

Revista
Multidisciplinar de
Estudos

NERDS
**GEEK**

ISSN: 2675-5084

ago. - dez. 2021
volume 3, número 6



Revista Multidisciplinar de Estudos

NERDS/GEEK

ISSN: 2675-5084

v.3, n. 6

Pareceristas que atuaram nesta edição:

Dra. Christiane Lima Barbosa

Dra. Clarissa Fullin Barco de Camargo

Me. Gustavo Montalvao Freixo

Dr. Cleyton Antonio da Costa

Me. Lielson Zeni

Me. Mauricio de Souza Brillinger

Dr. Mario Marcello Neto

Breadelyn Corrêa Pires

Me. Inajara Barbosa Paulo

Me. Rita de Cassia Scocca Luckner

Dr. Diego Genu Klautau

Me. Larissa Tamborindenguy Becko

Me. Ana Paula Rodarte

Me. Ingrid Adrielle de Souza Freitas Santana

Me. Tiago Nilo

Dr. Heitor Coelho

Dra. Luciana Dourado Leão

Dra. Flávia Junqueira

Me. Gabriel Darcin

Me. Caio Túlio Olímpio Pereira da Costa

Dr. José Antônio Loures Custódio

Dra. Carina Bertozzi

Fábio Ortiz Goulart

Me. Enoe Lopes Pontes de Marques Tavares

Editores:

Fábio Ortiz Goulart (FURG)

Me. Lucas do Carmo Dalbeto (UNOESTE)

Renata Sato

Guilherme Pedrosa Carvalho de Araújo

Mestre em Comunicação pela
Universidade Federal do Ceará. Professor
Auxiliar na UniFanor.

E-mail: guilhermepca@gmail.com

Isa Sinara Farias Bessa

Bacharela em Sistemas e Mídias Digitais
pela Universidade Federal do Ceará.

E-mail: isasfb@gmail.com

Mateus Pinheiro de Góes Carneiro

Mestrando em Computação pela
Universidade Federal do Ceará.

E-mail: mateus@virtual.ufc.br

Submissão: 10/07/2021

Revisão: 18/11/2021

Aprovado: 18/01/2022

Publicação: 16/03/2022

IDENTIDADE EM SIMLISH: O gênero como atributo funcional em *The Sims*

Resumo: *The Sims*, uma franquia da desenvolvedora EA Games, é um dos principais jogos da categoria de simulação de vida, ou vida artificial. Desde a sua primeira versão a franquia possibilita que dois personagens, independente do gênero possam se relacionar romântica e sexualmente. Em 2016, *The Sims 4* passou por uma atualização, ampliando as possibilidades de identidades que podem ser construídas para personagens. Dessa forma, o presente trabalho analisou como o gênero se configura como um atributo funcional (ADAMS, 2010) nos diversos títulos da franquia. Baseado na metodologia de estudo de jogos digitais (PETRY ET AL., 2013), foi possível observar que a identidade gênero e a orientação sexual dos personagens modifica a experiência de jogo, e que estas características evoluíram, criando um ambiente mais inclusivo e seguro dentro do jogo.

Palavras-chaves: Jogos digitais; Gênero; Orientação sexual; The Sims.

SIMLISH IDENTITY: Gender as a functional attribute in The Sims

Abstract: *The Sims*, a video game franchise developed by EA Games, is one of the main titles from the life simulation or artificial life category of digital games. Unlikely other video games, the franchise allows, ever since the first title, the relationship, either romantic or sexual, between two characters regardless of their gender. In 2016, *The Sims 4* has gone through an update that allowed a far more diverse customization of its characters and their gender identities. Thus, this article analyzed how gender qualifies as a functional attribute (ADAMS, 2010). Based on a game study methodology (PETRY ET AL., 2013), it was perceived that the sim's gender identity and sexual orientation modifies the game experience, and these characteristics have evolved, creating a far more inclusive and safer in-game environment.

Keywords: Video games. Gender. Sexual orientation. The Sims.



1. INTRODUÇÃO

The Sims é uma franquia de jogos lançada em fevereiro de 2000, desenvolvida pela Maxis, um dos braços da *Electronic Arts (EA Games)*. Pertencente ao gênero de vida artificial ou simulador da vida real, o jogo dá ao jogador a possibilidade de criação e customização de personagens (os *Sims*) e da criação de casas e demais tipos de lotes para construção e povoamento das vizinhanças.

