os atores precisam imaginar o ambiente para simular suas ações, já que os objetos e cenários são inseridos apenas no processo de animação.

Figura 9 – Sensores de movimento nas “gravações” de *Detroit: Become Human*



Fonte: Bryan Dechart (Twitter) (2018)¹³.

¹² “A impressionante tecnologia gráfica de *Detroit: Become Human*”. Disponível em: <<https://br.ign.com/detroit/60968/news/a-impressionante-tecnologia-grafica-de-detroit-become-human>>. Acesso em: nov. 2018.

¹³ Disponível em: <<https://twitter.com/BryanDechart/status/1030967588598296576>>. Acesso em: nov. 2018.

Segundo Bobany (2008), os jogos propiciam possibilidades infinitas, ao comportarem roteiros e imagens equivalentes à versatilidade e potencial do cinema, da pintura e da literatura. *Detroit: Become Human* se encaixa perfeitamente como um exemplo dessa definição, e David Cage, ao falar sobre a experiência proporcionada pelo jogo, reforçou essa perspectiva:

Criamos uma experiência em uma escala nunca feita por nós. Uma experiência variada, e que toque em temas sensíveis, porque jogos são tão importantes quanto filmes ou livros na abordagem a temas como esses. E a nossa ideia é que você vire cada personagem e faça as histórias deles se adaptarem. Dependendo dessas decisões, há cenas inteiras que você pode perder (CAGE, 2018¹⁴).

Os jogos eletrônicos no geral são uma combinação de diversos elementos, que propiciam aos seus jogadores as mais variadas experiências e sensações. Apesar da interatividade, da tomada de decisões e da narrativa serem pontos importantes que, se bem elaborados, definitivamente elevam a qualidade de um jogo, há outro aspecto em específico que é muito considerado pelos jogadores e também agrega valor à jogabilidade: os personagens – e os detalhes em relação a essa importância de construção e desenvolvimento serão explicitados a seguir.

2.1.1 Os tipos de personagens

Os personagens de um jogo são elementos de extrema relevância para que os jogadores sintam que obtiveram uma experiência completa ao usufruir daquele título. Um personagem pode ser considerado “completo” quando apresenta características que o tornam singular, atraindo e cativando o jogador ao longo de seu desenvolvimento. De maneira mais ampla, ao se observar os tipos de personagem que geralmente são retratados nos jogos eletrônicos, pode-se classificá-los de acordo com dois conceitos gerais: como personagens “planos” ou “redondos” (FORSTER, 2005).

Forster (2005) defendia a existência de dois tipos de personagens nas obras de ficção – os personagens “planos”, que desempenhavam seu papel sem nenhuma alteração no decorrer de toda a narrativa, e os “redondos”, que eram equipados com a capacidade de aprender com os eventos e se desenvolver a partir deles. Ao falar sobre os personagens planos, o autor explicita que eles

¹⁴ “Preview: *Detroit: Become Human* dá exemplo de imersão em um game”. Disponível em: <<https://www.meups4.com.br/especiais/preview-detroit-become-human-da-exemplo-de-imersao-em-um-game/>>. Acesso em: nov. 2018.

eram chamados no século XVII de “humours¹⁵”, e são ora chamados de tipos, ora de caricaturas. Na sua forma mais pura, são construídos ao redor de uma ideia ou qualidade simples; quando neles há mais do que um fator, apreendemos o início de uma curva na direção dos redondos (FORSTER, 2005, s/p).

Um personagem plano, portanto, não é atribuído de motivações ou personalidade marcantes na narrativa; eles são criados e utilizados para apenas compor o plano de fundo de um cenário ou personagem, e não para possuírem sentido e importância por si próprios. Ao trazer esse entendimento para o contexto dos jogos eletrônicos, percebe-se que personagens planos, ao serem formulados com esse tipo de intenção, não possuem atributos capazes de estabelecer uma conexão de identificação com o jogador, já que, como ressalta Murray (2003),

O que buscamos num personagem criado não é apenas surpresa, mas revelação. O comportamento inesperado de um personagem de ficção precisa ser surpreendente da mesma forma que os seres humanos o são; ele deve-nos alguma coisa que reconhecamos como fiel à vida real (MURRAY, 2003, p. 227).

Já os personagens “redondos” podem ser considerados capazes de construir esse tipo de ligação com os jogadores. Personagens redondos são marcados pela complexidade em sua construção e evolução; para Murray (2003, p. 227), “um autêntico personagem redondo surpreenderia o interator ao agir de um modo que fosse coerente com seu comportamento habitual, mas conduzindo este último para um novo nível”. Portanto, são redondos aqueles personagens que possuem uma multiplicidade de características, componentes de uma personalidade ricamente elaborada, e que apresentam um real significado na narrativa da qual fazem parte – são personagens que crescem e evoluem de alguma forma, levando consigo traços que o marcaram ao longo de sua trajetória.

É válido ressaltar, também, o conceito de personagens redondos “falsos”. Esses personagens podem ser definidos como aqueles os quais seus fundamentos e motivações não são bem aprofundados, e, conseqüentemente, não passam para o observador a impressão de serem eloquentes como deveriam. Murray (2003, p. 227) reforça essa perspectiva, ao afirmar que “personagens que apresentam comportamentos surpreendentes aleatoriamente não são convincentes; trata-se apenas de personagens planos fingindo ser redondos”.

Um personagem em um jogo eletrônico carrega consigo diversas características e informações sobre si mesmo, reveladas para o observador tanto através da sua composição psíquica (personalidade, caráter, individualidades) quanto física (aparência e vestuário). Quanto mais detalhada e íntegra for essa construção de um personagem, maior será sua contribuição

¹⁵ Segundo o tradutor da obra de Forster (2005), “humours” é empregado no sentido de “índole ou temperamento”.

para a credibilidade e qualidade da narrativa na qual estiver inserido. Entretanto, a concepção específica das personagens femininas nos jogos enfrenta alguns obstáculos, os quais serão explanados na segunda parte desse capítulo.

2.2 PERSONAGENS FEMININAS: UMA QUESTÃO DE GÊNERO E IDENTIDADE

Os jogos eletrônicos são instrumentos que levam consigo diversas mensagens e discursos, capazes de informar, transmitir e influenciar valores. Os personagens podem ser considerados como instrumentos representativos desses valores, agindo como mecanismos de reprodução de símbolos discursivos culturais e sociais – que, por sua vez, são absorvidos e interpretados pelos usuários que os consomem. No entanto, essas reproduções muitas vezes são influenciadas e reforçadas por estereótipos, que ocasionam uma representação negativa aos olhos dos jogadores.

As personagens femininas são exemplos precisos dessa conjuntura, já que suas representações constantemente são carregadas de simbologias estereotipadas. Essa configuração pode ser melhor compreendida ao analisar-se a construção histórica tanto do feminino quanto do masculino, já que as raízes dessa diferença provêm das oposições estabelecidas social e culturalmente entre os gêneros. Sendo assim, alguns aspectos referentes a essas questões de gênero são válidos de serem abordados, para compreender-se de que maneira eles podem influenciar na construção de personagens femininas nos jogos.

Para Escosteguy (2008, p. 6), o gênero é um construto provido de significado social, que “implica na existência de valores, regras, posturas, obrigações e deveres que expressam o que é ser homem ou ser mulher numa dada cultura ou sociedade”. Uma agregação recorrente para instituir e definir características específicas de cada gênero é tratá-lo como sinônimo do sexo biológico, e, ao ser estabelecida essa relação, a desigualdade ocasionada entre os gêneros acabou por fundamentar as mais diversas diferenciações entre as mulheres e os homens.

Louro (2000) acentua que um dos objetivos dos estudos feministas e de gênero foi justamente romper com a ideia de que essa seria a ordem “natural”, e evidenciar que esses corpos são atribuídos de sentido através das relações culturais e sociais, e, como essas relações são construídas, não possuem ligação à sua natureza biológica. A autora afirma que o gênero deve ser entendido como integrante da identidade dos sujeitos, e não seu definidor, ao passo de que os compreendemos como “tendo identidades plurais, múltiplas; identidades que se transformam, que não são fixas ou permanentes, que podem, até mesmo, ser contraditórias” (LOURO, 2003, p. 24). Essas identidades, portanto, são construídas histórica, social e

culturalmente, em conjunto com outros atributos identitários – mas moldadas pelas redes de poder de uma sociedade (LOURO, 2000).

Romanus (2012) salienta que a relação entre o feminino e o masculino é de caráter antônimo justamente para estabelecer uma vinculação a partir de formas de poder.

Tudo isso implica a instituição de desigualdades, de ordenamentos, de hierarquias, estabelecendo as redes de poder que circulam numa sociedade. Identificar-se com certa representação estabelece uma relação de pertencimento. Todas as representações e as práticas ligadas a elas estabelecem padrões de sujeitos masculinos e femininos marcando entre eles a diferença. Somos treinados para reconhecer e catalogar esses padrões, e os sujeitos que os portam. Classificamos esses sujeitos a partir da forma como se expressam, pelos seus gestos, como se vestem, a que grupo tentam pertencer e a partir disso os classificamos como diferentes, ou não. (ROMANUS, 2012, p. 17).

Tentar estabelecer como padrão uma única identidade feminina ou uma única identidade masculina provém a partir de modelos culturais, modelos estes que são conservados pela relação de poder (ROMANUS, 2012, p. 17). De acordo com a autora, não existem maneiras exatas e precisas para a representação dessas identidades, mas algumas formas aproximam-se da “norma” designada, e, portanto, são mais aceitas socialmente:

A identificação com certas representações muitas vezes é determinada pelo desejo de corresponder a certos padrões que são estabelecidos e mantidos pelas relações de poder, considerados como “certos e “aceitáveis”. Isso acaba por manter certos tipos de representações, a fim de manter uma “ordem”. (ROMANUS, 2012, p. 15).

A construção histórica da figura feminina parece ter sido desenvolvida em contraposição à figura masculina. O feminino é caracterizado como o “outro” do masculino que, em sua função, indica o “modelo”. As associações feitas a cada gênero afetam também as funções atribuídas e socialmente aceitas como adequadas a cada um, configurando características predominantes do “masculino” (relacionadas a símbolos como força, coragem e heroísmo), e aspectos comumente designados como “obrigatórios” ao feminino (sensibilidade, fragilidade e delicadeza). Essas marcações de gênero, fundamentadas nessa relação de poder, impulsionam a atribuição dos estereótipos, principalmente em relação às funções da figura feminina, projetadas nas representações de sua imagem.

Estereótipos podem ser definidos como generalizações ou pressupostos que são feitos em relação a características ou comportamentos específicos, ou até mesmo sobre os próprios indivíduos – e, frequentemente, são de cunho negativo, favorecendo preconceitos e discriminações às figuras as quais se referem (IZUKAWA, 2015, apud BRISTOT, 2016, p. 16).

Logo, a ideia dos estereótipos conecta-se diretamente com as relações de poder, quando empregados para delinear ou delimitar os indivíduos em relação aos outros.

O estereótipo faz uso de algumas características fáceis de compreender e lembrar, amplamente compartilhadas, reduzindo as pessoas ou grupos de pessoas a tais peculiaridades, exagerando-as, simplificando-as e fixando-as como imutáveis. Assim, reduzindo as pessoas a um conjunto simples de características essenciais, naturais e fixas, a estereotipação facilita reunir todas aquelas que correspondem à “norma” em uma “comunidade imaginada”, ao mesmo tempo em que estigmatiza simbolicamente as “outras” que são, de alguma forma consideradas diferentes (SANTOS; PEDRO, 2011 apud ROMANUS, 2012, p. 13).

Os indivíduos, através das relações sociais, constroem-se como masculinos ou femininos, “arranjando e desarranjando seus lugares sociais, suas disposições, suas formas de ser e de estar no mundo” (LOURO, 2003, p. 28). Contudo, para compreender-se os atributos e particularidades das feminilidades, é necessário compreender também o que se entende por propriedades das masculinidades, já que, devido a essa construção social, o feminino ainda é visto como o oposto do masculino – e, nas palavras de Louro (2000, p. 21), “as instituições e os indivíduos precisam desse ‘outro’. Precisam da identidade ‘subjugada’ para se afirmar e para se definir, pois sua afirmação se dá na medida em que a contrariam e a rejeitam”.

A construção histórica que impõem essa distinção entre os gêneros alcança diversos âmbitos da sociedade humana, e o cenário dos jogos eletrônicos não é exceção. Ao longo do desenvolvimento do mercado de jogos, difundiu-se a ideia de que esse segmento da indústria era predominantemente composto por homens, tanto desenvolvedores quanto consumidores, e, portanto, exclusivo dessa categoria (RODRIGUES, 2014). A partir disso, conseqüentemente, as representações encontradas no contexto dos jogos relacionadas a cenários, temas e personagens muitas vezes são desenvolvidas baseando-se no pressuposto de que essas representações deveriam agradar as expectativas do “observador ideal” – ou seja, o observador masculino.

A mulher é representada de uma maneira bastante diferente do homem – não porque o feminino é diferente do masculino – mas porque se presume sempre que o espectador ‘ideal’ é masculino, e a imagem da mulher tem como objetivo agradá-lo (BERGER, 1999, apud ROMANUS, 2012, p. 19).

As formas como os personagens são representadas nos jogos eletrônicos refletem-se na constituição sociocultural atual, já que os jogos, enquanto produto construído culturalmente, estão à mercê das influências da categorização de gêneros (RODRIGUES, 2014, p. 50). Algumas vezes, os jogos acabam por propagar estereótipos negativos em suas composições, e,

ao considerarmos as personagens femininas especificamente, essa situação é muito mais agravada. A representação feminina nos jogos é frequentemente concebida sob a ótica de fetiches, projetados em sua imagem através da sexualização, objetificação, e fragilização perante a figura “dominante” do homem.

Apesar da evolução dos jogos eletrônicos ter aberto espaço para outras representações da figura feminina, mais variadas, complexas e bem construídas, a perspectiva negativa do estereótipo ainda é muito presente na construção dessas personagens, como será visto na sequência.

2.3 AS PERSONAGENS FEMININAS NOS JOGOS ELETRÔNICOS

A personificação da figura feminina se faz presente na construção dos jogos há um bom tempo, e a evolução dos recursos desse mercado oportuniza uma reprodução mais próxima da realidade. Entretanto, a representatividade feminina constantemente enfrenta problemas quanto a sua formulação, muitas vezes de caráter duvidoso e insatisfatório, principalmente no que diz respeito a aspectos físicos e comportamentais. É comum observar a participação das personagens femininas nos jogos como personagens submissas, em constante necessidade de salvamento, ou como figuras misteriosas, com roupas chamativas e que evidenciam partes de seu corpo; nesses dois casos, a ausência de importância e relevância no enredo era recorrente (CRUZ, PIMENTA, 2014). Pode-se concluir, portanto, que as principais questões problemáticas referentes à representação de personagens femininas nos jogos giram em torno de sua caracterização visual e sua construção pessoal e narrativa.

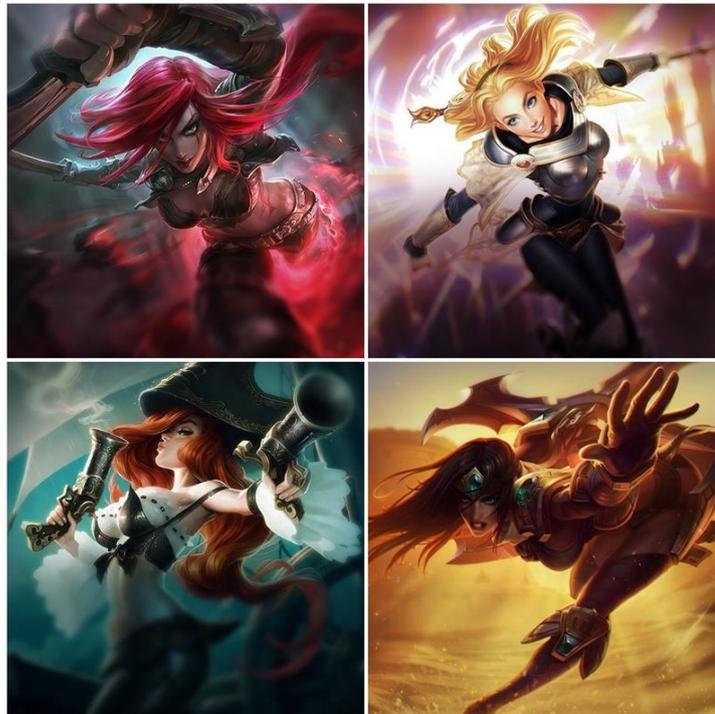
Muitas personagens são apresentadas de maneira exageradamente sexualizada, dispostas de forma a evidenciar partes de seus corpos (principalmente os seios) em uma anatomia distorcida, e em posições quase irrealistas para um ser humano reproduzir. Essa hipersexualização e sensualidade exacerbadas convertem-se em inconvenientes a partir do momento em que são utilizadas de maneira apelativa e fora de contexto, tornando-se tão evidentes a ponto de sobrepujarem outras características componentes da personagem, como personalidade e habilidades (BRISTOT, 2016).

Os jogos do estilo MOBA¹⁶ são alguns exemplos, nos quais as personagens femininas que compõem o grupo de personagens frequentemente vêm reproduzindo esse padrão

¹⁶ MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) é um gênero de jogo eletrônico, que condensa alguns elementos de estratégia e RPG (*Role Playing Game*). Disponível em: <<https://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2012/01/31/league-of-legends-dota-etc-conheca-os-jogos-estilo-moba.htm>>. Acesso em: nov. 2018.

sexualizado. Rodrigues (2014), ao analisar os tipos de feminilidades e masculinidades presentes no MOBA *League of Legends* constatou que a maior parte das personagens do jogo aproximam-se ou representam a ideia de mulheres sensuais, com partes do corpo à mostra, e evidenciadas de forma a torná-las atraentes para os expectadores considerados ideais – “tidos como homens heterossexuais e cujas preferências de ‘olhar’ são representadas por mulheres voluptuosas, mas magras, com roupas mínimas e seios e glúteos fartos” (RODRIGUES, 2014, p. 150). Essas características podem ser observadas nas ilustrações oficiais de algumas das personagens.

Figura 10 – Katarina, Lux, Miss Fortune e Sivil, personagens do jogo *League of Legends*



Fonte: *League of Legends* Wiki (2018)¹⁷.

Essa caracterização exagerada pode ser observada também no MOBA *Smite*. No jogo, os personagens são reproduções de deuses e figuras históricas, advindos das mais variadas mitologias – e muitas das personagens femininas são representadas em poses provocantes, evidenciando sensualmente partes de seus atributos físicos e trajando vestimentas inadequadas para suas funções (já que, ao confrontarem outros personagens na chamada “Arena dos deuses”, essas personagens podem ser classificadas como guerreiras).

¹⁷ Disponível em: <<http://leagueoflegends.wikia.com/wiki/Champion>>. Acesso em: nov. 2018.

Figura 11 – Aphrodite, Da Ji, Nu Wa e Sol, personagens do jogo *Smite*



Fonte: Smite Wiki (2018)¹⁸.

Rodrigues (2014) aponta que essas personagens são ilustradas de forma panorâmica, com detalhes abrangentes dos seus corpos evidenciados, que procuram direcionar o olhar do observador para o que é do seu interesse. Possuem, em suas expressões e linguagem corporal, uma aura de mistério ou desafio – mas sempre convidando o observador, por meio de sua “sensualidade”. Assim, “sua personalidade, força ou suas habilidades são ‘minimizadas’ ao colocar-se o corpo dessas personagens como um objeto de prazer, deixando-as subordinadas ao ‘julgamento de quem vê’” (RODRIGUES, 2014, p. 150).

O segundo obstáculo que as personagens femininas enfrentam em sua representação engloba sua construção pessoal e importância na narrativa. Retomando o conceito de personagem “plano” debatido por Forster (2005), verifica-se que muitas personagens femininas são construídas com base em personalidade e importância completamente rasas para o enredo, servindo apenas como objeto decorativo e com pouquíssimo desenvolvimento narrativo. Um exemplo dessa estruturação pode ser encontrado na personagem Ashley Graham, do jogo *Resident Evil 4*. A personagem, odiada de forma quase unânime¹⁹ pelos fãs da franquia, é

¹⁸ Disponível em: <https://smite.gamepedia.com/List_of_gods>. Acesso em: nov. 2018.

¹⁹ “A personagem mais odiada em *Resident Evil*? Nem é preciso pesquisar, Ashley Graham, a filha do Presidente em *Resident 4*! Mas qual a verdadeira razão?”. Disponível em: <<http://meghatron.wixsite.com/hitkillman/single->

frequentemente referenciada através do termo “inútil”, por representar com maestria o estereótipo da mulher “frágil” e “indefesa”. Ashley, mesmo sendo apresentada como a segunda protagonista da história, é incapaz de fazer qualquer coisa pela própria proteção, passando a maior parte do tempo clamando pela ajuda do protagonista masculino – assumindo completamente apenas a função de delicada donzela em perigo, durante toda a história do jogo.

Figura 12 – Ashley Graham, personagem do jogo *Resident Evil 4*



Fonte: Pretty Puddles (2012)²⁰.

A história de *Resident Evil 4* gira em torno do sequestro de Ashley, sendo ela filha do presidente dos Estados Unidos da América (no enredo do jogo). Devido a esse acontecimento, o protagonista do jogo, Leon, é contratado para investigar seu paradeiro e providenciar seu resgate. Ashley constantemente apresenta um semblante amedrontado, e não parece capaz de tomar decisões por si própria, apenas seguindo o protagonista por todo o desenvolvimento do jogo – e os gritos constantes de Ashley pedindo pela ajuda de Leon acabaram por se tornar um dos aspectos mais marcantes desse título da franquia, e, conseqüentemente, a marca registrada da personagem.

Contudo, a personalidade de Ashley não é o único aspecto de sua construção que é mal desenvolvido; a história de fundo da personagem também foi apresentada sem grandes detalhes,

post/2016/08/10/A-personagem-mais-odiada-em-Resident-Evil-Nem-%C3%A9-preciso-pesquisar-Ashley-Graham-a-filha-do-Presidente-em-Resident-4-Mas-qual-a-verdadeira-raz%C3%A3o>. Acesso em: nov. 2018.

²⁰ Disponível em: <<https://pretypuddles.wordpress.com/tag/feminism/>>. Acesso em: nov. 2018.

contribuindo ainda mais para sua rasa composição. Tudo o que se sabe sobre Ashley é seu parentesco com o presidente dos Estados Unidos, sua vinculação com uma instituição de ensino superior (apesar de não se saber qual especialidade ela cursava) – e só. Sua única aparição na franquia *Resident Evil* foi no título o qual protagoniza, e, mesmo ocupando essa posição, Ashley não recebeu um arco narrativo com desenvolvimento adequado, cumprindo sempre apenas uma única função - a de objeto originador do início e do fim do enredo.

Ao tratar-se da representação feminina no universo dos jogos, uma figura que não pode ser ignorada é a personagem Lara Croft, da franquia *Tomb Raider*, lançado em 1996. Considerada uma das personagens femininas de maior relevância nesse cenário na época (condição mantida ainda hoje), Lara contornou muitos dos estereótipos e padrões atribuídos à imagem da mulher, ao encarnar uma protagonista valente e ousada, desbravando as mais variadas paisagens em busca de tesouros e artefatos lendários. No entanto, a aparência sensual da personagem, presente na maioria dos jogos da franquia, a colocou como símbolo sexual e “musa” dos jogos eletrônicos, acabando por levantar a questão de qual seria realmente sua colocação primária – incorporar uma representação feminina positiva, ou servir apenas como um arranjo agradável ao olhar do público masculino (BRISTOT, 2016, p. 65).

Figura 13 – Lara Croft, protagonista da franquia *Tomb Raider* (versão *Underworld*)



Fonte: Microsoft Store (2011)²¹.

²¹ Disponível em: <<https://www.microsoft.com/pt-br/p/tomb-raider-underworld/bvmfbcfl16qp?activetab=pivot:overviewtab>>. Acesso em: nov. 2018.

Através dos exemplos citados, percebe-se que as características que constantemente “definem” o feminino são associadas tanto à “fragilidade” perante a figura masculina, quanto à sua fisionomia, enfatizando principalmente sua sensualidade e sexualidade (ROMANUS, 2012, p. 57). Essa maneira genérica e estereotipada de representação termina por influenciar a crença de que apenas esses modelos devem ser seguidos, restringindo a representação da diversidade feminina existente (BRISTOT, 2016, p. 84). Entretanto, mesmo com a problemática envolvendo sua aparência, as evoluções narrativas e pessoais constatadas na figura de Lara abriram portas para outros tipos de representações da mulher, no sentido de propiciar uma maior variedade de interpretações, abordando questões mais complexas e realistas que se encaixem mais adequadamente à perspectiva feminina.

Ao analisar os perfis de algumas personagens femininas dos jogos contemporâneos, pode-se utilizar como exemplo a personagem Maxine Caulfield, protagonista do jogo *Life is Strange*. Desenvolvido pela *Donnod Entertainment* e publicado pela *Square Enix*, o jogo desenvolveu ao longo de cinco episódios uma trama polida e detalhada, e que trata de diversos assuntos relacionados ao cotidiano adolescente. Maxine (ou simplesmente Max), é uma estudante de fotografia da (fictícia) Academia Blackwell. Ela é bastante introvertida, e nutre um apreço especial a assuntos ligados à temática *geek*. Devido à sua personalidade mais reservada, alguns personagens da trama a julgam como uma pessoa insensível – entretanto, Max é genuinamente bondosa, demonstrando sua preocupação com outros personagens sempre que possível²².

²² As informações referentes à personagem Max, destacadas nessa seção, foram baseadas nas descrições contidas na Wiki não oficial do jogo. Disponível em: <http://life-is-strange.wikia.com/wiki/Max_Caulfield>. Acesso em: nov. 2018.

Figura 14 – Max Caulfield, protagonista do jogo *Life is Strange*



Fonte: We Heart It (2016)²³.

No enredo de *Life is Strange*, Max descobre possuir o poder de retroceder no tempo, após presenciar um acontecimento traumático envolvendo sua amiga de infância, Chloe. À medida que a trama se desenrola, Max constantemente é exposta a situações dramáticas e conflitantes, e, em determinado ponto, ela parece profundamente afetada pelo peso das consequências de suas escolhas. As atitudes e decisões que Max é forçada a tomar devido às ocorrências no enredo acabam por exigir que sua personalidade se torne mais confiante, acarretando em um amadurecimento explicitamente visível durante os episódios.

Não só a personalidade de Max se distingue do padrão feminino constantemente estereotipado, como também sua aparência condiz com quem ela é. Max é retratada visualmente da mesma forma que um exemplo de uma jovem-adulta comum do mundo real, vestindo-se por vezes mais discretamente, com camisetas estampadas com logotipos *geeks*, ou camisas e calças jeans. Max não precisa de apelativos visuais para destacar-se como personagem; sua construção pessoal e narrativa a tornam uma personagem marcante e relevante por si só. Ela é um exemplo concreto de que personagens femininas livres de estereótipos visuais e trivialidades narrativas são um ideal realizável.

²³ Disponível em: <<https://weheartit.com/entry/223497616>>. Acesso em: nov. 2018.

O objetivo dessa explanação não foi desenvolver uma análise completa sobre a representação feminina, já que a temática é significativamente ampla, e, portanto, requer um olhar muito mais aprofundado quanto às suas questões. Procurou-se ressaltar alguns aspectos relacionados à gênero e às construções do feminino, de forma a embasar a problemática de como as personagens femininas nos jogos são construídas – já que, como em qualquer outra representação midiática, essas construções carregam consigo uma carga simbólica diretamente influenciada por conceitos históricos, sociais e culturais.

A transformação pela qual os jogos eletrônicos passaram ao longo dos anos reflete-se na sua atual multiplicidade, seja nos procedimentos técnicos, visuais, gráficos, interativos ou narrativos. Os personagens são projetados para influenciarem e darem significado à narrativa, e, dependendo das características que compõem e dão sentido à sua existência, possuem a capacidade de construir uma relação de identificação com os jogadores que com eles interagem.

Percebeu-se, entretanto, que a forma como a figura feminina é elaborada e representada ainda é fortemente ligada e dependente de suas características físicas, enquanto representadas principalmente pelos atributos e sensualidade de seus corpos. Mesmo que algumas personagens contem com uma personalidade complexa e outras características individuais que as distingam das demais, seus corpos magros, curvilíneos e delineados ainda compõem um padrão – e esse padrão não condiz com a diversidade corporal feminina existente.

O corpo magro ainda é o tipo físico majoritariamente presente na construção de personagens femininas nos jogos. Se a imagem feminina (infelizmente) ainda é projetada para agradar o olhar do público considerado “ideal” – o masculino –, a linha lógica de pensamento a seguir é a de que o corpo esbelto é o único tipo corporal considerado belo. Então, qual seria a condição de uma personagem que, além de enfrentar toda a carga adversa que a figura feminina nos jogos enfrenta, ainda foge desse tipo corporal considerado como “modelo”?

O corpo gordo é um tipo corporal que enfrenta diversos problemas quanto à sua representação e aceitação pela sociedade. No próximo capítulo, serão aprofundados mais detalhes dessa condição – e a forma como culminam em um ponto em comum será apresentada mais adiante.

3. O CORPO GORDO, A CULTURA E A SOCIEDADE

Que corpo você está usando ultimamente? Que corpo está representando você no mercado de trocas imaginárias, que imagem você tem oferecido ao olhar alheio para garantir seu lugar no palco das visibilidades em que se transformou o espaço público no Brasil? Fique atento, pois o corpo que você usa e ostenta vai dizer quem você é. Pode determinar oportunidades de trabalho. Pode significar a chance de uma rápida ascensão social. Acima de tudo, o corpo que você veste, preparado cuidadosamente à custa de muita ginástica e dieta, aperfeiçoado por meio de modernas intervenções cirúrgicas e bioquímicas, o corpo que resume praticamente tudo o que restou do seu ser é a primeira condição para que você seja feliz. (KEHL, 2002).

O corpo humano é formado e retratado na sociedade não apenas como um conjunto de processos fisiológicos e biológicos, mas também de significados e sentidos sociais. Andrade (2003) considera o corpo como um produto histórico, social e cultural, formado em tempos e lugares variados. Já Amaral (2014 apud Silva, 2017) enfatiza que o corpo, quando estudado, não deve ser considerado como dado estatístico, mas sim um construto elaborado cultural, social e subjetivamente, estabelecido através das diferentes formas de expressão exercidas por áreas como medicina, religião, política, ciência e mídia.

As sociedades dispõem de “corpos”, e estes corpos são subjugados a elas – subjugados às suas normas e representações. Rodrigues (1986 apud Almeida, 2013) considera o corpo quase como uma massa de modelagem, a qual a sociedade esculpe conforme suas próprias intenções. Cada cultura estabelece condutas próprias em relação ao corpo, e as idealiza através da representação de certos princípios e ideais, tanto de beleza quanto estética. Nestas representações, determinados tipos de corpos são adotados como padrão, através da valorização de certos atributos e características. Isso faz com que esse tipo de corpo se sobreponha em relação a outros tipos, assumindo a função de modelo a ser seguido.

Nesse sentido, o mundo contemporâneo passa atualmente por uma globalização da beleza, uma padronização das formas. Hoje, ser “belo” carrega consigo variados conceitos simbólicos, como felicidade, reconhecimento e sucesso – e essas características parecem se concentrar em um tipo específico de corpo, considerado o corpo “ideal”, e tratado como semelhante à saúde, alegria e realização: o corpo magro.

O imaginário que gira ao redor do corpo magro é reforçado pela quantidade extrema de imagens e falas de corpos considerados “perfeitos” que atingem a sociedade diariamente, quase como se obrigasse o indivíduo a se adequar nesse modelo para adquirir aceitação. O corpo magro é constantemente relacionado ao saudável, bonito e desejado, um símbolo de felicidade, e objetivo final a ser alcançado.

Segundo Fischler (2005), uma das características de nossa época é a lipofobia, que caracteriza quase que uma obsessão pela magreza, e rejeição à obesidade. O corpo gordo, ao quebrar o padrão estético imposto, passa a ser marcado negativamente, quase como um indício de falha moral, e que, portanto, deve ser adequado e consertado. Ele passa a carregar consigo um “estigma”, que Goffman (1988) define como

Um atributo que o torna (o estranho) diferente dos outros que se encontram numa categoria em que pudesse ser incluído, sendo, até, de uma espécie menos desejável – num caso extremo, uma pessoa completamente má, perigosa ou fraca. Assim, deixamos de considera-lo criatura comum e total, reduzindo-o a uma pessoa estragada e diminuída. Tal característica é um estigma, especialmente quando o seu efeito de descrédito é muito grande – algumas vezes, ele também é considerado um defeito, uma fraqueza, uma desvantagem. (GOFFMAN, 1988, p. 6).

De acordo com Fischler (2005), os corpos cujo formatos causam mal-estar social são corpos transgressores; aqueles que “parecem constantemente violar as regras que governam o comer, o prazer, o trabalho e o esforço, a vontade e o controle de si” (FISCHLER, 2005, p. 74). A gordura e flacidez são julgadas como sinal de indisciplina, desleixo, preguiça; da falta de cuidado do indivíduo consigo mesmo (GOLDENBERG; RAMOS, 2002 apud GODOI, 2011). Nas sociedades atuais, são poucas as referências que relacionam a beleza ao corpo “gordo”, “cheio” ou “grande”. Os estereótipos e crenças idealizados em cima dos ditos “corpos perfeitos” estimulam o combate do considerado “mal do século” – o excesso de peso, principalmente em defesa da “saúde”. O corpo perfeito não deve ser alcançado apenas visando a estética, mas sim a saúde – e, aos gordos,

Recaem representações de uma pessoa que não se enquadra no modelo dominante na atualidade, imposto a partir da égide científica, que, ao equacionar excesso de gordura à doença, traz para esta parcela da população uma culpabilização de si – por não ter alcançado uma silhueta magra para as mulheres e musculosa para os homens – difícil de ser encarada. (SUDO, 2004 apud SUDO; LUZ, 2007, p. 1034).

Ao investigar os públicos para os quais certos tipos de corpos são impostos como modelos de aceitação e felicidade, percebe-se que o imperativo estético da mídia e da sociedade sobre o corpo recai principalmente sobre a esfera feminina. As imagens idealizadas de mulheres que são veiculadas na mídia, sob a perspectiva das formas aceitas e almejadas socialmente, refletem um corpo que deve ser próximo à rigorosas escalas de pesos e medidas; logo, ser normal acarreta no corpo definido, na saúde, na juventude – o que contribui para a ideia de que a beleza está consequentemente ligada ao corpo magro.

Neste capítulo, a discussão se dará através da reflexão do como o corpo gordo se relaciona com a sociedade; será analisado como a figura da pessoa gorda era vista em diferentes períodos históricos, e como as percepções acerca desses sujeitos foram modificadas com o passar dos séculos. Também serão discutidas quais as concepções acerca da figura gorda que prevalecem no cotidiano da sociedade contemporânea, e como essas concepções refletem na representação midiática desse tipo corporal – conceitos esses que serão exemplificados na análise mais adiante.

3.1 O GORDO, A HISTÓRIA E OS PADRÕES CORPORAIS

Durante séculos, a gordura foi considerada como equivalente de beleza, bem-estar, fortuna e poder. Por que então, na estética da atualidade, o corpo padrão é o magro, e, por conseguinte, criou-se uma aversão ao corpo gordo?

Na Idade Média, Vigarello (2012) aponta que a gordura corporal era indício de fortuna, fartura e saúde, sendo símbolo de sucesso tanto econômico quanto social. A quantidade escassa de alimentos e as dificuldades enfrentadas na sua distribuição e estocagem faziam parte do cotidiano das classes mais baixas desse período histórico, fazendo com que o acúmulo farto de comida, bebida e especiarias à disposição da nobreza se tornasse uma vontade sonhada e cobiçada. A gordura era considerada sinônimo de riqueza e fartura de alimentos, enquanto que, para os pobres, era praticamente um ideal inacessível (Mira, 2004 apud Almeida, 2013).

O excesso de gordura era tido como uma proteção para o corpo, estabelecendo-a como sinônimo de força. Homens e mulheres eram respeitados e bem-conceituados por seus corpos gordos, não lhes sendo atribuídos características negativas ou depreciativas – o corpo belo era gordo, extenso e corpulento, já que, nesse cenário, o glutão, com seu corpo robusto, equivalia a saúde, vitalidade e abundância de recursos (Vigarello, 2012).