Desde o primeiro jogo, *The Sims* possibilita a relação homoafetiva entre os seus personagens, algo que não é comumente visto em outros jogos. Após o lançamento de *The Sims 4* (2014), os desenvolvedores lançaram uma atualização para que o jogo abrangesse uma quantidade maior de identidades de gênero, além da binária masculina e feminina. Em junho de 2016, a desenvolvedora lançou uma nota afirmando que o objetivo dessa atualização era expandir ainda mais as suas possibilidades de criação de um *sim*, não limitando mais elementos como cabelos, roupas e tom de voz ao sexo biológico, além de possibilitar uma melhor criação de personagens que não apresentassem como apenas o masculino e o feminino como opções para o gênero dos *sims*.

Uma das principais modificações presentes nessa atualização é a mudança das mecânicas envolvidas na criação dos personagens. Desta forma, o presente trabalho tem por objetivo investigar como o gênero se torna um atributo funcional na franquia *The Sims* e como essa configuração se modificou de um jogo para o outro. Para tal, estudaremos primeiro o conceito de jogos digitais e atributos funcionais e o surgimento da franquia *The Sims*, e também faremos alguns apontamentos sobre gênero para que possamos, por fim, proceder para a análise.

2. JOGOS DIGITAIS, ATRIBUTOS FUNCIONAIS E *THE SIMS*

Antes de entrar na descrição de jogos digitais, cremos que seja necessária uma breve elucidação do termo jogo. Johan Huizinga (2003) afirma que o jogo é uma atividade espontânea que se dá em

uma esfera à parte da vida real; esfera essa que possui uma regulação própria e deve ser seguida a fim de se realizar o jogo. O autor foge de teorias que veem o jogo como um ensaio ou uma maneira de descarregar as energias do cotidiano; para Huizinga, a finalidade do jogo é a sua realização em si mesmo, sendo esses outros apontamentos consequências da atividade de jogar. Os jogos, em sua materialidade, às vezes são confundidos com brinquedos. Entretanto, Gilles Brougère (2001) afirma que a diferença principal entre essas duas categorias é que, enquanto o jogo pede uma regulação e objetivos prévios ao seu exercício, o brinquedo só adquire a sua função ao ser manipulado, não obedecendo a nenhum conjunto de regras.

Para a definição de jogos digitais, Chris Crawford (1982) recupera as definições de Huizinga, afirmando que a especificidade desse tipo de jogo é que a sua regulação se dá por meio de um sistema computacional. Essa esfera, os objetivos, as regras e a ambientação são todas criadas e controladas por um computador, podendo simular os adversários, na ausência de uma outra pessoa para jogar junto ou contra.

Jesse Schell (2008) propõe uma divisão das dimensões dos jogos digitais em 4 categorias: estética (os aspectos visuais e sonoros do jogo), narrativa (referente à história e à organização do jogo), mecânica (referente ao funcionamento e às regras de jogo) e tecnológica (referente à tecnologia empregada para o desenvolvimento e interação com o jogo). Os elementos podem participar de mais de uma categoria apresentada por Schell, sendo separados dessa forma para um melhor entendimento das dimensões de um jogo e do próprio jogo digital em si.

Ernest Adams (2010), compartilhando do entendimento sobre elementos estéticos e elementos mecânicos, propõe duas categorias de atributos (modificadores de jogo, de acordo com o autor): cosméticos e funcionais. Os atributos cosméticos são aqueles que modificam apenas a dimensão estética, mas não alteram a jogabilidade, não dão vantagens ou desvantagens. Como exemplo, o autor traz os jogos de corrida. O jogador pode escolher a cor do seu



carro, mas isso não impacta nas ações que podem ser desempenhadas.

Já os atributos funcionais podem impactar na dimensão estética, mas a sua principal característica é modificar diretamente as ações que o jogador pode desempenhar. Seja limitar alguma escolha, ou possibilitar novas ações, aumentar ou diminuir a eficiência de um comando, entre outras. A exemplo, muitos jogos possuem atributos como Força, Destreza e Inteligência que alteram diversas habilidades dos seus personagens. Os personagens de Força maior, por exemplo, causam mais dano com armas de curta distância, já os de Destreza maior são capazes de manusear arco e flecha, e os personagens cujo atributo principal é a Inteligência podem usar magias com mais facilidade.