Entretanto, a notoriedade do glutão passou a decair perante a depreciação dirigida ao “muito gordo” (Vigarello, 2012). A identificação, e consequente separação, entre o gordo e o muito gordo iniciou-se ainda na Idade Média, e referia-se a dificuldade do movimentar do corpo e seus inconvenientes – como a incapacidade de andar a cavalo e de realizar outras atividades físicas. Assim, aqueles que eram gordos em demasia passaram a ser menosprezados e desqualificados, já que “o gordo poderia ser apreciado, mas o muito gordo, condenado” (VIGARELLO, 2012, p. 29).

As modificações econômicas e socioculturais que ocorreram a partir da Idade Moderna alteraram, de maneira gradual, a forma de se olhar para o indivíduo gordo. A transição dos

feudos para o sistema capitalista, através do progresso e da expansão dos novos centros urbanos, requeria que os indivíduos acompanhassem esse ritmo; logo, as consequências do excesso de peso que acarretavam em lentidão e incapacidade para o movimento passaram a ser afugentadas e repelidas pela sociedade – “o aumento do peso vira ‘atraso’, inadaptação a um mundo onde a atividade adquire um novo valor” (VIGARELLO, 2012, p. 65).

Segundo Rodrigues (2015), os discursos propagados pelo clero, pela medicina e pela elite cortesã propiciaram que, no decorrer do Renascimento, fossem consentidos tanto o desejo moderado pelo consumo e apreciação de alimentos, quanto a robustez de homens e mulheres. O discurso do clero defendia a moderação; o consumo de alimentos deveria ser balanceado, contrapondo-se à voracidade e ao comportamento desenfreado, características associadas ao pecado da gula. O discurso médico destacou os problemas referentes à má digestão, ocasionados pelo excesso de alimentação, enquanto que o discurso da elite cortesã enaltecia as boas maneiras à mesa (QUELLIER, 2010; VIGARELLO, 2012 apud RODRIGUES, 2015). A corpulência era um aspecto muito prestigiado na época, contrastando com a magreza, que, segundo Vigarello (2012, p. 81) era vista como uma “máscara da morte”, já que amedrontava a sociedade ao remeter a época de fome e necessidade características da Idade Média.

A forma robusta integrava a caracterização do que era considerado belo ao longo do Renascimento; a beleza do corpo feminino era destacada através do corpo com curvas grandiosas e fartas, opostas à magreza, julgada como feia (RODRIGUES, 2015). O enaltecimento desses padrões pode ser visto nas obras de arte do período, nas quais as mulheres retratadas possuíam corpos gordos – mas não excessivamente, conservando o que era considerado belo para a época. No quadro “Vênus e Adônis” (POPE JR., PHILLIPS, OLIVARDIA, 2000 apud ALMEIDA, 2013), pintado pelo artista Tiziano Vecellio di Gregório, Adônis prepara-se para ir à caça com seus cães, enquanto Afrodite está em seus braços, destacando-se por sua forma física avantajada.

Figura 15 – Vênus e Adônis, por Tiziano Vecellio di Gregório (óleo sobre tela, 1554)



Fonte: Museo del Prado (2015)²⁴.

Outro exemplo é o quadro “Vênus ao espelho”, do pintor Peter Paul Rubens, no qual a figura feminina retratada na pintura é destacada pela forma voluptuosa e robusta, considerada como ideal de beleza e feminilidade pelo artista.

Figura 16 – Vênus ao espelho, por Peter Paul Rubens (óleo sobre tela, 1615)



Fonte: Wikimedia Commons (2014)²⁵

²⁴ Disponível em: <<https://www.museodelprado.es/en/the-collection/art-work/venus-and-adonis/bc9c1e08-2dd7-44d5-b926-71cd3e5c3adb>>. Acesso em: nov. 2018.

²⁵ Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Peter_Paul_Rubens_-_The_toilet_of_Venus.jpg>. Acesso em: nov. 2018.

Segundo Mira (2004, apud Almeida, 2013), no final do século XVII, o avanço científico relacionado ao mecanismo industrial afetou o cotidiano de milhões de pessoas ao redor do mundo. A Revolução Industrial contribuiu também para o processo de modificação dos padrões de corpos ideais, já que, nesta conjuntura, a comida em demasia passaria a ser assinalada pelos discursos médico e científico como a causa de variadas doenças e falecimentos precoces. O “corpo saudável” é tomado então como objeto útil ao avanço do capital (Almeida, 2009 apud Silva, 2017), e passa a ser considerado como uma exigência da realidade capitalista.

No Brasil, as transformações das representações do corpo modelo instalam-se no princípio do século XIX, reforçadas pela situação europeia. Porém, é a partir do século XX que os ideais estético-corporais consolidam na figura da magreza o modelo de corpo ideal, baseando-se na influência do discurso estético e cultural importado dos europeus (no qual o corpo magro destacava-se como regra) e na expansão das indústrias de cinema, cosméticos, moda e publicidade (Amaral, 2014 apud Silva, 2017).

Ano após ano, o padrão corporal que antes enaltecia a gordura se tornou cada vez mais rigoroso. Durante décadas, ser gordo associava-se a ser belo – mas essa relação passou por uma considerável transformação. Ocorreu uma inversão na associação desses termos, e a beleza, que antes vinculava-se à fartura e refletia-se na gordura, hoje passou a ser sinônimo da magreza, enquanto que o corpo gordo adquiriu uma carga negativa vinculada à sua figura. Nas palavras de Fischler (2005),

O acordo parece hoje quase unânime em torno da seguinte proposição: há um século, nos países ocidentais desenvolvidos, os gordos eram amados; hoje, nos mesmos países, amam-se os magros. (...) As sociedades modernas, é claro, não amam nem a gordura nem as pessoas muito gordas. No tempo em que os ricos eram gordos, uma rotundidade razoável era muito bem vista. Ela era associada à saúde, à prosperidade, à respeitabilidade plausível, mas também ao capricho satisfeito. Dizia-se de um homem gordinho que ele era “bem feito”, enquanto que a magreza não sugeria mais do que a doença (o definhamento), a maldade ou a ambição desenfreada (FISCHLER, 2005, p. 78).

Os dias contemporâneos têm sido destacados pela constante preocupação da sociedade com a fisionomia de seus corpos, quantidade de peso e sua alimentação. O excesso de gordura não condiz aos ideais estéticos impostos, fazendo com que o peso excedente seja justificativa para “preocupação”. A gordura, hoje, é vista como um aspecto negativo e prejudicial da saúde, tanto física quanto psíquica dos indivíduos. Entretanto, a antipatia ao corpo gordo parece ultrapassar a questão estética e de preocupação com a saúde; ela é fruto de uma ampla mutação nos contextos histórico e social, que abrange também as áreas da medicina, arte, religião, moda, mídia e questões de gênero, além de uma série de códigos éticos e morais (SILVA, 2017).

Nessa perspectiva, observa-se que não se trata somente da alteração gradual de um modelo de estética corporal, mas também de uma modificação do comportamento, hábitos e relações das pessoas entre si – e, conforme Almeida (2009 apud Silva, 2017), o excesso de peso passou a representar não apenas uma complicação médica, mas também uma questão sociocultural. Nas palavras de Vigarello (2012),

A história do gordo é, antes de mais nada, a história de uma depreciação acusatória e de suas transformações, com suas vertentes culturais e ramificações socialmente marcadas. É também a das dificuldades particulares sentidas pelo próprio obeso: uma infelicidade que o refinamento das normas e a atenção crescente dada aos sofrimentos psicológicos sem dúvida acentuam. É, por fim, a de um corpo passando por modificações que a sociedade rejeita, sem que a vontade possa sempre alterá-las. (VIGARELLO, 2012, p. 15).

Ao tratar das representações do corpo, um fator que também deve ser levado em conta é a influência da mídia, em relação à pressão do emagrecimento sobre os sujeitos. A mídia difunde modelos corporais e estéticos tratando-os como padrão, e, por conseguinte, estigmatiza aqueles que não se adequam nessa forma corporal. A seguir, será feita uma reflexão sobre como o corpo gordo se relaciona com a sociedade em geral, quais marcas e significados carrega junto à sua imagem, e como esta é veiculada midiaticamente.

3.2 O GORDO E A SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA

A trajetória histórica do corpo ao longo dos séculos vem estabelecendo, na sociedade contemporânea, uma legítima obsessão da beleza estética sendo vinculada à forma corporal, estimulando cada vez mais a oposição social entre a carga positiva da identidade do corpo magro, e a negativa da diferença do corpo gordo. Na última década, se faz presente uma excessiva preocupação sobre qual modelo corporal tem mais notoriedade perante a sociedade, condenando-se qualquer nível de aumento de peso que divirja dos padrões de referência corporais fundamentados pelos discursos dominantes, já que essas deturpações são encaradas como inadequadas socialmente.

O corpo é atribuído de diversas alternativas de interpretação e manifestação, moldando-se de acordo com o tempo e o contexto que o compreendem. Nos dias atuais, o corpo parece ter sido restringido a um mero objeto, que se faz fundamental ser belo e saudável, para que, nas palavras de Almeida (2013, p. 72), “apresente e represente o seu proprietário da melhor maneira, sem pré-julgamentos, aos olhos dos outros”. Conforme Couto (2007 apud Almeida, 2013),

As pessoas inseridas nessas modalidades últimas de culto ao corpo, comprometidas com as transformações e remodelagens, são socialmente aceitas, integradas e aclamadas como exemplos a serem copiados. De outro lado, as pouco comprometidas, não fortemente estimuladas e estressadas com as obrigações crescentes das mudanças são socialmente excluídas, menosprezadas, consideradas irresponsáveis e culpadas pelos seus supostos defeitos e deficiências corporais. Em suma, o que é dito é que agora tudo depende de uma escolha. (COUTO, 2007, p. 53 apud Almeida, 2013, p. 73).

A ideia reproduzida é que a pessoa gorda é rejeitada no contexto social por sua própria vontade, já que ninguém pode realmente ser feliz convivendo com a “doença” que o excesso de peso representa. Essa linha de raciocínio é cruel, uma vez que culpabiliza a própria pessoa gorda pelo preconceito que ela sofre – afinal, ela é a única responsável por ser incapaz de emagrecer e de controlar sua vontade de comer. Os discursos sobre a gordura na esfera social reforçam a concepção de que a pessoa gorda traz consigo um atributo que o torna distinto, sendo considerado um indivíduo com uma particularidade que o caracteriza negativamente – e, no momento em que a gordura é associada à doença, a pessoa gorda passa a ser triplamente condenada, por “falta de formosura, falta de retidão de espírito, e falta de capacidade para gerenciar a própria saúde” (Loureiro, 2017, p. 30).

Atualmente, a saúde assumiu um caráter quase utópico, baseado e reforçado pelas falas de especialistas e resultados de pesquisas científicas. O corpo magro quase sempre aparece como referencial, o objetivo principal a ser atingido – e não apenas pela finalidade estética, mas sim para se ter saúde, já que o excesso de peso constantemente é assinalado como a causa do surgimento de doenças.

Enquanto diagnóstico médico, foram estabelecidas diversas formas de medição para avaliar o excesso de peso da população. O mais utilizado é o índice de massa corporal (IMC), indicador definido pela Organização Mundial de Saúde (WHO, 1997, apud Pereira, 2011). O cálculo do IMC é feito através da divisão do peso em quilogramas pela altura em metros quadrados, e os diagnósticos de acordo com os possíveis resultados podem ser encontrados na tabela abaixo (Tabela 1).

Tabela 1 – Índice de massa corporal (adulto) e suas classificações

IMC	Classificação
Abaixo de 17	Muito abaixo do peso
Entre 17 e 18,49	Abaixo do peso
Entre 18,5 e 24,9	Peso normal
Entre 25 e 29,9	Sobrepeso
Entre 30 e 34,9	Obesidade grau I
Entre 35 e 39,9	Obesidade grau II
Acima de 40	Obesidade grau III ou mórbida

Fonte: A autora (2018)²⁶.

De acordo com uma pesquisa realizada pela Vigitel²⁷ (2017), mais da metade da população no Brasil (acima dos 18 anos) está acima do peso ideal – sendo 57,3% para homens, e 51,2% para mulheres (Brasil, 2018). Entretanto, é necessário questionar essa noção estatística, e refletir que o indivíduo e sua composição são muito mais complexos do que apenas números e cálculos matemáticos. Além dos diagnósticos de adoecimento constatados pelos estudos médicos, há também a manifestação de problemas psicológicos, como ansiedade e depressão, que agravam sentimentos como a insegurança, baixa autoestima e vergonha de si mesmo, por não se encaixarem nos padrões de estética que são admitidos socialmente.

Culturalmente, ser gordo ultrapassa o sentido de mero diagnóstico. Na visão da sociedade atual, ser gordo repercute não somente na ótica médica, mas também acarreta uma série de julgamentos e ações com teor negativo em relação aos seus corpos. Os gordos sofrem preconceito, que geralmente vem disfarçado pela manifestação de preocupação justamente com o estado de saúde da pessoa – porém, esse preconceito é tão discutível e contestado que o termo “gordofobia” sequer é encontrado nos dicionários oficiais da língua portuguesa.

Segundo Loureiro (2017, p. 30), a gordofobia pode ser definida como “aversão ou repulsa ao corpo gordo”. Esse preconceito com pessoas gordas pode se manifestar de diversas formas e em diferentes meios, como a ausência do corpo gordo no universo da moda (situação que, atualmente, vêm sofrendo mudanças graduais, com a expansão do nicho das modelos *plus-size*) – mas também é percebido através de elementos presentes em nosso cotidiano, desde as relações estabelecidas entre os sujeitos com base em mensagens evidentes ou não de

²⁶ Os dados contidos na tabela foram coletados de fontes diversas, sendo informações médicas consideradas de caráter universal.

²⁷ Vigilância de Fatores de Risco e Proteção para Doenças Crônicas por Inquérito Telefônico.

preconceito, até os obstáculos colocados por ambientes que deslocam e até denegam os corpos volumosos. O preconceito com pessoas gordas é disfarçado, e reforça culturalmente a exclusão desses indivíduos que não estão de acordo com o padrão estético considerado adequado.

A crença popular de que uma pessoa é gorda porque quer faz com que a gordofobia seja um ataque real e direto à essa pessoa, exclusivamente por causa de sua condição corporal. Quando se trata de outros tipos de preconceito (como os de raça ou de gênero, que são considerados crimes no Brasil), a característica discriminada faz parte da estrutura do indivíduo, é intrínseco a ele, e, portanto, esse indivíduo é considerado uma “vítima” dessa conjuntura. Entretanto, o gordo não é digno de clemência, já que, tecnicamente, ele poderia perder peso se essa fosse sua vontade, bastando apenas parar de comer. Dessa forma, não são consideradas as diversas combinações de fatores que podem levar ao excesso de peso. O gordo é julgado, culpabilizado e repudiado, por uma sociedade que diz de modo pejorativo e desagradável o que ele é, e como deveria ser.

O culto ao corpo perfeito e ideal é cada vez mais colocado como verdade absoluta na construção dos sujeitos, e é reforçado por discursos e mensagens que possuem grande influência na sociedade atual. O discurso do âmbito médico estabelece as vantagens e benefícios de uma vida saudável, enquanto que o discurso estético – que faz uso da fala médica para reforçar seus argumentos – valoriza um padrão de beleza específico a ser conquistado, principalmente pelas mulheres. Ambos os enunciados são propagados e acentuados pela mídia, que divulga constantemente formas e representações de ideais de beleza, saúde, e bem-estar – relacionando-os sempre com a magreza.

3.3 O GORDO E SUAS REPRESENTAÇÕES MIDIÁTICAS

A mídia, enquanto veículo que não só produz sentidos, como também contribui para idealizá-los e validá-los, é uma evidente influência no desenvolvimento social humano. Por meio dela, não se disseminam apenas informações e mensagens, mas também princípios, ideias e valores, que influenciam na formação das concepções de cada indivíduo. A intervenção midiática relacionada aos padrões estéticos influencia no desejo de obtenção de um corpo considerado perfeito, e, quando associado à saúde, multiplicam-se as informações baseadas nas concepções médicas e científicas, difundidas pelos meios de comunicação, que associam essa idealização estética do corpo magro como sinônimo de saúde.

A figura gorda já foi muito representada na mídia principalmente de forma pejorativa, com os gordos, na maior parte, sendo humoristas, ou interpretando personagens que possuem

caráteres estereotipados. O excesso de peso é um assunto que ainda é representado de forma ambígua; enquanto que programas matinais debatem e problematizam assuntos como a gordofobia (“Encontro com Fátima Bernardes”²⁸, transmitido na Rede Globo em 2014), no horário nobre da mesma emissora, uma personagem gorda era alvo de piadas e ridicularizações por parte dos outros personagens (Perséfone, em *Amor à Vida* – Rede Globo, 2014) (SILVA, 2017). Mesmo assim, é possível observar que a resistência estabelecida pelos corpos gordos aos padrões impostos tanto pela sociedade quanto pela mídia vem ganhando força e destaque, alcançando o sucesso na desconstrução da ideia de que a gordura é sinônimo de falência moral e social, e de serem um peso considerado socialmente indevido (FISCHLER, 2005).

Na mídia atual, dois casos em específico são válidos de serem citados – por, novamente, tratarem do excesso de peso de formas diferentes, e serem veiculados na mesma emissora e no mesmo período de tempo. *Deus Salve o Rei* foi uma novela produzida e exibida na Rede Globo entre janeiro e julho de 2018, totalizando 174 capítulos. Escrita por Daniel Adjafre, a história era ambientada nos fictícios reinos de Montemor e Artena, numa reprodução da era medieval. A trama se iniciava com os dois reinos que, há muitos anos, viviam em paz, através de acordos estabelecidos em prol de beneficiar ambos – porém, essa relação de confiança é abalada, após uma escolha que traz severas consequências para todos os habitantes dos dois reinos.

Glória, personagem interpretada pela atriz Monique Alfradique, entrou para o elenco de personagens de *Deus Salve o Rei* alguns meses após o início da novela. Glória é uma mulher gorda e tímida, que vive um relacionamento romântico com Oziel (interpretado por Rafael Primot). Insatisfeita com seu peso, e por acreditar que sua imagem era um incômodo para seu noivo, ela vai em busca de uma mandingueira (uma feiticeira, no contexto da novela), com o objetivo de modificar sua forma corporal. A mandingueira então lhe indica um fruto, que, ao ser consumido, poderia fazê-la perder peso – entretanto, a cada fruto comido, ela perderia um ano de vida. Glória aceita mesmo assim, e, ao comer o fruto, conseguiu o que desejava – emagrecer magicamente, literalmente da noite para o dia.

Figura 17 – Glória, personagem interpretada pela atriz Monique Alfradique, em *Deus Salve o Rei*

²⁸ “Gordofobia: jovens fazem protesto na porta do Congresso Nacional”, exibido no programa Encontro com Fátima Bernardes, em 13 de novembro de 2014. Disponível em: <<https://globoplay.globo.com/v/3762177/>>. Acesso em: nov. 2018.



Fonte: Diário Catarinense (2018)²⁹.

A premissa da história de Glória chamou a atenção do público não porque a personagem passaria a integrar o elenco de personagens após o início da trama (não estando presente logo nos primeiros capítulos), mas sim porque a atriz fez uso de próteses e enchimentos para simular um corpo e rosto mais arredondados. Essa técnica de preenchimento corporal é conhecida popularmente como *fat suit*³⁰, no qual utiliza-se de roupas com enchimentos, implantes faciais e técnicas de maquiagem para criar e caracterizar um personagem gordo.

Figura 18 – A atriz Monique Alfradique, em suas duas caracterizações como Glória

²⁹ Disponível em: <<http://dc.clicrbs.com.br/sc/entretenimento/noticia/2018/05/em-deus-salve-o-rei-gloria-nao-casara-com-istvan-10338608.html>>. Acesso em: nov. 2018.

³⁰ Não foram encontradas referências em relação ao termo *fat suit* no contexto acadêmico brasileiro.



Fonte: GShow – *Deus Salve o Rei* (2018)³¹.

O método é constantemente causador de polêmicas e criticado por fãs e profissionais da área médica, já que, segundo eles, a prática do *fat suit* é equivalente ao *black face*, no qual atores brancos maquiavam suas peles e interpretavam personagens negros caracterizados por estereótipos caricatos e preconceituosos. A nutricionista Paola Altheia, em entrevista ao R7, aponta que, também, são vários os estereótipos fomentados pelo *fat suit*:

A mulher gorda é solitária, come quantidades avassaladoras de comida e é dona de uma cativante “beleza interior” que só se revela no momento da trama em que ela emagrece e se torna enfim “bela” (para o arrependimento de todos os homens que não a quiseram) (ALTHEIA, 2018)³².

Ao comentar sobre a história de sua personagem, a atriz Monique Alfradique coincidentemente encaixou Glória nessa descrição. Segundo ela, Glória é “uma menina com autoestima muito baixa. Ela tem uma insegurança forte na vida, com ela, fisicamente, emocionalmente”³³. Sendo uma mulher com excesso de peso e muitos problemas de autoestima, e, principalmente, após ser traída pelo marido com uma mulher magra, Glória passou a fazer

³¹ “Monique Alfradique conta detalhes sobre Glória: 'Autoimagem distorcida'”. Disponível em: <<https://gshow.globo.com/novelas/deus-salve-o-rei/noticia/monique-alfradique-conta-detalhes-sobre-gloria-autoimagem-distorcida.ghtml>>. Acesso em: nov. 2018.

³² Disponível em: <<https://diversao.r7.com/tv-e-entretenimento/atriz-de-deus-salve-o-rei-e-criticada-por-usar-truque-para-engordar-17032018>>. Acesso em: nov. 2018.

³³ “Monique Alfradique apresenta personagem em 'Deus Salve o Rei': 'Menina insegura, que não sabe a força que tem'”. Disponível em: <https://gshow.globo.com/novelas/deus-salve-o-rei/noticia/monique-alfradique-apresenta-personagem-em-deus-salve-o-rei-menina-insegura-que-nao-sabe-a-forca-que-tem.ghtml>>. Acesso em: nov. 2018.

uso de formas mirabolantes para perder peso, buscando a beleza prometida pelo corpo magro – e conseguiu, no desenrolar da trama da novela.

O exemplo de Glória reforça o estereótipo de que uma mulher gorda sempre tem problemas de autoestima, e que, após emagrecer, todas as dificuldades e empecilhos anteriormente presentes em sua vida desaparecerão, já que ela estará “bonita” para a sociedade por ser magra. A prática do *fat suit* é utilizada porque, em algum momento, será necessário a forma corporal original da atriz, para ser possível seu desenvolvimento na trama – refletido no emagrecimento e, conseqüentemente, no alcance da felicidade.

Ao longo de sua trajetória, Glória muitas vezes alternou sua forma corporal entre a gorda e a magra, já que o efeito do fruto que ela consumia para emagrecer era limitado – numa tentativa óbvia de representar sua situação como algo cômico. Sua personalidade também foi influenciada, já que, ao receber olhares alheios que nunca antes haviam sido dirigidos para si quando gorda, Glória passou, de uma moça tímida e gentil, para uma mulher fútil e ambiciosa. No final da novela, após muitas situações e desventuras, Glória finalmente aceita a si mesma, em sua forma original, e, ao lado de Oziel (com quem reatou o relacionamento), decide viver o resto de seus dias da melhor maneira possível.

Dentre os vários discursos e mensagens culturais que criticam e desaprovam a gordura no âmbito atual, a representação da personagem Glória demonstra toda a rejeição que o corpo gordo sofre diariamente, ao estabelecer como ideal o corpo magro e delineado. Seu desenvolvimento raso na trama da novela destaca a depreciação daquilo que não é desejado pela sociedade contemporânea, e reforça as falas negativas e supressoras culturalmente direcionadas às pessoas gordas, ligados à falta de disciplina, de controle e de felicidade.

O segundo caso ocorreu em *Malhação: Vidas Brasileiras*, vigésima sexta temporada da novela *Malhação*, produzida pela Rede Globo e transmitida desde março de 2018. A temporada atual da novela, voltada principalmente para o público jovem, inovou ao trazer 17 protagonistas – cada um recebendo destaque para sua história durante determinado número de capítulos, e abordando temáticas como assédio sexual, intolerância religiosa, machismo, anorexia, criminalidade e alcoolismo³⁴, entre outros, representados por cada um dos personagens.

Uma das personagens que teve sua história destacada na novela foi Úrsula, interpretada pela atriz Guilhermina Libanio. A trama de Úrsula partia da premissa de uma menina que tinha dificuldade em aceitar seu próprio corpo e sofria com o *bullying* praticado pelos colegas de

³⁴ As temáticas representadas na novela e seus respectivos personagens estão disponíveis em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Malha%C3%A7%C3%A3o:_Vidas_Brasileiras#Tem%C3%A1ticas>. Acesso em: nov. 2018.

escola, que a importunavam devido ao seu peso. Ela sofria preconceito por parte de alguns colegas, principalmente das personagens Pérola e Jade (interpretadas por Rayssa Bratillieri e Yara Charry, respectivamente), que insistiam em ridicularizá-la através de piadas sobre seu corpo, quando estavam em grupo.

Figura 19 – Úrsula, personagem interpretada por Guilhermina Libanio em *Malhação: Vidas Brasileiras*



Fonte: GShow – *Malhação: Vidas Brasileiras* (2018)³⁵.

Úrsula é uma garota gorda que tem problemas de aceitação, vivendo diariamente em conflito com o próprio corpo – justamente por saber que ele está fora dos padrões. A personagem tem amigos que a auxiliam no processo de auto aceitação, como Julinho (Gabriel Moura) e Flora (Jeniffer Oliveira), que a ajudam e apoiam em suas ações e decisões – entretanto, ao se envolver romanticamente com Enzo (Bruno Ahmed), Úrsula questiona se o interesse do rapaz por ela poderia ser realmente verdadeiro; ela fica insegura, já que não entende como um garoto como ele poderia se interessar por alguém como ela.

A chegada da prima de Úrsula, Bárbara (interpretada pela atriz Dora Freind), é um dos principais fatores que impulsionaram a reviravolta na vida da personagem. Bárbara também é uma garota gorda, mas representa o oposto de sua prima – é segura e confiante em relação à

³⁵ “Vidas Brasileiras!: Vem aí a história de Úrsula; veja teaser e fotos exclusivas”. Disponível em: <<https://gshow.globo.com/novelas/malhacao/2018/noticia/vidas-brasileiras-vem-ai-a-historia-de-ursula-veja-teaser-e-fotos-exclusivas.ghtml>>. Acesso em: nov. 2018.

sua aparência e personalidade. Inconformada por ver Úrsula desconfortável consigo mesma, Bárbara lhe propõe algo diferente, com o objetivo de fazer a prima deixar sua timidez de lado e enxergar o próprio corpo com outros olhos, trabalhando sua autoestima e aceitação.

Úrsula foi convencida por Bárbara a protagonizar um vídeo, que destacava partes de suas características em um contexto sensual, mas sem de fato revelar sua identidade. O vídeo viralizou nas redes sociais, e ambas as garotas se surpreenderam com a aceitação positiva que o material recebeu por parte do público. A revelação de que Úrsula era a protagonista do vídeo se deu em um desfile no Sarau do Colégio Sapiência (escola da trama), organizado por Bárbara, com a ajuda de uma das professoras da escola, Gabriela (Camila Morgado)³⁶. O desfile teve como modelos quatro influenciadoras *plus-size* convidadas pela emissora Rede Globo, que discutem e incentivam a auto aceitação corporal e o combate à gordofobia em suas redes sociais: Jéssica Lopes, Amanda Santana, Carol Guedes e Alexandra Gurgel.

³⁶ Todos os resumos dos capítulos de *Malhação: Vidas Brasileiras* estão disponíveis em: <<https://gshow.globo.com/novelas/malhacao/2018/resumo/semana/>>. Acesso em: nov. 2018.

Figura 20 – Bastidores da gravação do desfile de Úrsula em *Malhação: Vidas Brasileiras*



Fonte: GShow – *Malhação: Vidas Brasileiras* (2018)³⁷.

O desfile foi um sucesso, e Úrsula, apesar de inicialmente demonstrar medo e receio de expor-se para seus colegas, foi ovacionada pelos mesmos ao revelar sua identidade como a “garota misteriosa” do vídeo. A história de Úrsula reflete que a imagem do corpo gordo ligado à falta de disciplina e de controle está finalmente se distanciando dessas concepções, e estão, nas palavras de Guedes e Pereira (2017, p. 12), “colocando-se como centro de um discurso de resistência e de empoderamento”.

A atriz Guilhermina Libanio, intérprete de Úrsula, participou de entrevistas relatando sobre suas vivências, e de como utilizou de experiências pessoais para compor a personagem. Com 20 anos, Guilhermina é a única atriz gorda que ganhou destaque em uma novela na Rede Globo na sua geração, e virou referência para jovens que procuram a auto aceitação: “Muitas meninas me escrevem agradecendo e comemorando a oportunidade de poder ver uma personagem gorda na TV”, disse a atriz, em entrevista concedida ao GShow³⁸. “É importante

³⁷ “Modelos empoderadas: confira os bastidores do desfile de Úrsula em 'Vidas Brasileiras'”. Disponível em: <<https://gshow.globo.com/novelas/malhacao/2018/noticia/modelos-empoderadas-confira-os-bastidores-do-desfile-de-ursula-em-vidas-brasileiras.ghtml>>. Acesso em: nov. 2018.

³⁸ “Guilhermina Libanio fala de gordofobia imposta pela sociedade: ‘Entrar em loja de roupa e saber que não terá o seu tamanho’”. Disponível em: <https://gshow.globo.com/Famosos/noticia/guilhermina-libanio-fala-de-gordofobia-imposta-pela-sociedade-entrar-em-loja-de-roupa-e-saber-que-nao-tera-o-seu-tamanho.ghtml>>. Acesso em: nov. 2018.

mostrar que a mulher gordinha vai além da divertida ou engraçada. Também é sensual, bem-sucedida, inteligente, feliz e amada”.

Ao contrário de Glória, a história de Úrsula e a superação alcançada pela personagem são fatores importantes para a aceitação e autoestima de muitas mulheres, que nunca antes se viram representadas fora do estereótipo da mulher gorda como personagem engraçada, inconformada com a própria imagem e incapaz de se envolver em relacionamentos amorosos; o receio de Úrsula com relação aos sentimentos de Enzo, por exemplo, espelha a realidade de muitas mulheres gordas, que, por causa de seus corpos, acreditam não serem desejadas por ninguém. Entretanto, apesar desses aspectos terem sido o ponto de partida para a reviravolta da personagem, a trama de *Malhação: Vidas brasileiras* não se prendeu apenas nessa concepção, quando apresentou também a mulher gorda (representada por Bárbara) que ama o próprio corpo e se empenha em fazer a insegura garota gorda (representada por Úrsula) enxergar sua própria beleza.

Apesar do prevailecimento das imagens disseminadas pela mídia de mulheres magras e, conseqüentemente, felizes, que reforçam a ideia do tipo de corpo que culturalmente é considerado aceito pela sociedade, é possível perceber que, hoje, o corpo gordo vem, aos poucos, ocupando seu lugar nesse espaço sócio midiático, “legitimando tamanhos, cores e formas como naturais e, portanto, constituintes da sociedade” (GUEDES, PEREIRA, 2017, p. 12).

Neste capítulo, buscou-se identificar quais os conceitos e significações que são atribuídos ao corpo gordo, ao longo de sua construção histórica até os dias atuais. No próximo capítulo, analisar-se-á como essa concepção social desse tipo de corpo reflete e influencia (ou não) na estruturação de uma personagem feminina gorda em um jogo eletrônico.

4. A CONSTRUÇÃO DE UMA PERSONAGEM GORDA E SUAS IMPLICAÇÕES

Neste capítulo, será realizada a análise da personagem Mei, do jogo eletrônico *Overwatch*, em relação à sua construção como personagem feminina gorda em um cenário no qual grande parte das personagens femininas possuem, por padrão, ou pouco desenvolvimento narrativo, ou um corpo magro e delineado, sexualizado desnecessariamente e que influencia diretamente em sua importância e destaque como personagem.

Contudo, é necessário descrever também o contexto no qual a personagem está inserida, já que a história que engloba e contextualiza o jogo *Overwatch* possui considerável relevância na construção da narrativa de Mei como personagem. Portanto, em um primeiro momento, o jogo *Overwatch* será apresentado, discorrendo-se sobre os principais tópicos que compõem o título: a jogabilidade, a história e os personagens. Em seguida, Mei será analisada de acordo com seu desenvolvimento narrativo na trama de *Overwatch*, embasado pela maior quantidade possível de informações oficialmente divulgadas sobre a personagem – procurando-se observar de que forma a sua construção desmistifica os estereótipos socioculturalmente impostos à figura feminina gorda nas diferentes mídias.

4.1 O JOGO OVERWATCH

Overwatch é um jogo de tiro em primeira pessoa *multiplayer*, desenvolvido e publicado pela *Blizzard Entertainment*, empresa americana mundialmente conhecida na área de jogos eletrônicos por outros títulos de sucesso já emplacados no mercado (como *World of Warcraft*, *Diablo* e *StarCraft*). O jogo, de origem americana, está disponível nas plataformas PC, PS4 e Xbox One, e foi trazido ao Brasil com sua interface totalmente traduzida para o português³⁹, bem como a dublagem dos personagens.

O jogo foi lançado oficialmente em 24 de maio de 2016, após uma temporada fechada de testes, e pode ser adquirido tanto em mídia digital quanto física, pelo preço de R\$159,99 para a edição padrão, e R\$249,99 para a versão lendária⁴⁰. O valor de compra de *Overwatch* é pago somente uma única vez, e garante ao jogador acesso a todos os mapas e heróis já lançados; os novos mapas, personagens e conteúdos em geral que são adicionados progressivamente ao

³⁹ *Overwatch* possui também tradução e dublagem completas para outros idiomas, como inglês, espanhol, italiano, francês, coreano, e japonês, entre outros.

⁴⁰ A versão lendária do jogo inclui, além da edição padrão, itens exclusivos disponíveis não só para o próprio *Overwatch*, mas também para outros jogos da *Blizzard*.

jogo são disponibilizados por meio de atualizações gratuitas. Porém, dentro do jogo, há a funcionalidade de compras de itens com dinheiro real – disponível de forma opcional para os usuários.

Overwatch conta atualmente com mais de 40 milhões⁴¹ de jogadores ao redor do mundo, tornando-se muito popular entre os jogadores do título e na comunidade de jogos em geral. No mesmo ano de seu lançamento, recebeu o prêmio de “jogo do ano” pelo *The Game Awards*, premiação anual que elege os melhores jogos eletrônicos lançados na indústria. Além de garantir o prêmio principal do evento, Overwatch também foi premiado na categoria “melhor *multiplayer*” – e a Blizzard também foi reconhecida, recebendo o título de “melhor estúdio/direção de jogo”⁴².

Apesar de ser um jogo consideravelmente recente, se comparado a outros títulos, Overwatch vem construindo uma sólida posição no cenário dos jogos eletrônicos. Novos conteúdos para o jogo são regularmente divulgados em eventos oficiais, principalmente na *Blizzcon*, convenção anual da empresa para o anúncio de novidades referentes aos seus jogos produzidos. Overwatch também está presente no cenário dos *e-sports*⁴³, através de torneios e competições organizadas pela própria Blizzard (como a *Liga Overwatch*⁴⁴ e a *Copa Mundial de Overwatch*⁴⁵).

Com uma jogabilidade rápida e de fácil entendimento, Overwatch conta com objetivos variados em cada partida, e prioriza, acima de tudo, o trabalho em equipe dos jogadores para a obtenção da vitória. Entretanto, não é só seu funcionamento que conquista e garante seu público; o jogo também é amplamente reconhecido devido à história que embasa o título, além de personagens carismáticos e diversificados, cada qual com suas particularidades – tanto técnicas quanto narrativas. Mais detalhes a respeito dessas questões serão explanados nos tópicos abaixo, a fim de, posteriormente, melhor contextualizar a análise da personagem selecionada.

⁴¹ “Developer Update 34 | Aniversário de Overwatch 2018”. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=vjZGwTFTdHM>>. Acesso em: nov. 2018.

⁴² Disponível em: <<https://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/overwatch-vence-premio-de-game-do-ano-no-game-awards-2016.ghtml>>. Acesso em: nov. 2018.