Com base no entendimento do conceito de jogos digitais e os seus atributos, podemos partir para uma compreensão do que é o jogo *The Sims*. Franquia da Maxis, um braço da empresa *Electronic Arts* (EA Games), os jogos se tornaram referência na categoria de vida artificial. Os jogos de vida artificial (*artificial life* ou *a-life*), ou ainda chamados de simuladores de vida real trazem como particularidade, como o próprio nome sugere, a simulação de vida real. Controlando os personagens, o jogador gerencia o seu cotidiano, definindo as ações que estes vão desempenhar no jogo e satisfazendo as suas necessidades vitais para mantê-los no jogo, caso seja o desejado (ADAMS, 2010). Por mais que *The Sims* seja referência, esse gênero não se limita apenas às vidas humanas. *Spore*, também da *EA Games*, é um jogo de vida artificial, mas em vez de pessoas, o jogador gerencia diversas espécies de seres vivos.

Hoje, a franquia *The Sims* se encontra em sua quarta versão, *The Sims 4*, lançado em 2014. Os jogos possuem um universo próprio, contando, inclusive, com um idioma próprio, chamado de *simlish*, e dinheiro, os *simoleons*. O idioma nativo do universo de *The Sims* é uma linguagem fictícia que, apesar de se inspirar em idiomas reais, não possui nenhuma estrutura específica ou dicionário formal. Embora algumas expressões sejam facilmente reconhecidas (como “sul-sul” para saudações), o *simlish* mais parece uma linguagem sem nexos (*gibberish*, em

inglês) do que um idioma estruturado, seguindo suas próprias regras. Ressaltamos esse ponto pois a estrutura de gênero do jogo, assim como idioma, também se baseia em concepções cujo sentido possui correspondência no mundo real, mas que segue as próprias regras dentro do jogo.

Cada jogo possui ainda complementos, os chamados pacotes de expansão, pacotes de jogo e pacotes de objetos, que adicionam novos itens de customização e novas funções ao jogo base. Além disso, o jogo é aberto a modificações e conteúdos personalizados construídos pela comunidade, aumentando ainda mais as possibilidades oferecidas. A inspiração para o jogo surgiu a partir de um incêndio que fez Will Wright, criador de *SimCity*, perder sua casa em 1991. Nove anos mais tarde, a ideia se consolidou e foi lançado *The Sims*, um dos precursores do estilo simulação. Até o presente momento, a franquia lançou quatro jogos principais: *The Sims* (2000), *The Sims 2* (2004), *The Sims 3* (2009) e *The Sims 4* (2014), que contam com mais de trinta pacotes de expansão (que alteram alguns pontos de jogabilidade), bem como mais de trinta coleções de objetos (que adicionam majoritariamente roupas e objetos) e, exclusivamente para *The Sims 4*, pelo menos sete pacotes de jogo (que mesclam a adição de novos recursos com novas roupas e objetos). Além dos jogos principais, existem alguns derivados como *The Sims Online* (2002), *The Sims Histórias* (2007), *The Sims Medieval* (2011), *The Sims Social* (2011) e *The Sims Freeplay* (2011).

Com jogabilidade estilo *sandbox*, o jogo não tem objetivo definido, deixando, assim, o jogador livre para criar as suas próprias metas. Entretanto, os *sims* (avatares) têm algumas necessidades básicas, que variam sutilmente entre os jogos da franquia. Tais necessidades são baseadas na Pirâmide de Maslow. Sendo um resultado da teoria da Hierarquia das Necessidades, criada pelo psicólogo estadunidense Abraham Harold Maslow nos anos 50, a Pirâmide de Maslow é utilizada para demonstrar a hierarquia das necessidades humanas. Sua teoria propõe que a necessidade é a fonte da motivação humana, bem como tais necessidades dividem-se em cinco categorias fundamentais que podem ser dispostas em uma pirâmide (MATSUOKA E SILVA, 2013).



Assim, tendo em sua base as necessidades fisiológicas até chegar às necessidades de autorrealização, no topo, segundo Maslow, para os humanos, é dessa forma que os desejos são saciados. E, apenas saciando as necessidades de base, como sede e fome, indispensáveis à vida, segue-se para o próximo nível, o da segurança, e assim sucessivamente. Baseado nesse conceito, os *sims* têm necessidades (bexiga, fome, sede, diversão, social e higiene) que ao serem saciadas, ou não, influenciam diretamente no seu humor e, em alguns casos, impedem o jogador de realizar algumas ações, por exemplo, um *sim* com muita fome pode ficar desconfortável o suficiente para não ir dançar mesmo se comandado a isso. Além das necessidades básicas, ao longo da franquia foram adicionadas as aspirações, grandes metas de vida a serem atingidas pelos *sims*, que vão desde “ter uma família grande e feliz” a “ser um gênio do crime”.