⁴³ *E-sports* (ou esportes eletrônicos) é o termo utilizado para caracterizar o cenário competitivo de jogos eletrônicos, protagonizado principalmente por jogadores profissionais. Os *e-sports* contemplam vários tipos de jogos, e oferecem premiações variadas aos vencedores. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2015/10/entenda-o-que-e-esport-e-saiba-como-ele-virou-uma-febre-mundial.html>>. Acesso em: nov. 2018.

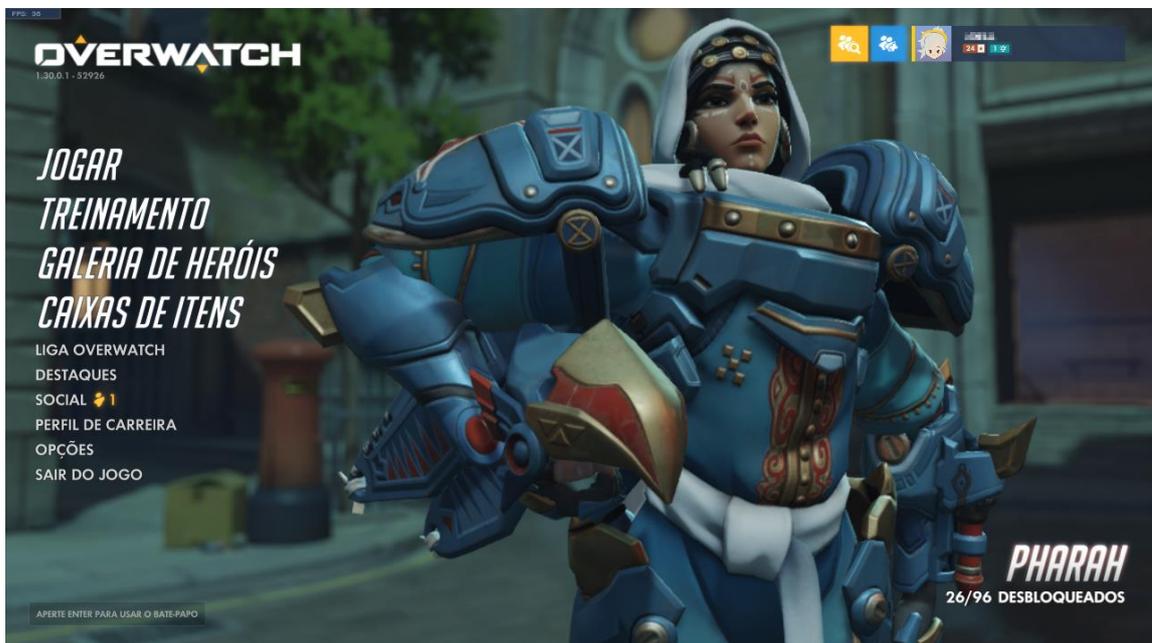
⁴⁴ Disponível em: <<https://overwatchleague.com/pt-br/about>>. Acesso em: nov. 2018.

⁴⁵ Disponível em: <<https://worldcup.playoverwatch.com/pt-br/>>. Acesso em: nov. 2018.

4.1.1 A jogabilidade

Overwatch foi planejado para ser um jogo em que o trabalho em equipe é essencial, e é praticamente impossível atingir a vitória em uma partida baseando-se apenas na jogabilidade individual. As partidas são compostas por dois times com seis integrantes cada, que se enfrentam em diversos mapas e cenários com objetivos distintos a serem cumpridos. Cada jogador pode escolher um “herói” para jogar (sendo possível trocar de herói várias vezes ao longo de uma mesma partida), a fim de estruturar a melhor composição possível de heróis dentro do time. Todo herói possui uma *vida*, definida pela quantidade de dano que o personagem pode suportar antes de “morrer”; a vida pode ser recuperada com itens médicos distribuídos pelos mapas, ou com a ajuda das habilidades de algum outro herói. Quando a quantidade de vida de um herói chegar a zero, ele “morre”, ressurgindo depois de um certo tempo – e a equipe que conseguir cumprir seus objetivos na partida primeiro, vence.

Figura 21 – Menu principal de Overwatch



Fonte: A autora (2018)⁴⁶.

⁴⁶ Print retirado da interface do jogo da autora.

Overwatch divide-se basicamente em seis modos de jogo⁴⁷, sendo eles:

- a) *campo de treinamento*: área exclusiva para os jogadores praticarem suas habilidades com os heróis contra robôs de treinamento;
- b) *jogar/praticar vs. IA*: modo dedicado também ao treinamento, no qual o jogador pode enfrentar adversários controlados pela inteligência artificial do jogo, em qualquer um dos mapas disponíveis;
- c) *jogo rápido*: modo de jogo padrão, que direciona o jogador para as partidas rápidas de Overwatch;
- d) *jogo personalizado*: modalidade que permite ao jogador alterar as regras do jogo conforme sua vontade, a partir de modificadores personalizados;
- e) *arcade*: partidas com objetivos variados, diferentes dos encontrados no modo *jogo rápido*;
- f) *jogo competitivo*: modo desbloqueado apenas quando o jogador chegar ao nível 25. As partidas do modo competitivo classificam os jogadores de acordo com seu nível de habilidade, dividido em sete patamares: *bronze, prata, ouro, platina, diamante, mestre e grão-mestre*.

Atualmente⁴⁸, Overwatch ambienta suas partidas em 26 mapas diferentes, cada qual com um conjunto variado de objetivos e condições para a obtenção da vitória, apropriados para a interface de cada um⁴⁹. Os objetivos e seus respectivos mapas podem ser elencados da seguinte forma⁵⁰:

- a) *ataque*: os jogadores do time atacante têm de capturar uma série de objetivos, enquanto que o time defensor precisa garantir a segurança desses objetivos até que o tempo se esgote. Mapas: *Colônia Lunar Horizon, Hanamura, Indústrias Volskaya, Templo de Anúbis*;
- b) *ataque/escolta*: o time atacante precisa capturar uma carga específica, e escoltá-la ao seu destino, enquanto que o time defensor precisa impedi-los. Mapas: *Blizzard World, Eichenwalde, Hollywood, King's Row, Numbani*;

⁴⁷ Disponível em: <<https://playoverwatch.com/pt-br/game/overview/>>. Acesso em: nov. 2018.

⁴⁸ Até a data de finalização deste trabalho, em novembro de 2018.

⁴⁹ Todos os mapas de Overwatch podem ser encontrados na seção “Anexos”.

⁵⁰ Informações retiradas do site oficial de Overwatch. Disponível em: <<https://playoverwatch.com/pt-br/game/overview/>>. Acesso em: nov. 2018.

- c) *capture a bandeira*: dois times se enfrentam buscando capturar a bandeira do time inimigo, enquanto defendem a própria. Mapas: *Ayutthaya, Ilios, Nepal, Oásis, Torre Lijiang*;
- d) *combate até a morte*: oito jogadores se enfrentam individualmente, todos contra todos. A vitória é decidida pelo número de eliminações. Mapas: *Château Guillard, Dorado, Eichenwalde, Hollywood, King's Row, Petra*;
- e) *combate até a morte em equipe*: dois times de quatro jogadores cada se enfrentam, buscando eliminações. O time que chegar a um certo número de eliminações primeiro, vence. Mapas: *Castillo, Château Guillard, Dorado, Ecoponto: Antártica, Eichenwalder, Floresta Negra, Hollywood, King's Row, Necrópole, Petra*;
- f) *controle*: dois times se enfrentam com o objetivo de capturar um único objetivo, durante três rodadas. A equipe que conquistar duas rodadas primeiro vence a partida. Mapas: *Busan, Ilios, Nepal, Oásis, Torre Lijiang*;
- g) *eliminação*: partidas nas quais as equipes são divididas em times de 3x3, ou individualmente, com o objetivo de eliminar todos os adversários. Mapas: *Castillo, Ecoponto: Antártica, Floresta Negra, Necrópole*;
- h) *escolta*: o time atacante precisa escoltar uma carga até o ponto de destino, enquanto o time defensor precisa impedi-los, antes que o tempo se esgote. Mapas: *Dorado, Junkertown, Observatório: Gibraltar, Rialto, Rota 66*.

A cada partida concluída, o jogador recebe um certo número de *experiência*, podendo assim subir de nível progressivamente. Quando o jogador sobe de nível, ele recebe como recompensa uma *caixa de itens* – a qual possui inúmeros itens diferentes para personalizar os heróis da forma que o jogador desejar⁵¹. Quando o jogador completa 100 níveis, o número é reiniciado, e é adicionada uma estrela em seu perfil, indicando que aquele marco já foi atingido. Um jogador com quatro estrelas em seu perfil, e que está atualmente no nível 72, ocupa, portanto, o nível 472, por exemplo. Dessa forma, Overwatch não fica restrito a um nível máximo, proporcionando para o jogador a possibilidade de, assim, ser recompensado continuamente.

Para a formação dos times, o jogador pode se reunir com seus amigos e formar uma equipe própria, ou entrar individualmente na partida e fazer parte de uma equipe organizada pelo próprio sistema do jogo. Overwatch possui também alguns recursos específicos para o

⁵¹ As *caixas de itens* podem ser adquiridas também pela Loja.

jogador personalizar a composição dos times organizada automaticamente pelo jogo. O recurso “evitar como aliado” permite que o jogador selecione até três usuários que gostaria de evitar em seu time nas próximas partidas, durante 7 dias. Já o sistema de indicações incentiva os jogadores a reconhecer e avaliar quais integrantes de ambos os times tiveram um melhor desempenho e contribuição durante a disputa.

Além da diversão que o jogo proporciona, através de partidas fluídas e dinâmicas, outro ponto marcante em *Overwatch* é a história que embasa sua jogabilidade, composta por cenários, acontecimentos e personagens marcantes e diversificados, aprofundados a seguir.

4.1.2 A história

O enredo de *Overwatch* é extremamente vasto - mas incompleto. Lançado há pouco mais de dois anos, o jogo possui uma sinopse geral para sua história, mas as informações e detalhes que compõem a trama são revelados gradualmente, seja através de eventos realizados no próprio jogo, ou por meio de mídias externas, como será exemplificado mais adiante.

De maneira geral, a história do jogo⁵² se passa na Terra, em um futuro próximo, anos após o término da crise global conhecida como *Crise Ômnica*. Na época, o mundo enfrentava uma crise geral, e, como meio de balancear a economia, foram criados centros de produção de inteligência artificial, denominados *Ômniuns*, que fabricavam robôs chamados *ômnics*. A *Corporação Ômnica*, com sua inovadora e revolucionária fabricação de robôs, indicava que uma nova era de prosperidade econômica era um ideal possível.

No entanto, os *ômnics* não tiveram o desempenho esperado, e análises indicavam que seu funcionamento estava longe de alcançar os resultados prometidos pela organização. Após investigações e acusações de fraude, a *Corporação Ômnica* foi dissolvida, e o processo de fabricação de *ômnics*, descontinuado. Os *ômnics*, agora desmontados e desativados, não eram considerados uma ameaça; pelo menos, não até sua inteligência artificial tomar o controle, e dar início a uma guerra contra a humanidade.

Mostrando sinais de rebelião, os *Ômniuns* passaram a controlar robôs militares, alastrando-se rapidamente e atacando diversos países ao redor do mundo – e esse conflito ficou conhecido como a *Crise Ômnica*. Após diversas tentativas falhas para a contenção da situação, as Nações Unidas passaram a reunir, secretamente, alguns soldados específicos que se

⁵² As informações contidas nesta seção foram baseadas no artigo “A *Overwatch* está de volta: incerteza e esperança após confirmação da atividade de justiceiros pela ONU”, publicado no site oficial do jogo. Disponível em: <<https://playoverwatch.com/pt-br/news/20130523>>. Acesso em: nov. 2018.

mostraram eficientes no confronto contra os *ômnics*, ao inovarem em suas estratégias de batalha. Esses soldados viriam a ser os fundadores da Overwatch.

A força-tarefa especial de pacificação chamada “Overwatch” lutava bravamente contra os *ômnicos*, na tentativa de restaurar a paz e a harmonia mundial. Suas investidas foram um sucesso, e a *Crise Ômnica* foi finalmente refreada. A Overwatch, na medida em que crescia gradativamente e empregava seus esforços no incentivo de diversas áreas do conhecimento, passou a ser considerada um símbolo de paz ao redor do mundo, e a esperança de salvação da humanidade.

Contudo, a Overwatch não estava completamente isenta de críticas. Mesmo com seu desempenho louvável e motivações nobres, muitos exigiam que uma organização desse porte, que estava se expandindo tão rapidamente, deveria ser mais rigidamente supervisionada. Os boatos que rapidamente se alastraram, relacionados a missões clandestinas e controversas realizadas pela Overwatch, foram, pouco a pouco, desmanchando o legado que a organização havia construído. A exposição da “Blackwatch”, uma divisão secreta da Overwatch, tornou tudo ainda pior; segundo as histórias, as missões realizadas pela Blackwatch envolviam sequestros, torturas e assassinatos, e outras iniciativas no mínimo questionáveis. Esse declínio exacerbado resultou em uma explosão, que destruiu a sede da Overwatch na Suíça. No início, o ocorrido foi considerado como um acidente; entretanto, hoje, sabe-se que a tragédia foi resultado de um combate mortal entre os dois líderes da organização, devido a corrupção, revoltas e conspirações internas.

A Overwatch, então, teve seu dissolvimento forçado, e seus membros seguiram caminhos distintos; atualmente, qualquer atividade relacionada à Overwatch é estritamente ilegal, e sujeita a punições severas. Durante os anos sem a presença da organização, o mundo passou por consideráveis modificações; um movimento que defendia a atribuição de direitos civis aos *ômnics* contava com uma quantidade cada vez maior de apoiadores e simpatizantes, enquanto que a economia mundial finalmente demonstrava traços de ascensão. Porém, aos poucos, o caos voltou a instaurar-se entre as nações, devido a interesses políticos e econômicos. Organizações suspeitas e controversas agiam nas sombras, e, ao que tudo indicava, um novo conflito de escala global seria inevitável.

É nesse contexto que a Overwatch foi novamente reunida. Seus antigos membros estavam sendo vistos mais uma vez em atividade, agora clandestinamente, e participando da contenção de diversos incidentes ao redor do planeta. O mundo precisava novamente da Overwatch, para lutar em favor da paz e do equilíbrio da humanidade – e é assim que a experiência do jogador em Overwatch começa.

A Blizzard explora a vasta história do título, assim como a vida e as personalidades de seus personagens, através de diversas mídias, como histórias em quadrinhos e curtas animados. Essas mídias paralelas aos cenários e descrições apresentados no jogo propiciam à comunidade a oportunidade de conhecer não só mais detalhes da história, mas também os personagens mais à fundo, seu cotidiano e relações pessoais. O universo de Overwatch, até o momento, conta com 18 *comics* e 10 curtas de animação, além de *trailers* cinemáticos e pequenos vídeos de animação contando as histórias de origem de alguns heróis – todos completamente traduzidos e dublados para o português, e disponíveis gratuitamente no site oficial do jogo⁵³.

Outro recurso utilizado para expandir a narrativa é a realização de eventos dentro do próprio jogo. Esses eventos acontecem em períodos específicos, como datas comemorativas (Halloween, Natal e Ano Novo, por exemplo), ou dedicados especialmente a revelar e acrescentar informações sobre a história do jogo. O evento sazonal *Arquivos*⁵⁴ é destinado a compilar momentos fundamentais anteriores à queda da Overwatch, dando aos jogadores a oportunidade de conhecer mais a fundo algumas missões e situações que influenciaram diretamente em sua dissolução. *Insurreição* (Figura 22), uma das missões do evento, leva os jogadores a sete anos no passado (na linha cronológica da história do jogo), em uma batalha contra um grupo extremista de *ômnics* a fim de salvar *King's Row* (situado em Londres) da destruição iminente. Já *Retaliação* (Figura 23) descreve mais a fundo uma missão crucial da Blackwatch, que não aconteceu como o esperado e deu início à ruína da organização.

⁵³ Disponível em: <<https://playoverwatch.com/pt-br/media/>>. Acesso em: nov. 2018.

⁵⁴ Disponível em: <<https://playoverwatch.com/pt-br/events/archives/>>. Acesso em: nov. 2018.

Figura 22 – A *Insurreição* da Overwatch



Fonte: Play Overwatch (2018)⁵⁵.

Figura 23 – A *Retaliação* da Blackwatch



Fonte: Play Overwatch (2018)⁵⁶.

Todos esses acontecimentos contam com uma participação fundamental para seu desenvolvimento e estruturação: os personagens. E é por meio deles que muitos detalhes da

⁵⁵ Disponível em: <<https://playoverwatch.com/pt-br/events/archives/>>. Acesso em: nov. 2018.

⁵⁶ Disponível em: <<https://playoverwatch.com/pt-br/events/archives/>>. Acesso em: nov. 2018.

história são revelados, já que cada um contribui de alguma maneira para a montagem das peças do grande quebra-cabeça que é a história de Overwatch.

4.1.3 Os personagens

O jogo possui, até o momento, um elenco de 29 heróis (Figura 21). Esses heróis são divididos em categorias, cada uma com habilidades e características próprias para cumprir a função a qual são atribuídos. As três funções disponíveis no jogo são:

- tanque*: possuem uma defesa elevada em relação às outras categorias de heróis, e são os responsáveis por tomar a dianteira nas ofensivas contra os adversários e liderar o avanço da equipe;
- dano*: capazes de desferir uma maior quantidade de dano aos inimigos, os heróis dessa categoria são encarregados de “quebrar” a organização do time adversário, atacando e derrotando seus inimigos;
- suporte*: concentram-se em curar e fortalecer seus aliados, sendo a base da sobrevivência da equipe.

Figura 24 – A galeria de heróis de Overwatch



Fonte: A autora (2018)⁵⁷.

⁵⁷ Print retirado da interface do jogo da autora.

Contudo, não são apenas as habilidades que tornam os personagens de Overwatch tão diferentes entre si; suas personalidades e características visuais também são responsáveis por destacar essa qualidade. A empresa desenvolvedora do jogo dá grande importância à questão da representatividade em relação aos seus personagens, e já declarou que esse foi um aspecto buscado pela equipe desde o início da produção de Overwatch, seja em relação à construção dos personagens, ou aos cenários representados nos mapas presentes no jogo, que reproduzem diversos lugares existentes no mundo real. Jeff Kaplan, diretor de Overwatch, declarou em uma entrevista dada na *DICE Summit 2017*⁵⁸ que o objetivo da equipe

era criar um universo de jogo onde todo mundo se sentisse bem-vindo. A ideia do jogo era ser inclusivo e ter a mente aberta. Mesmo se você não tiver sido representado dentro do jogo, você poderia imaginar-se dentro de um herói de Overwatch, ou ainda um mapa de Overwatch próximo a onde você mora pode ser totalmente plausível. (KAPLAN, 2017)⁵⁹.

Assim, a intenção de Overwatch é compor um universo de recepção e inclusão, refletindo a diversidade de jogadores que o título possui ao redor do mundo – para que cada jogador tenha a oportunidade de se identificar com os personagens, seja pelo gênero, cor da pele, forma, etnia, ou orientação sexual. E foi a partir dessa premissa de diversidade de representações que Mei foi escolhida para ser analisada, na seção a seguir.

4.2 A CONSTRUÇÃO DE MEI COMO PERSONAGEM

Mei-Ling Zhou, mais conhecida como Mei, é uma das personagens que faz parte do conjunto de heróis de Overwatch. Componente da categoria de heróis da classe *dano*, Mei, anteriormente afiliada à base de operações chinesa da Overwatch, é uma climatologista aventureira que embarcou atualmente em uma jornada em busca da preservação do meio ambiente e do ecossistema.

⁵⁸ Conferência anual de executivos da área de videogames, realizada em Las Vegas. A edição de 2017 teve como mediador Jeff Kaplan, diretor de Overwatch e vice-presidente da Blizzard Entertainment. Disponível em: <<http://www.dicesummit.org/>>. Acesso em: nov. 2018.

⁵⁹ Disponível em: <<https://criticalhits.com.br/games/jeff-kaplan-diz-que-overwatch-nao-e-um-jogo-sobre-diversidade-mas-sim-inclusivo/>>. Acesso em: nov. 2018.

Figura 25 – Mei, na página oficial dedicada à visão geral da personagem



Fonte: Play Overwatch (2018)⁶⁰.

Mei é descrita como uma cientista dedicada, que luta pela preservação do planeta com suas próprias mãos⁶¹. O envolvimento de Mei com a Overwatch teve início com uma das iniciativas ambientais da organização, ao estabelecer um conjunto de observatórios ecológicos em diversos locais do planeta, que estavam em estado crítico de degradação climática. Considerada uma profissional inigualável em sua área de atuação, Mei foi convidada a participar desse projeto, e incorporou diversas inovações tecnológicas na área da manipulação climática, colaborando para a preservação de áreas de risco tanto dentro quanto fora da Ásia.

Mei era responsável pelo gerenciamento do programa de monitoramento do Observatório: Antártica, junto com uma equipe de outros cientistas, quando a instalação foi acometida por uma grave tempestade polar, soterrando e danificando a construção e isolando seus componentes do mundo exterior. Com poucos suprimentos, Mei e sua equipe foram obrigados a recorrer a um processo criostático⁶², congelando seus corpos em uma tentativa de sobrevivência, até que o resgate fosse realizado.

⁶⁰ Disponível em: <<https://playoverwatch.com/pt-br/heroes/mei/>>. Acesso em: nov. 2018.

⁶¹ Informações retiradas da seção “História”, na página oficial da personagem. Disponível em: <<https://playoverwatch.com/pt-br/heroes/mei/>>. Acesso em: nov. 2018.

⁶² Criogenia humana é uma técnica composta pela conservação do corpo humano através do congelamento. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/o-que-e-criogenia-humana/>>. Acesso em: nov. 2018.

Entretanto, esse resgate nunca foi feito. Devido a uma falha técnica, Mei acordou anos depois como a única sobrevivente, e se deparou com um mundo que havia passado por mudanças chocantes: a Overwatch havia sido dissolvida, a condição climática global estava ainda mais agravada, e nenhum dos outros observatórios ecológicos estavam em funcionamento. Perante a essa situação, Mei decidiu dar continuidade ao seu trabalho sozinha, viajando ao redor do mundo com a esperança de identificar as causas que ameaçavam o ecossistema e reestabelecer a situação ecológica do planeta.

Essa era a história oficial divulgada sobre Mei, desde sua incorporação ao elenco de personagens de Overwatch, ainda na fase de testes pré-lançamento, em 2015. Quase dois anos depois, a Blizzard, em agosto de 2017, promoveu a transmissão de mais um curta metragem contando a história de um dos seus personagens – e esse curta, intitulado *Rise and Shine*, trazia Mei como personagem principal, apresentando com mais detalhes a trágica fatalidade sofrida por ela e sua equipe, e a forma com que superou suas dificuldades. Mei foi mostrada como uma personagem inteligente, independente e carismática, capaz de lidar com seus próprios problemas e ultrapassar obstáculos por mérito próprio.

Rise and Shine foi um acréscimo significativo à construção de Mei como personagem, ao adicionar à sua história toda a carga sentimental e emocional que as mídias audiovisuais são capazes de proporcionar. Portanto, para compreender-se com mais totalidade a personalidade de Mei e como ela se comporta, os acontecimentos representados no curta necessitam ser descritos mais detalhadamente, a fim de demonstrar como ela se tornou a heroína que é hoje.

Rise and Shine tem início com a aparição da própria Mei, descrevendo a atual situação da instalação na Antártica numa gravação de vídeo. Ela parece cansada, devido aos acontecimentos recentes; a base de operações estava enfrentando uma grande tempestade de neve, e, devido à perda de alguns equipamentos, seus suprimentos alimentícios estavam ficando escassos. Diante disso, sua equipe optou pela hibernação, e Mei, mesmo um pouco apreensiva diante de uma situação no mínimo preocupante, ainda assim se mostra animada e otimista, tendo em vista a rica quantidade de dados que ela teria para analisar quando “acordasse”, e os resultados que sua pesquisa poderia atingir.

Mei e seus companheiros, então, se dirigem até as câmaras criogênicas, e a maior parte do funcionamento da base é desativada. O tempo passa, e a tempestade de neve, enfim, termina. As instalações do Ecoponto: Antártica estão vazias, com o mínimo de energia sendo utilizada para sua manutenção. Entretanto, um dos computadores da instalação recebe uma mensagem externa, embora muito fraca para ser, de fato, captada corretamente pelos terminais do local – mas foi o suficiente para reativar as câmaras nas quais a equipe de cientistas estava sendo

mantida. A climatologista então acorda de seu estado crioestático, e, na sequência, desperta também *Bola de Neve*, o drone assistente da equipe. Com *Bola de Neve* ao seu lado, ela se veste, prepara algumas xícaras de chá e dirige-se até os computadores, visando checar qual a situação dos dados coletados.

Figura 26 – Mei e Bola de Neve, checando os novos dados de sua pesquisa



Fonte: Overwatch Brasil (2017)⁶³.

Mei percebe, então, que a anomalia que ela e sua equipe vinham observando estava muito pior do que ela imaginava – mas a quantidade massiva de dados que se revela em sua tela a assusta. Ela pergunta a *Bola de Neve* por quanto tempo ela ficou adormecida, e, para seu horror, descobre que nove anos haviam se passado. Mei se mostra inconformada com a situação, já que não podia acreditar que a Overwatch não tivesse dado início a uma operação de resgate. Ela tenta estabelecer alguma conexão externa, mas os comunicadores estavam danificados; e, ao analisar as notícias acumuladas ao longo dos anos em que as comunicações ainda estavam ativas, Mei se depara com notícias ainda mais perturbadoras: a Overwatch havia sido desfeita, e o Ecoponto havia sido oficialmente considerado perdido. Em meio ao choque, Mei conclui que ninguém sabia, então, que eles estavam ali. E é nesse momento que ela se pergunta por que seus companheiros pesquisadores não haviam despertado ainda.

⁶³ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=RPCItVuXMkI>>. Acesso em: nov. 2018.

Figura 27 – A queda da Overwatch



Fonte: Overwatch Brasil (2017)⁶⁴.

Mei corre, desesperada, de volta às câmaras criogênicas, e, ao tentar reativá-las, um aviso de mal funcionamento é exibido – e os sinais vitais de seus companheiros não demonstram reação. Ao perceber que era a única sobrevivente, Mei desaba, chorando, apenas com *Bola de Neve* como companhia. Ela fica por horas no mesmo lugar, mesmo depois de parar de chorar; dando a entender que todo o peso de uma situação perdida havia finalmente caído sob suas costas. Contudo, Mei tem uma reação contrária – ela percebe que todos os dados acumulados que tinha em seu poder possuíam uma importância muito maior do que ela poderia imaginar. Aqueles dados poderiam ser utilizados para salvar milhões de vidas. Então, diante do que restou de seus amigos, Mei promete que vai levar adiante o trabalho que eles tanto se dedicaram a realizar. Nesse momento, sua voz deixa transparecer sua insegurança, ao proferir a frase “*Quer dizer... eu vou tentar*”. Ela tem consciência do tamanho da responsabilidade que está tomando para si – e não tem certeza se vai ser capaz de cumprir.

A cientista começa a se mover pela instalação, verificando o estado dos equipamentos e do local no geral. Ela percebe que a antena de comunicação estava quebrada, e os veículos da base estavam incapacitados pela neve. Sua única saída seria ir a pé, enfrentando a imensidão branca do ártico – mas ela hesita, e recua. Mei sente medo, por não saber se vai conseguir realizar sua missão. Porque não consegue fazer isso sozinha. Ela queria que seus amigos estivessem ali com ela, para lhe transmitir segurança e conforto – e *Bola de Neve* se mostra um bom amigo, ao consolá-la e demonstrar que ela não estava só.

⁶⁴ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=RPCItVuXMkI>>. Acesso em: nov. 2018.

Figura 28 – A hesitação de Mei



Fonte: Overwatch Brasil (2017)⁶⁵.

Quando a energia que dá sustentação à base começa a oscilar, Mei percebe que seu funcionamento não duraria para sempre. Em uma tentativa de fazer as baterias que nutriam a energia da base durarem um pouco mais, Mei nota a mensagem que havia sido enviada mais cedo: uma transmissão na frequência de emergência da Overwatch. Ela se mostra esperançosa, ao perceber que talvez haja uma chance de alguém saber que ela – e *Bola de Neve*, claro – estavam ali. Mas, para poder conferir o conteúdo da mensagem, a estrutura da torre de comunicação precisaria, primeiro, ser consertada. Mei, ao olhar a construção pelo vidro de uma janela, tem uma ideia – e é ali que sua motivação ressurge com força total, quando ela decide que não vai desistir tão fácil assim: “*Vamos, Bola de Neve. Ainda não viramos picolé!*”.

⁶⁵ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=RPCItVuXMkI>>. Acesso em: nov. 2018.

Figura 29 – A ideia de Mei



Fonte: Overwatch Brasil (2017)⁶⁶.

Nos dias que se seguiram, Mei recolheu os mais diversos utensílios disponíveis na instalação, a fim de construir uma antena improvisada e um aparelho endotérmico, que lhe ajudaria a consertar e consequentemente subir na construção da torre. Seu experimento é um sucesso – mas, no exato momento em que ela estava prestes a concluí-lo, o que restava da energia da base termina, e toda sua esperança de sair dali parece se esvaír como fumaça. Mei fica extremamente frustrada, tentando repetidamente fazer o aparelho que construiu funcionar – mas sem êxito. Conferindo a situação, ela percebe que aquela era a última bateria que sustentava a energia da instalação, e fica ainda mais irritada, principalmente consigo mesma – demonstrando que estava com raiva de si mesma por ter cometido um erro tão primário, ao esquecer das baterias e se focar totalmente em seu trabalho. Debruçada sobre a mesa, Mei tentava pensar. Pensar em uma saída, em alguma forma de contornar a situação, de não desistir – sendo que havia chegado tão longe. É quando inesperadamente as energias retornam – e ela se vira, feliz, para chamar por *Bola de Neve*, quando percebe o que, de fato, estava acontecendo.

Bola de Neve havia se sacrificado, utilizando a bateria que sustentava a si próprio para conceder o tempo que Mei precisava para completar a montagem de sua arma. Mei mostra-se desolada, pois percebe que havia perdido mais um amigo: “*Não! Bola de Neve... Você também não*”. Ela pensa em desistir; mas, ao encarar sua produção, o quão pouco faltava para ela

⁶⁶ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=RPCItVuXMkI>>. Acesso em: nov. 2018.

alcançar seu objetivo, Mei, secando suas lágrimas, decide honrar o sacrifício de *Bola de Neve*: “*Obrigada... Amigo*”.

Figura 30 – O sacrifício de *Bola de Neve*



Fonte: Play Overwatch (2018)⁶⁷.

Determinada, ela conclui a montagem da máquina, e a utiliza para consertar as partes danificadas da torre de comunicação, em uma subida perigosa até o topo da construção. Entretanto, Mei não demonstra medo; sua missão e a responsabilidade que ela carrega, em nome não só de todos os seus companheiros da base, mas também da Overwatch e do mundo, a motivam a seguir em frente. Mesmo em uma situação de perigo – quando a construção cede, e está prestes a se chocar contra uma muralha de gelo – Mei se mostra corajosa e de pensamento rápido, ao utilizar sua arma para amparar a queda (inclusive, até ela se mostra surpresa com a potência do equipamento que construiu).

⁶⁷ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3LNOHyt_ynE>. Acesso em: nov. 2018.

Figura 31 – Mei consertando a torre de comunicação



Fonte: Overwatch Brasil (2017)⁶⁸.

Ao chegar ao topo, ela utiliza sua antena improvisada para estabelecer o sinal de comunicação, e finalmente tem acesso à mensagem recebida da Overwatch – uma mensagem de Winston, um de seus colegas cientistas, convocando novamente todos os agentes da Overwatch para enfrentarem juntos os problemas que estavam novamente acometendo o mundo. Com as palavras de Winston em seus ouvidos, Mei encara o pequeno *pendrive* que havia trazido consigo, com anos de dados acumulados. Aqueles dados poderiam ajudar a salvar o mundo. E, ao perceber o que havia conseguido fazer – tudo o que havia conseguido superar para chegar até ali, e ouvir a mensagem de Winston – Mei decide que sim. Mesmo que fosse difícil, mesmo que fosse demorado, ela estava com a Overwatch até o fim.

Mei então decide ir embora, mas não sem antes prestar seus últimos cumprimentos a seus companheiros. E então, tomada pela determinação, ela vai até a mesma porta em que outrora hesitara, e avança, encarando de cabeça erguida a nova missão que ela tinha a cumprir. O caminho poderia ser longo, e dificultoso – mas Mei não iria desistir. Ela estava, também, empolgada, com as coisas que lhe aguardavam nessa jornada. E, acima de tudo, porque ela não estava sozinha – *Bola de Neve* seria seu fiel companheiro nessa aventura, e isso era tudo o que ela precisava. (*Bola de Neve* recuperou sua energia graças a um pequeno painel solar que Mei acoplou à sua estrutura).

⁶⁸ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=RPCItVuXMkI>>. Acesso em: nov. 2018.

Figura 32 – “Bola de Neve, é hora de levantar!”



Fonte: Overwatch Brasil (2017)⁶⁹.

Até o momento, não foram divulgados mais detalhes sobre a história de Mei, antes dos acontecimentos de *Rise and Shine* – apenas fragmentos do depois. Mei conhecia e parecia cultivar uma amizade de longa data com Winston, antes do ocorrido no *Ecoponto: Antártica*. Depois de deixar a instalação, ela parece ter entrado em contato com ele, antes de partir em uma viagem para diversas regiões remotas ao redor do mundo, investigando por conta própria os outros ecopontos desativados da Overwatch. Inclusive, o próprio Winston sugeriu a Mei que ela mantivesse um diário, descrevendo mais detalhes sobre suas viagens⁷⁰. Em suas primeiras anotações, Mei comenta que estava em Yukon⁷¹, próximo ao Monte Logan, realizando testes com um novo equipamento que havia desenvolvido. Em algum outro momento, ela foi vista resgatando um ninho de algum animal em extinção, de uma geleira prestes a desmoronar, utilizando uma de suas próprias invenções⁷².

Rise and Shine mostra ao observador a transição pela qual Mei passa, através dos acontecimentos e ações que a levaram a se tornar quem se tornou, ao final do curta. Assim como os outros curtas de animação lançados pela Blizzard, o curta de Mei também teve grande repercussão pela comunidade, não poupando elogios quanto à sua qualidade de produção e narrativa. Porém, com a popularidade da animação, uma antiga discussão que permeava a

⁶⁹ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=RPCItVuXMkI>>. Acesso em: nov. 2018.

⁷⁰ “As Aventuras de Mei”. Disponível em: <<https://playoverwatch.com/pt-br/news/19942649>>. Acesso em: nov. 2018.

⁷¹ Yukon é um dos três territórios federais do Canadá. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Yukon>>. Acesso em: nov. 2018.

⁷² Disponível em: <<https://playoverwatch.com/pt-br/news/20130523>>. Acesso em: nov. 2018.

comunidade de jogadores de Overwatch pôde ser novamente observada, em alguns dos comentários publicados pelos usuários: o corpo de Mei.

Desde o início, Mei, por ser uma climatologista e sua base de estudos se encontrar na Antártica, foi apresentada no jogo e em artes oficiais trajando roupas próprias para o frio (exemplificadas na Figura 33), com enchimento térmico e várias camadas para protegê-la do clima severo. Seu corpo nunca foi mostrado sem aquelas roupas, o que gerou uma discussão sobre qual seria a forma do corpo da personagem – se ela era gorda, ou magra.

Figura 33 – Aparências personalizadas de Mei *Ecoponto: Antártica e Abominável*



Fonte: Overwatch Wiki (2018)⁷³.

No curta metragem *Rise and Shine*, Mei apareceu pela primeira vez vestindo roupas mais leves e casuais (calças de malha, blusa de mangas compridas e chinelos de bichinho, representados na Figura 34), as quais evidenciavam visualmente que ela estava fora dos padrões de corpo comumente atribuídos a personagens femininas em jogos eletrônicos – um corpo magro e esguio. Mei, tratando-se de características visuais e estéticas, pode ser considerada uma personagem gorda. Porém, nas discussões realizadas pela comunidade de usuários, esse aspecto

⁷³ Disponível em: <https://overwatch.gamepedia.com/Template:Mei_Skins>. Acesso em: nov. 2018.

muitas vezes ultrapassava a importância da construção total da personagem, e alimentava diversos debates sobre o formato de seu corpo, dando uma importância desnecessariamente exagerada à sua estrutura física.