Entre as diversas ações que podem ser realizadas por (e entre) os *sims*, estão as opções de romance, interações sexuais, casamento e relacionamentos afetivos/sexuais de maneira geral. Para discutirmos como o gênero se configura como um atributo funcional na franquia *The Sims*, consideramos importante fazer alguns apontamentos sobre gênero e como essa categoria está presente na forma de atributos dos jogos digitais.

3. APONTAMENTOS SOBRE GÊNERO E JOGOS DIGITAIS

Ao pensar sobre gênero, uma das referências mais conhecidas é Simone de Beauvoir (1953). Ao afirmar que não se nasce mulher, torna-se, Beauvoir revela o caráter processual e contextual do gênero. Isso significa que o que caracteriza o feminino, e por extensão o masculino, é resultado de uma construção que se dá em um contexto, tanto histórico quanto cultural, e não algo dado ou atrelado necessariamente ao chamado sexo biológico. Judith Butler (2003) afirma que o gênero, um construto social, tem relação com o sexo biológico, mas que este não é a sua finalidade. Com isso, a autora afirma que, embora exista a associação entre a genitália,

representante máximo do sexo biológico, e o gênero, ela não é determinante, pois o gênero não encontra a sua finalidade na biologia. A autora ainda aponta a relação estreita entre gênero e orientação sexual.

Chamando de heterossexualidade compulsória, Butler aponta para o que parece ser, comumente, uma das características fundantes dos gêneros masculinos e femininos: a heterossexualidade. Isso quer dizer que parte do pertencer a um gênero é sentir atração pelo oposto, trabalhando assim numa perspectiva binária em que em uma ponta está situado o gênero masculino e no outro o feminino, e que esses polos exercem atração sobre o outro. Isso implica em uma negação do estatuto de mulher ou homem caso o indivíduo tenha como orientação sexual uma outra que não a heterossexual. Entretanto, a autora afirma que a orientação sexual não é determinante de uma identidade de gênero, tampouco esse sistema é baseado em uma oposição binária mutuamente excludente. Isso quer dizer que, não somente o masculino não implica na negação do feminino, como também implica na presença de uma série de outras identidades entre esses dois pontos.

Guacira Lopes Louro (2000), ao pensar o gênero, apresenta definições para dois conceitos fundamentais para o desenvolvimento deste trabalho, e que estão em concordância com o pensamento de Butler. Identidade de gênero, para Louro, é a identificação que um determinado indivíduo tem com um gênero. Posto em outras palavras, é o gênero com o qual um indivíduo se identifica com, e que está desvincilhado da biologia. Já a orientação sexual, para a autora, diz respeito ao envolvimento afetivo e/ou sexual de um indivíduo. Entretanto, a autora fala que a nomenclatura surge de um posicionamento ainda binário, e ligando sempre o gênero ao sexo, não à toa temos hetero, homo e bissexual como nomenclaturas, que na verdade falam sobre o gênero dos indivíduos envolvidos na relação, mas levam o sufixo “sexual”. Essa lógica também, segundo a autora, só encontra sentido em uma lógica heteronormativa, e que a partir do momento em que começamos a pensar em outras identidades fora da oposição masculino-feminino, essa nomenclatura começa a



enfraquecer e deixar visíveis as diversas brechas em sua formulação.

Desmistificando as chamadas “coisas de mulher” e “coisas de homem”, Angela Bello (2016) afirma que características tidas como femininas (tais como sensibilidade, cuidado, noção do coletivo e passividade) ou masculinas (como força, agressividade, senso de aventura, entre outras) são na verdade frutos de um sistema que educa os indivíduos, desde que um gênero lhes é atribuído, a agir de acordo com essas expectativas, mas que nenhuma dessas características está atrelada ao gênero, mas sim que são passíveis de serem desenvolvidas por qualquer pessoa. De posse dessas informações, como os estudos de gênero podem influenciar ou modificar os jogos digitais? Pensemos a partir de uma escolha muito simples: em um jogo em que podemos criar o nosso personagem, uma das primeiras coisas que são perguntadas ao jogador é se o seu avatar (termo utilizado para definir o personagem controlado pelo jogador) é homem ou mulher; e, a partir dessa pergunta, uma série de outras opções são comumente apresentadas estritamente ligadas à essa escolha primeira.