Figura 34 – Mei no curta animado, desenhado pelo artista Jungah Lee

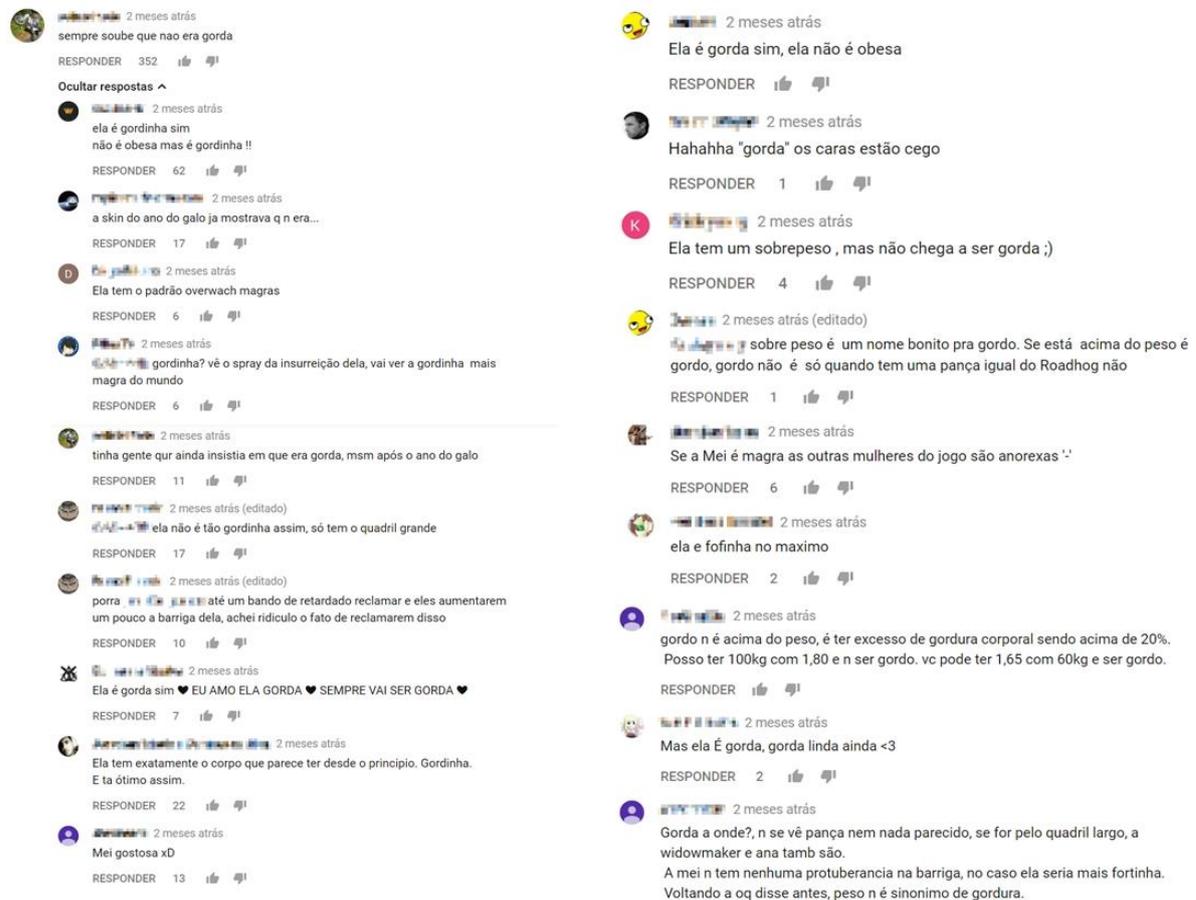


Fonte: ArtStation (2017)⁷⁴.

A maior parte desses comentários inicia-se de forma semelhante: afirmando ou negando que Mei seja, de fato, gorda. Os comentários que se seguem em resposta apresentam diversos argumentos apoiando ou refutando essa afirmação, os quais, por sua vez, acabam alimentando ainda mais o debate acerca dessa questão.

⁷⁴ Disponível em: <<https://www.artstation.com/artwork/PDDw4>>. Acesso em: nov. 2018.

Figura 35 – Exemplos de comentários relacionados ao tipo corporal de Mei⁷⁵



Fonte: Youtube (2017)⁷⁶.

Alguns meses antes do lançamento do curta metragem, Mei passou por um caso interessante, em relação à sua estrutura corporal. No evento de *Ano Novo Lunar*, realizado em 2017, Mei recebeu duas aparências comemorativas para a data, denominadas *Luna* e *Chang'e*⁷⁷. Entretanto, seu design causou confusão entre os usuários da comunidade, ao aparentar um súbito “emagrecimento” da personagem, representado por uma cintura bem mais estreita do que a de sua aparência clássica. Muitos usuários se manifestaram nos fóruns oficiais de Overwatch, questionando os motivos dessa mudança inesperada. A Blizzard, por sua vez,

⁷⁵ Prints retirados da página do curta metragem no Youtube, em outubro de 2017. Não estão dispostos necessariamente em uma ordem específica.

⁷⁶ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=RPCItVuXMkI>>. Acesso em: nov. 2018.

⁷⁷ As duas aparências possuem exatamente o mesmo design, variando apenas o conjunto de cores utilizado em cada uma.

esclareceu em uma das postagens do fórum⁷⁸ que a situação, na verdade, se tratava de um erro gráfico no jogo, e que esse erro seria corrigido em breve (como, de fato, foi).

Figura 36 – Comparação entre o antes e o depois da aparência *Chang'e*



Fonte: Reddit (2017)⁷⁹.

As reclamações feitas em relação ao design da aparência de Mei tinham origem no descontentamento causado pela modificação em seu corpo, já que ela era admirada por muitos justamente por seu corpo fugir do tradicional padrão de representação corporal feminina magra e curvilínea. Isso reforça a importância da representação variada de personagens femininas, ao tratar com normalidade outros tipos corporais que divergem do modelo constantemente sexualizado.

A equipe de produção de Overwatch, ao discorrer sobre a concepção inicial do jogo⁸⁰, enfatizou que estava muito claro o fato de que o título seria um FPS de ação, protagonizado por equipes de seis jogadores cada. Devido a esse estilo mais rápido e dinâmico desse gênero de jogo, seria difícil desenvolver uma narrativa aprofundada que embasasse a obra, e as

⁷⁸ Disponível em: <<https://us.battle.net/forums/en/overwatch/topic/20752514016?page=5#post-93>>. Acesso em: nov. 2018.

⁷⁹ Disponível em: <https://www.reddit.com/r/Overwatch/comments/5pzc6/blizzard_please_give_mei_her_internal_organs_back/>. Acesso em: nov. 2018.

⁸⁰ Algumas informações dessa seção foram adaptadas do vídeo “The Making of ‘Rise and Shine’ | Overwatch”. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3LNOHyt_ynE>. Acesso em: nov. 2018.

particularidades de seus personagens. Mesmo assim, o diretor e sua equipe queriam apresentar à comunidade de jogos eletrônicos um novo universo, através do enredo de Overwatch – e os curtas de animação foram escolhidos como os instrumentos mais adequados para a expansão da história. Através deles, o observador pode criar um vínculo com os personagens, graças ao envolvimento proporcionado pela narrativa.

Rise and Shine foi concebido para explorar e entender melhor a construção de Mei como ser humano, quais suas motivações e que lutas internas ela poderia travar. Durante sua criação, a equipe de produção ressalta que Mei possui algumas características facilmente perceptíveis à primeira vista; ela é risonha, muito otimista e muito “fofa”. Também é genuinamente bondosa e positiva, tendo um forte senso de compaixão pelas pessoas ao seu redor. Em relação à sua atuação profissional como cientista, Mei demonstra estar sempre disposta a aprender coisas novas em suas aventuras, e possui grande admiração por Winston e Tracer (ex-agentes e seus colegas na Overwatch). No jogo, algumas interações⁸¹ com outros personagens durante as partidas também revelam alguns traços de sua personalidade; algumas de suas falas expressam certa timidez, percebida por seu tom de voz. Ela também costuma se desculpar muitas vezes, ao derrotar seus inimigos, dando a entender que não é partidária da violência – e aparenta ter um forte senso de justiça, demonstrando desagrado em relação a “valentões”, como mostrado em uma interação com Junkrat, um dos anti-heróis do jogo.

Mei: Você é só um valentão bom-pra-nada. Como você consegue até mesmo olhar pra si mesmo no espelho?

Junkrat: Brr, fico gelado só de olhar pra você.

Mei: Então você deveria olhar pra qualquer outra coisa.⁸²

No curta, percebe-se que Mei parece se empolgar facilmente, e também pode ser um pouco distraída, ao discorrer sobre coisas de seu interesse – no caso, a grande quantidade de dados que ela teria para analisar quando despertasse da câmara criogênica. Mesmo assim, a tragédia ocorrida em seu passado é um importante fundamento para as características que a definem como ela é.

Para Novak (2010, apud BRISTOT, 2016, p. 44), o arco do personagem pode ser definido como o processo que envolve seu desenvolvimento e crescimento pessoal; mostra as experiências pelas quais ele passou, e que estão diretamente ligadas aos valores e ideais que

⁸¹ As falas de Mei e suas interações com outros personagens podem ser conferidas na Overwatch Wiki. Disponível em: <<https://overwatch.gamepedia.com/Mei/Quotes>>. Acesso em: nov. 2018.

⁸² Adaptado. “Mei: *You're just a no-good bully. How can you even look at yourself in the mirror?* / Junkrat: *Brrr. I get cold just looking at ya.* / Mei: *Then you should look somewhere else*”, na dublagem original.

esse personagem estabeleceu ao longo desse percurso. Quando Mei aparece pela primeira vez na narrativa do curta, ela transparece certo relaxamento, uma atitude de tranquilidade; seu cotidiano era exatamente o mesmo, sem maiores problemas ou alterações. Porém, durante o desenrolar da história, Mei se vê perante a uma situação na qual ela não tem outra escolha, a não ser tomar uma atitude mais ativa, e lentamente evoluir até se tornar a Mei que todos conhecem hoje.

Overwatch possui muitos “heróis” de estruturação clássica, com uma postura forte e que transmitem muita confiança. Entretanto, Mei se mostra singular nesse aspecto; ela é apenas uma pessoa “normal”, mas que se vê envolvida em uma situação tão alarmante, que percebe que, na realidade, ela pode ser uma heroína – e assim o é. Para Michael Chu, escritor principal do enredo do jogo, o “superpoder” de Mei é justamente a sua perseverança e otimismo, mesmo quando a situação pareça terrível. Mei foi projetada para ser um exemplo concreto de que qualquer pessoa pode ser, de fato, um herói, fazendo uso simplesmente do que há de melhor dentro de si mesmo – sem que isso a faça parecer inferior a outros personagens presentes no jogo, que contam com outros tipos de “superpoderes”, popularmente considerados mais “fortes”.

Outra característica que tem muita importância na construção de Mei é a criatividade. Ela é uma personagem extremamente criativa; aliada à sua inteligência e conhecimentos científicos, Mei utiliza de sua criatividade para superar as mais diversas situações (a construção do aparelho que ela utiliza para o conserto da torre de comunicação é um exemplo; a base para a montagem do objeto é um secador de cabelo). A ciência também é muito importante nesse aspecto, já que está diretamente ligada a quem Mei é; ela é uma cientista, e essa colocação age diretamente sobre como ela pensa, age e enfrenta as adversidades. Nesse sentido, para a equipe de produção de Overwatch, personagens como Mei têm grande importância ao assumir a função de “herói”, já que, fazendo uso da ciência e de sua inteligência, podem ultrapassar quaisquer obstáculos, da mesma forma que heróis que utilizam da força bruta para esse fim.

Entretanto, em *Rising and Shine*, Mei enfrenta um grande baque emocional. Ela estava em um local abandonado, sem o conforto de seus colegas, que eram quase uma família para ela. Tudo lhe foi tirado; seus amigos, sua família, a Overwatch, e seu senso de pertencimento à uma época (KRSTIC, 2017)⁸³. *Bola de Neve* se mostra a única companhia e apoio emocional que ela possui; é quem lhe passa segurança naquela situação, já que, com ele ao seu lado, ela nunca estaria completamente sozinha. E é por isso que seu sacrifício é o ponto decisivo que a faz decidir com convicção de que vai seguir em frente, rumo ao seu objetivo.

⁸³ Trecho adaptado da fala de George Krstic, desenvolvedor criativo. “The Making of ‘Rise and Shine’ | Overwatch”. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3LNOHyt_ynE>. Acesso em: nov. 2018.

Figura 37 – A solidão de Mei



Fonte: Overwatch Brasil (2017)⁸⁴.

Para Bristot (2016), a dramaticidade é uma característica que geralmente tende a compor a história das personagens femininas, e influencia diretamente no desenvolvimento narrativo da personagem em questão. Em alguns casos, as atuais motivações da personagem feminina são geralmente ocasionadas por alguma perda ou trauma, a qual acaba por se tornar o principal incentivo que a move. Mei, de fato, possui uma motivação dramática por trás de suas ações heroicas; entretanto, essa construção não foi atribuída à sua história apenas por sua condição como personagem feminina. A Blizzard utiliza essa carga dramática nas motivações da maioria de seus personagens, sejam eles masculinos ou femininos; um exemplo pode ser percebido no curta metragem *Honor and Glory*, no qual Reinhardt, ex-agente da Overwatch, relembra o dia em que sofreu a perda de um amigo importante devido à sua própria irresponsabilidade e imaturidade. Porque Overwatch, em essência, é uma história envolta pelo drama de uma guerra, conflitos políticos e perdas.

⁸⁴ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=RPCItVuXMkI>>. Acesso em: nov. 2018.

Figura 38 – Reinhardt, em *Honor and Glory*



Fonte: Overwatch Brasil (2017)⁸⁵.

Rising and Shine proporcionou aos usuários uma maneira diferente de enxergar a personalidade de Mei, ao demonstrar com mais profundidade seus sentimentos e emoções. Colocá-la em frente a um desafio e pressioná-la para que ela o superasse propiciou uma evolução mais realista da personagem, ao demonstrar as diferentes fases dessa experiência pelas quais ela precisou passar – desde seu medo e insegurança, até sua determinação e êxito, desenvolvendo assim uma sensação de proximidade e identificação com o observador.

Mei se mostra uma personagem forte e determinada, que não depende de outros para protegê-la, ou realizar seus objetivos por ela. Sua construção foge do estereótipo “donzela em perigo”, ao colocá-la como protagonista de sua própria história e enfrentar situações de perigo em prol de seus objetivos. Mei também não é uma personagem rasa pessoal e intelectualmente; ela é uma *cientista* da Overwatch – mais especificamente, uma climatologista, especialista em fenômenos climáticos anômalos. Em uma sociedade na qual apenas 3% dos vencedores do prêmio Nobel científico foram mulheres⁸⁶, a construção de Mei como personagem ser influenciada por sua carreira profissional também é uma importante forma de representação. Suas motivações são embasadas por suas convicções pessoais, seus ideais e valores – o que acaba por lhe conferir mais realismo e humanidade, ao encarnar com naturalidade a

⁸⁵ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=M9xZ1nT8chQ>>. Acesso em: nov. 2018.

⁸⁶ “Homens ganharam 97% dos Nobel de ciência desde 1901”. Disponível em:

<https://brasil.elpais.com/brasil/2016/10/14/ciencia/1476437077_380406.html>. Acesso em: nov. 2018.

multiplicidade e complexidade de características tipicamente atribuídas aos personagens considerados “redondos” por Murray (2003).

Mei pode ser considerada um caso singular, porque sua representação se dá exatamente como a representação de uma personagem feminina e gorda deveria ser: uma personagem “normal”, como todas as outras, com suas motivações, qualidades e traumas, os quais nada tem a ver com sua estrutura corporal. Entretanto, ainda assim, seu corpo é motivo de debate. Em uma pesquisa rápida por alguns fóruns que hospedam conteúdo da comunidade de Overwatch, é possível encontrar vários tópicos que tratam e discutem sobre sua forma corporal, inclusive até mesmo realizando enquetes para melhor exemplificar suas opiniões.

Figura 39 – Exemplos de discussões sobre a forma corporal da personagem Mei

The image shows a screenshot of a Reddit thread and a poll. The thread contains several posts discussing Mei's body shape, with titles like "Mei is fat", "Activists Furious That 'Overwatch' Character Isn't Fat Enough", "Fat Activists Outraged Over Mei's Chinese New Year Costume", and "Definitive Proof: Mei Isn't Fat". To the right of the thread is a banner for a "GENERAL DISCUSSION" titled "MEI IS A BIG GIRL" and "WHY DO PEOPLE THINK MEI IS FAT?". Below the thread is a poll titled "Is Mei actually fat? or it's just her outfit? or chubby? - Results (568 votes)".

Response	Percentage	Count
Yes, she's fat.	18.13%	103
No, it's just because of her outfit.	29.58%	168
Meh, she's just chubby.	43.31%	246
I have no idea either.	8.98%	51

This poll is now closed.

Fonte: A autora (2018)⁸⁷.

Os diferentes tópicos e comentários que discutem se Mei é ou não gorda, ou se sua forma corporal é apenas um resultado influenciado por suas roupas, são exemplos da estranheza causada por um corpo diferente, quando presente em uma posição de destaque e tratado com

⁸⁷ Compilado de *prints* retirados de sites como *Reddit*, fórum oficial de *Overwatch*, e *GamesFaq*.

normalidade. Seu corpo acaba por ser alvo de uma negação constante, ao ir de encontro aos ideais de beleza, saúde, satisfação e sucesso constantemente associados apenas ao corpo magro – ainda cultuados e difundidos socialmente pela mídia e pelos canais de comunicação.

A construção de Mei como personagem recebe a devida atenção merecida, mas seu corpo também – quando não deveria. A sua personalidade, capacidade intelectual e sucesso profissional acabam ofuscados por sua forma física, que é o que acaba por torná-la distinta. Isso reforça o sentimento de diferenciação do corpo gordo, que nunca pode ser totalmente ignorado e tratado com normalidade, devido à carga negativa de estereótipos e estigmas aos quais é comumente associado. Mei não foi construída em função de seu corpo; mas, inevitavelmente, ainda é reduzida a um.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos eletrônicos, com os atuais recursos técnicos disponíveis para sua produção, configuram-se como ferramentas importantes na transmissão e influência de valores, ao apresentar diferentes concepções dos padrões sociais e culturais da sociedade contemporânea através de suas representações. A figura feminina é uma presença constante nessa mídia há bastante tempo, mas sua concepção acaba por ser influenciada pelas significações estereotipadas provindas da construção social e cultural da mulher, o que dificulta uma representação mais diversificada de sua imagem.

Ainda é possível encontrar exemplos de personagens femininas nos jogos que são constantemente identificadas pela ausência de desenvolvimento narrativo e a desnecessária sexualização de seus corpos, oriundas da ideia de que a área dos jogos eletrônicos seria, sobretudo, predominada pelo público masculino – e, portanto, o conteúdo produzido para esse público deveria ser desenvolvido em prol de seu agrado. Contudo, as personagens femininas contemporâneas vêm demonstrando uma variedade de representações muito maior, principalmente em aspectos narrativos e pessoais, ao embasarem sua construção com histórias e motivações mais bem elaboradas e realistas.

No entanto, seus corpos ainda são marcados por uma única forma de representação; corpos magros e esguios, que acabam por se tornar o modelo considerado como padrão. Esse corpo padrão é um reflexo do tido como corpo ideal pela sociedade contemporânea, que valoriza determinados aspectos físicos em favor de rigorosos critérios estéticos de beleza – e que, por sua vez, acabam por desnaturalizar outros corpos que divergem dessa conjuntura.

Mei, em sua construção como personagem feminina gorda, difere-se de personagens como Glória e Úrsula, por exemplo, ao ser concebida com uma história e conflitos internos que nada tem a ver com sua aparência. Apesar do pouco material disponível para a elaboração de sua análise, percebe-se claramente que Mei é uma personagem complexa, com motivações e objetivos concretos, e os obstáculos que enfrenta em sua trajetória em anda tem a ver com sua estrutura corporal; seu corpo apenas faz parte de quem ela é, mas não dita como ela deveria ser ou se comportar. Entretanto, esse aspecto ainda assim é motivo de discussão entre os usuários da comunidade do jogo em questão, refletindo a negativa construção social e cultural do corpo gordo, que insiste em rejeitá-lo e oprimi-lo com o fardo da diferença.

O corpo gordo, infelizmente, ainda é visto como algo negativo, construído com base em uma série de características simbolicamente consideradas inadequadas; características essas que se opõem aos ideais de saúde, beleza e felicidade, cultuados socialmente e representados pelo

corpo magro. A existência de personagens que retratem uma visão positiva desse tipo corporal revela-se, então, de suma importância, na medida que desmistifica essa perspectiva negativa do corpo gordo, e, conseqüentemente, abre margem para uma maior aproximação com a diversidade corporal existente na realidade feminina.

A história de Overwatch é ampla e extensa, e Mei faz parte de um grande conjunto de personagens que embasa a obra, cada qual com suas particularidades e contextos. A representatividade é uma constante na construção desses personagens, exemplificadas não só por suas várias etnias e origens de diversos países, mas também por características que infelizmente ainda não são vistas sendo tratadas com naturalidade e frequência nesse âmbito. Tracer, personagem símbolo do título, é assumidamente homossexual⁸⁸; Symmetra, uma das personagens femininas mais populares, foi confirmada pelo diretor do jogo como autista, pois foi criada com a intenção de demonstrar como pessoas dentro do espectro autista poderiam ser incríveis⁸⁹. O caso de Mei ilustra apenas um dos vários exemplos de diversidade que poderiam ser analisados e explorados. Espera-se que esse trabalho possa servir como incentivo para o desenvolvimento de outros estudos com temática semelhante, de modo a contemplar a abrangência de alternativas possíveis em relação à diversidade e à representatividade não só em Overwatch, mas em todos os jogos eletrônicos.

⁸⁸ “Blizzard confirma que a Tracer é homossexual”. Disponível em: <<https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/blizzard-confirma-que-tracer-e-lesbica/>>. Acesso em: nov. 2018.

⁸⁹ “Overwatch | Symmetra é autista, confirma diretor do jogo”. Disponível em: <<https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/overwatch-symmetra-e-autista-confirma-diretor-do-jogo/>>. Acesso em: nov. 2018.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, R. J. de. **Obesidade nos corpos das mulheres e os olhares sobre os discursos medicalizantes**. Tese (Doutorado em Sociologia). Universidade de Brasília: Brasília, 2013. Disponível em: <http://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UNB_51489689bd4c7aae57c54346bfff545a>. Acesso em: jul. 2018.
- BOBANY, A. **Videogame Arte**. Teresópolis, Rio de Janeiro: Novas Ideias, 2008.
- BRISTOT, P. C. **A representação das personagens femininas nos games**. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Tecnologias da Informação e Comunicação). Universidade Federal de Santa Catarina: Araranguá, 2016. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/171591>>. Acesso em: set. 2018.
- CRUZ, C. de A. G. da.; PIMENTA, F. J. P. Jogos eletrônicos e redução de estereótipos femininos: a série *Resident Evil*. **VIII Simpósio Nacional da ABCiber**, 2014. Disponível em: <http://www.abciber.org.br/simposio2014/anais/GTs/carolina_de_almeida_gomes_da_cruz_177.pdf>. Acesso em: set. 2018.
- DUARTE, M. Y. M. Estudo de caso. In: DUARTE, J.; BARROS, A. (Orgs). **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. São Paulo: Atlas, 2005.
- ESCOSTEGUY, A. C. D. Comunicação e Gênero: Notas de um diário da docência e pesquisa. In: ESCOSTEGUY, A. C. D. (Org). **Comunicação e gênero: a aventura da pesquisa**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2008.
- FISCHLER, C. Obeso Benigno, Obeso Maligno. In: SANT'ANNA, D. **Políticas do corpo: Elementos para uma história das práticas corporais**. São Paulo: Estação liberdade, 2005.
- FORSTER, E. M. **Aspectos do Romance**. Tradução por Sergio Alcides. 4. ed. São Paulo: Globo, 2005.
- GODOI, M. R. Corpos femininos volumosos e estética: discursos contra-hegemônicos sobre beleza em blogs na internet. **Movimento**, 2011, v. 17, n. 3, p. 157-173. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/Movimento/article/view/20972/14377>>. Acesso em: jul. 2018.
- GOFFMAN, E. **Estigma: notas sobre a manipulação da identidade deteriorada**. 4. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1988.
- GUEDES, A.; PEREIRA, T. M. A. Discurso e resistência nas capas de revista: novos olhares sobre o corpo gordo feminino. **IV Simpósio Nacional de Linguagens e Gêneros Textuais**. 2017.
- HOUAISS, A. **Dicionário Houaiss da língua portuguesa**. 1. ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009.
- KEHL, M. R. **Com que corpo eu vou?** Folha de São Paulo. São Paulo: 30 de junho de 2002.

LOUREIRO, G. Preconceito extragrande. **Galileu**, edição 306, p. 28-41, jan. 2017.

LOURO, G. L. **O corpo educado**. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

LOURO, G. L. **Gênero, sexualidade e educação: uma perspectiva pós-estruturalista**. 6. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

MURRAY, J. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. Tradução: Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo – Itaú Cultural: UNESP, 2003.

PEREIRA, D. Z. **A representação social de um corpo magro por adolescentes obesas**. Dissertação (Mestrado em Serviços de Saúde Pública – Faculdade de Saúde Pública). Universidade de São Paulo: São Paulo, 2011. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/6/6135/tde-31052011-090638/en.php>>. Acesso em: jul. 2018.

REIS, L. J. de A.; CAVICHIOLLI, F. R. Dos *single* aos *multiplayers*: a história dos jogos digitais. **Licere: Revista do Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**. 2014, v. 17, n. 2, p. 312-350. Disponível em: <<https://tst01.lcc.ufmg.br/seer/index.php/licere/article/view/587/476>>. Acesso em: set. 2018.

RODRIGUES, L. **Um estudo em representações gráficas nos jogos eletrônicos na perspectiva das relações de gênero: os tipos de feminilidade em *League of Legends***. Trabalho de Conclusão de Curso (Tecnólogo em Design Gráfico). Universidade Tecnológica Federal do Paraná: Curitiba, 2014. Disponível em: <<http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/6778>>. Acesso em: set. 2018.

RODRIGUES, R. de L. **Obesidade e constituição psíquica: possíveis encontros a partir de uma perspectiva Winnicottiana**. Dissertação (Mestrado em Psicologia Clínica e Cultura). Universidade de Brasília: Brasília, 2015.

ROMANUS, J. S. **Gênero em jogo: um olhar sobre personagens e as representações de tipos de feminilidades e masculinidades nos games de ação contemporâneos**. Trabalho de Conclusão de Curso (Tecnólogo em Design Gráfico). Universidade Tecnológica Federal do Paraná: Curitiba, 2012. Disponível em: <http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/2994/1/CT_CODEG_2012_1_08.pdf>. Acesso em: set. 2018.

SILVA, M. O. da. **Corpo, cultura e obesidade: desenvolvimento de posicionamentos dinâmicos de si em mulheres submetidas à gastroplastia**. Tese (Doutorado em Processos de Desenvolvimento Humano e Saúde). Universidade de Brasília: Brasília, 2017. Disponível em: <<http://repositorio.unb.br/handle/10482/24624>>. Acesso em: jul. 2018.

SILVEIRA, D. T.; CÓRDOVA, F. P. A pesquisa científica. In: GERHARDT, T. E.; SILVEIRA, D. T. (Org.). **Métodos de Pesquisa**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

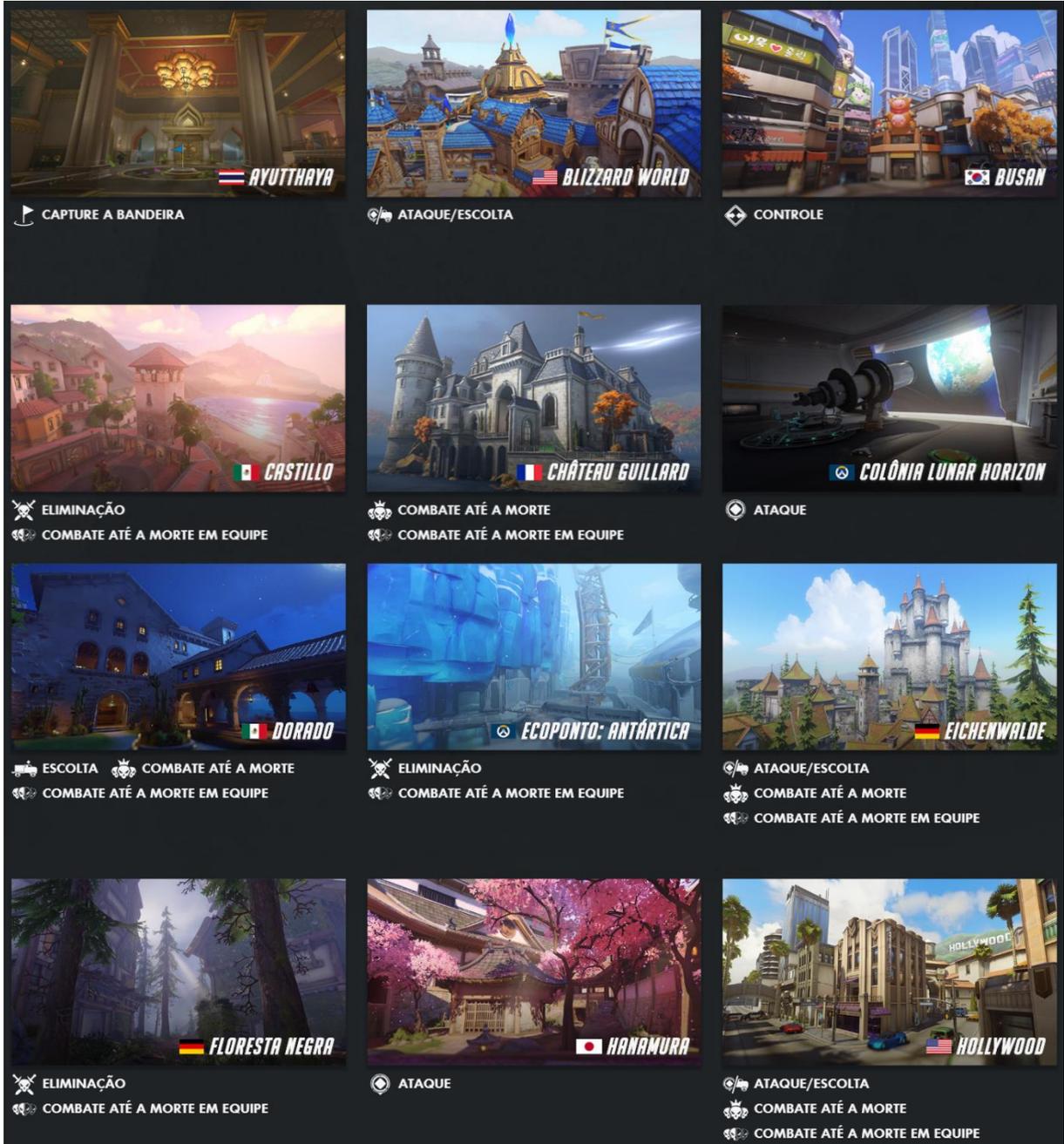
SUDO, N.; LUZ, M. T. O gordo em pauta: representações do ser gordo em revistas semanais. **Ciência & Saúde Coletiva**, 2007, vol. 12, n. 4, p. 1033-1040. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S141381232007000400024&script=sci_abstract>. Acesso em: jul. 2018.

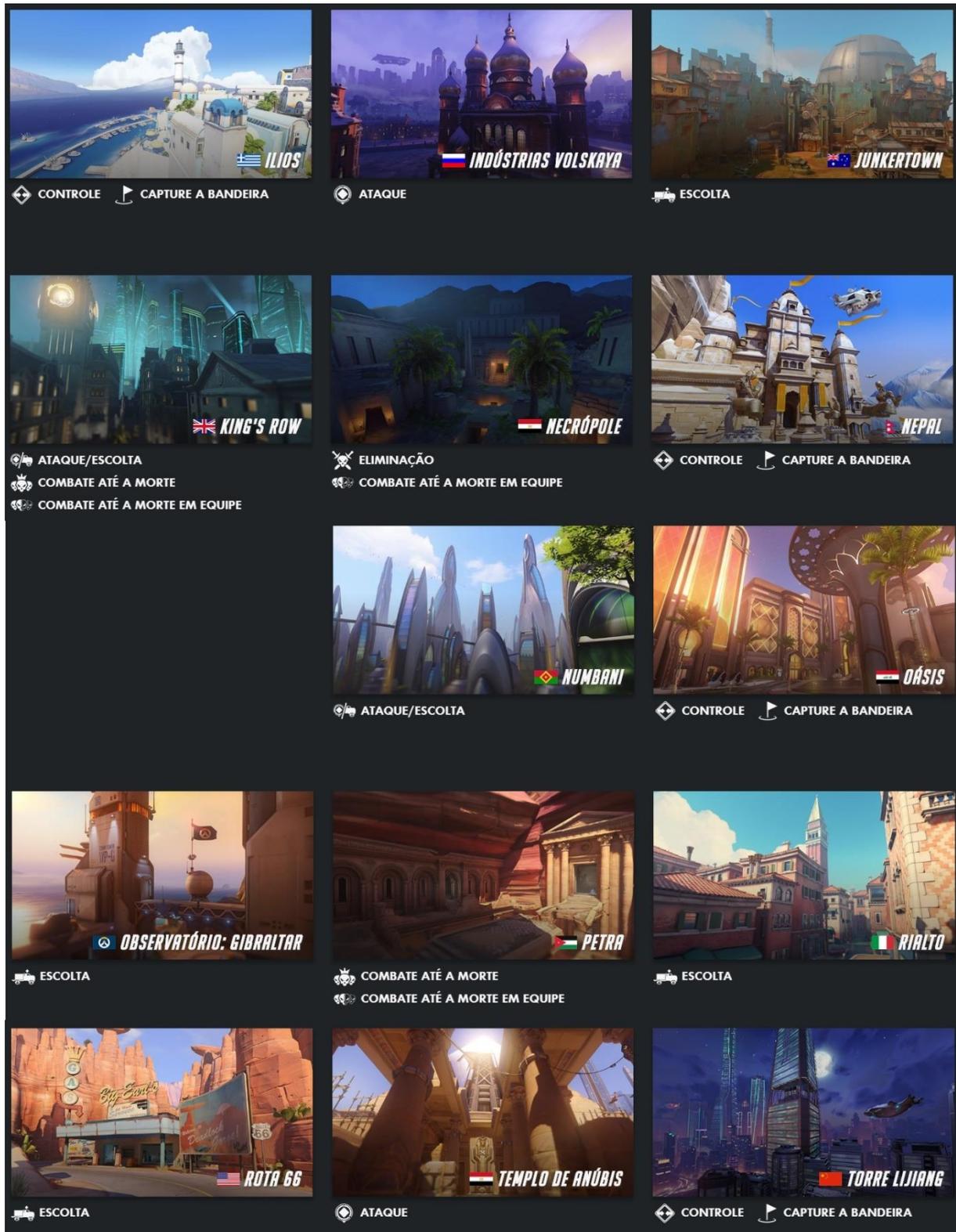
VIGARELLO, G. **As metamorfoses do gordo**: história da obesidade no ocidente – da Idade Média ao século XX. Tradução: Marcus Penchel. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2012.

VIGITEL BRASIL. **Vigilância de fatores de risco e proteção para doenças crônicas por inquérito telefônico**: estimativas sobre frequência e distribuição sociodemográfica de fatores de risco e proteção para doenças crônicas nas capitais dos 26 estados brasileiros e no Distrito Federal em 2017. Ministério da Saúde, Secretaria de Vigilância em Saúde, Departamento de Vigilância de Doenças e Agravos não Transmissíveis e Promoção da Saúde. Brasília: Ministério da Saúde, 2018.

ANEXOS

ANEXO A – Os mapas de Overwatch





Fonte: Play Overwatch (2018)⁹⁰.

⁹⁰ Disponível em: <<https://playoverwatch.com/pt-br/game/overview/>>. Acesso em: nov. 2018.