A exemplo dos jogos *Pokémon X* e *Y* e os títulos subsequentes, o jogador pode escolher entre alguns avatares iniciais, metade identificada como avatares masculinos e metade como femininos que variam a cor da pele e do cabelo, e todas as roupas e penteados que podem ser colocados ao personagem são marcados pelo gênero escolhido no início. Esse tipo de criação de personagem não só revela o sistema binário mutuamente excludente apontado anteriormente, como também atrela determinadas escolhas de vestuário e cabelo que em nada possuem

a obrigação de ser atrelada a apenas um gênero em específico. Em *Temtem*, jogo similar ao *Pokémon*, a criação do avatar se dá de maneira diferente. O jogador escolhe inicialmente o tipo do corpo, com ou sem seios, e as demais opções de customização, como roupas e penteados, não são afetados por essa primeira escolha, não criando assim itens exclusivos para corpos de um tipo ou outro. Por último, para poder se referir ao jogador, é perguntado que pronomes de preferência (Figura 1), deixando essa opção como a única a definir o gênero do personagem¹. Outro jogo que utiliza uma estratégia semelhante é o *Animal Crossing: New Horizons*, só que em vez de perguntar ao jogador os pronomes utilizados, ele pergunta qual o estilo do avatar do jogador e cria uma comunicação para se referir ao jogador sempre de maneira neutra².



Figura 1: Escolha de pronomes em *Temtem*.

Fonte: Gayming Magazine.

Entretanto, essas alterações são apenas estéticas, e não oferecem vantagens, desvantagens, ou modificações significativas na experiência de jogo. Diferente da franquia *Dragon Age*, cujo gênero do personagem afeta as suas relações interpessoais. A

¹ Em inglês são apresentadas as opções *He/Him* (Ele/Dele), *She/Her* (Ela/Dela) e *They/Them*. A última opção, por mais que possa ser traduzida como Eles(as)/Deles(as), esses pronomes também são utilizados, formalmente, quando não se conhece o sujeito da oração. Esses pronomes também são adotados por pessoas não-binárias, que não se identificam exclusivamente com o masculino ou feminino. Em português, a

gramática ainda não prevê formalmente o uso de pronomes de gênero neutro, mas usualmente são utilizados *ile/dile* ou *elu/delu*.

² Em inglês, os diálogos do jogo são construídos para que o personagem do jogador não seja referenciado na terceira pessoa, que denotaria os marcadores *he/him*, *she/her* ou *they/them*. Os personagens referem-se ao jogador na segunda pessoa.



franquia possui, em seus títulos, diversas possibilidades de pares românticos; todavia, cada um desses personagens possui uma orientação sexual definida, respondendo de maneira diferente de acordo com o gênero, e às vezes à raça, do avatar do jogador. Nesse caso, a orientação sexual dos personagens entra como um atributo funcional, na definição de Adams (2010), por ser uma característica do personagem que afeta ou influencia as ações que podem ser tomadas, se aproximando da dimensão mecânica de Schell (2008) por se relacionar com as regras de jogo.

No caso dos jogos como *Pokémon*, *Temtem* e *Animal Crossing*, o gênero entra como um atributo cosmético. De acordo com Adams (2010), esse tipo de atributo não afeta a capacidade do jogador de executar as ações do jogo; já em *Dragon Age*, o gênero se torna um atributo funcional, por permitir o desempenho de certas funções do jogo dependentes dessa escolha. Esse tipo de atributo, então, se assemelha à dimensão estética proposta por Schell (2008), contemplando os aspectos visuais do jogo. Outros jogos utilizam o gênero para incrementar funções de pouca ou nenhuma utilidade ao jogo, servindo a um projeto constante de hipersexualização das personagens femininas. É o caso da franquia de jogos de luta *Dead or Alive* (Figura 2). Em alguns jogos da franquia, conhecida pelas personagens femininas com figurinos mínimos e grandes seios, é um parâmetro chamado *Breast Motion* (ou movimentação dos seios, em tradução livre) exclusivo para as personagens femininas. Esse parâmetro, que pode ser configurado, determina o quanto os seios da personagem vão se movimentar de acordo com a sua movimentação e

ataques desferidos ou sofridos. Esse tipo de tratamento dado às personagens femininas é, de maneira infeliz, comum nos jogos digitais. Livia Fonseca (2013) aponta para a redução das mulheres ao que ela chama de *vênus estereotípi*, um tipo de representação que valoriza os atributos sexuais das mulheres, como os seios, os quadris e os glúteos, em detrimento de demais características, como a personalidade ou o desenvolvimento da história, contribuindo assim para a objetificação das personagens femininas.

A união de uma heterossexualidade compulsória e a objetificação feminina pode ser observada nos jogos da franquia *The Witcher*. Encarnando no bruxo Geralt, o jogador pode, entre batalhas contra monstros e criaturas paranormais, desenvolver romances com uma série de personagens femininas que são importantes para a narrativa, culminando em cenas de sexo. Além disso, algumas cidades possuem bordéis e, embora existam trabalhadores homens e mulheres, o personagem só pode pagar pelos serviços de uma personagem feminina. Além disso, enquanto as personagens femininas são mostradas completamente desnudas, com direito a focos de câmera nos glúteos e nos seios, não mostrando apenas a genitália, Geralt é mostrado apenas do tronco para



Figura 2: Honoka de *Dead or Alive* sendo sequestrada.

Fonte: YouTube.

cima, sem nenhum foco específico em quaisquer partes do seu corpo. Por mais que seja possível argumentar que não é exibida a genitália de nenhum dos dois personagens, Naomi Wolf (2019) afirma que esse argumento parte de uma falsa simetria. Para a autora, culturalmente, o órgão correspondente ao pênis para a censura não é a vulva, mas os seios, por serem estruturas



protuberantes, que se desenvolvem a partir da superfície do corpo, e não para dentro dele.

De posse desses apontamentos sobre gênero e sua influência nos jogos, podemos seguir para entender como *The Sims* trabalha a identidade de gênero e a orientação sexual dos personagens, os *sims*.

4. GÊNERO E SUAS IMPLICAÇÕES EM *THE SIMS*

Para conduzir esse estudo, tomamos como base a metodologia de estudo de jogos digitais proposta por Arlete Petry et al. (2013), sendo um método trifásico: estudo do jogo através de materiais oficiais e extraoficiais; assistir às pessoas jogando; jogar. Entretanto, como o presente trabalho não estuda a relação entre os jogadores e o jogo e seus personagens, optamos por considerar apenas a primeira e a terceira etapas do método. Os materiais externos ao jogo foram obtidos no site oficial da franquia *The Sims*³, em português, e na *The Sims Wiki*⁴, um site feito por fãs que reúne informações sobre todos os jogos da franquia. Já para a constituída de jogar *The Sims*, foram jogados os jogos base *The Sims* (2000), *The Sims 2* (2004), *The Sims 3* (2009) e *The Sims 4* (2014). Entretanto, como alterações significativas foram feitas no último jogo da franquia, este foi analisado juntamente às suas expansões, para uma maior compreensão.

Com o foco em entender como o gênero se configura como um atributo funcional na franquia, foram observados os seguintes aspectos nos jogos: o *Create-A-Sim* (ou CAS, a ferramenta de criação de *sims*), as interações que podem ocorrer entre os personagens, no que diz respeito a relações amorosas e/ou sexuais, e os personagens pré-existentes à intervenção dos jogadores.

Desde a primeira versão do jogo, sem a necessidade de nenhuma expansão, *The Sims* já permitia a relação homoafetiva entre os *sims*, mostrando que o gênero dos personagens nunca foi um impeditivo para o engajamento em interações românticas ou sexuais entre os *sims*. A customização do jogo era um tanto quanto simples, se comparada com as versões subsequentes. O jogador pode escolher a idade (criança ou adulto), cor de pele (clara, média ou escura) e gênero (masculino ou feminino). Além disso, existem opções de cabeça e roupas que podem ser selecionadas para a criação do personagem. Aqui, podemos perceber, de antemão, que gênero do personagem é um atributo funcional, e essa sua característica se revela já na criação do personagem, visto que ao optar por um ou outro, já existem algumas limitações para, por exemplo, escolher as roupas do personagem, que são atreladas ao gênero masculino ou feminino. Como eles alteram as regras do jogo de acordo com a opção selecionada, fazem parte de uma dimensão mecânica do jogo, pois diz respeito às ações que podem ser desempenhadas durante o jogo. Esse atributo funcional vai determinar como outros atributos do personagem são apresentados. Ao escolher, por exemplo, o gênero feminino (atributo funcional, da dimensão mecânica do jogo), são apresentadas ao jogador uma série de outros elementos que, marcados pelo gênero do personagem, servem para a sua customização (Figura 3). Já as roupas e os cabelos dos personagens são atributos cosméticos, pois, independente do que for escolhido, não altera em nada as escolhas possíveis dentro do jogo, contemplando assim apenas a dimensão estética do jogo, por ter implicações apenas no visual dos *sims*.

³ Disponível em <<https://www.ea.com/pt-br/games/the-sims>> acesso em 05 jul. 2021

⁴ Disponível em <https://sims.fandom.com/pt-br/wiki/The_Sims_Wiki> acesso em 05 jul. 2021

As crianças não podem se engajar em nenhuma relação romântica, já os adultos podem ter interações românticas com quaisquer outros, independente de gênero, contanto que eles tenham bastantes pontos de relacionamento

para tal, caso contrário, o *sim* com quem a interação

foi iniciada rejeitará a ação. Por mais que o primeiro jogo não tenha um sistema de gestação, dois *sims* podem se tornar os pais de uma criança após iniciarem interações românticas, contanto que seja uma relação heterossexual. Isso implica no gênero se configurar, novamente, como um atributo que influencia na dimensão mecânica, uma vez que é determinante para que os dois personagens, dentro de uma certa configuração, possam ter um filho. Ao ordenar que um personagem interaja romanticamente com o outro, há uma chance de aparecer uma janela perguntando se ambos deveriam ter um bebê. Caso a resposta seja afirmativa, aparecerá imediatamente um carrinho bebê com o filho do casal dentro. Por mais que a adoção de crianças por casais homoafetivos ainda seja motivo de discussões baseadas em preconceitos e determinismos biológicos, o jogo

possibilita que quaisquer casais possam adotar um bebê. Para tal, são necessários dois requisitos: (a) possuir dois *sims* adultos na casa, independente do gênero e (b)



Figura 3: Customização de sims em *The Sims*.
Fonte: YouTube.

atender ao telefone. Cada chamada telefônica possui uma chance aleatória de ser uma ligação do orfanato perguntando ao *sim* se este deseja adotar uma criança. Caso a resposta seja afirmativa, aparecerá um carrinho de bebê com a criança adotada, igual ao que foi descrito para o casal heterossexual que engajar em interações românticas.

Em *The Sims 2*, as opções de customização se tornam mais robustas, sendo possível customizar completamente o rosto dos personagens, além de mais opções de cores de pele e roupas (Figura 4). Mas estes recursos de customização, por serem da dimensão estética, não influenciam nas ações que podem ser tomadas no jogo; sendo, na verdade, limitados a partir da escolha do gênero do personagem, revelando, novamente, o caráter funcional deste atributo. As idades também são mais diversificadas, contando, no jogo base, com: recém-nascido, bebê, criança, adolescente, adulto e idoso, mas o gênero continua restrito ao masculino e feminino. A partir dessa edição, foi implementado o sistema de gravidez, que agora se dá a partir de uma ação

deliberada por parte do jogador, não recorrendo mais a um sistema aleatório para que um casal tenha filhos. A adoção também perdeu esse caráter randômico, sendo possível



Figura 4: Customização de sims em *The Sims 2*.
Fonte: IGN.



recorrer a essa ação a qualquer momento a partir do telefone. Para que ocorra a gestação, os *sims* precisam realizar uma ação chamada “tentar ter um bebê”, que pode ser realizada na cama, na banheira, no carro, entre outros objetos do jogo.

Essa opção só está disponível para um casal heterossexual, e a gestação sempre ocorre no *sim* do gênero feminino, recorrendo a uma ligação direta entre o gênero feminino e o útero, assim como há a ligação direta entre o masculino e o pênis. Isso implica na exclusão de indivíduos transgêneros, aqueles que se identificam com um gênero diferente daquele que lhe foi atribuído ao nascimento, uma vez que um homem trans pode engravidar de um homem cisgênero (que se identifica com o gênero que lhe foi atribuído) ou de uma mulher trans. Isso revela um posicionamento e um entendimento, por parte dos produtores, de gênero a partir das características biológicas, especificamente a genitália como fator determinante do masculino ou feminino. A única maneira de acontecer uma gravidez masculina no jogo é por meio da abdução. Se o *sim* homem for abduzido, existe a possibilidade de, após algum tempo de jogo, ele voltar grávido, e dar à luz a um bebê alienígena. Aqui o gênero é reforçado como um atributo funcional, pois para que ocorra a gestação, o *sim* marcado como feminino desbloqueia uma ação caso essa interação seja realizada com outro *sim*, marcado como masculino.

The Sims 3 (2009) não apresentou nenhuma mudança nesse sistema já implementado na segunda versão do jogo, deixando apenas a customização (ainda) mais robusta. O 4º jogo da sequência principal, lançado em 2014, também não tinha, de início, modificações nesse sistema de sexo/gênero, gestação e customização, sempre mantendo itens específicos para cada gênero, além de apenas a possibilidade do *sim* mulher engravidar. Visando expandir as opções de criação de um *sim*, em junho de 2016 foi lançada uma atualização que aumentava as possibilidades de escolha para a criação de um *sim*. Essa modificação representa um passo adiante de uma maior possibilidade de representação dentro do jogo. Por mais que seja possível escolher, ainda, apenas entre as opções masculino ou feminino para

o gênero do personagem, agora é possível acessar uma aba com opções mais específicas, para além do gênero, sobre a fisionomia do *sim* a ser criado.

As opções apresentadas ao jogador são: (a) constituição física (masculina/feminina); (b) preferência de traje (masculina/feminina); (c) gravidez (pode engravidar alguém/pode ficar grávida(o)/nenhum); e (d) preferências no banheiro (usar o banheiro em pé/ apenas sentado) (Figura 5). A primeira opção, constituição física, diz respeito à aparência do corpo do *sim*, se este terá seios (caso o marcador de gênero seja feminino), menor quantidade de massa muscular e quadris mais largos (feminino) ou se terá o peitoral sem seios (caso o marcador de gênero seja masculino), ombros mais largos e musculatura mais desenvolvida (masculino). A preferência de traje, como o nome sugere, não é algo que exclui a outra possibilidade. Por exemplo, ao criar um *sim* cuja preferência de traje é feminina, ainda é possível acessar os trajes que estão marcados como masculinos. Essa preferência se dá mais como uma filtragem das opções mostradas, que antes estavam ligadas exclusivamente ao gênero, sem a possibilidade de acessar aquelas designadas ao outro que não fora escolhido. As duas últimas opções, sobre a gravidez e o banheiro, apresentam ao jogador, mais do que as anteriores, escolhas intimamente relacionadas com a genitália e o funcionamento do corpo do *sim*. As opções de gravidez podem revelar, por exemplo, se o personagem possui vulva ou pênis, que podem ser reveladas também pelas opções do banheiro, ou ainda que o personagem é estéril. Enfatizamos, neste ponto, que em momento nenhum o jogo, por padrão, mostra a genitália dos personagens, sendo sempre censurada por uma faixa de distorção nos momentos em que eventualmente apareceria, como banho ou ao usar o banheiro.

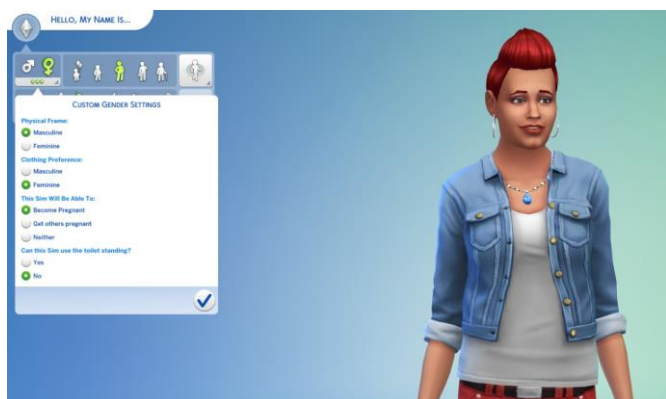


Figura 5: Opções de gênero em The Sims 4.

Fonte: Sims Community.

Nessas opções, se pensarmos na dimensão estética e na dimensão mecânica do jogo, enquanto as duas primeiras opções (constituição física e preferência de traje) são atributos cosméticos, essas escolhas permitem uma maior customização do personagem, mas não impactam nas ações que o personagem pode desempenhar no jogo. Já as opções referentes ao banheiro e à possibilidade de engravidar modificam o papel e as ações que os *sims* podem desempenhar no jogo, correspondendo à dimensão mecânica do jogo.

A escolha do gênero (masculino ou feminino) juntamente com a composição física (também masculina ou feminina), possui algumas implicações que valem a discussão. Por exemplo, ao criar uma personagem mulher transgênero (composição física “masculina”, nos termos do jogo, e identidade de gênero feminina) há a possibilidade de aumentar os seios, resultantes de um tratamento hormonal ou de implantes de silicone, ou da remoção total, deixando um peitoral plano, tipicamente lido como masculino. Independente da presença de seios avantajados ou não, ao remover a parte superior da roupa do *sim*, esta é substituída por um sutiã, censurando assim o busto da personagem. Esse tratamento ao corpo pode ser observado também na lógica “inversa” (entre aspas, pois esses pontos só configuram uma oposição se partirmos de um paradigma binário mutuamente excludente). Ao criar um *sim* homem trans, ou seja, de identidade de gênero masculina, mas corpo “feminino”, este apresenta as características típicas do corpo feminino do jogo, tais como

quadris mais largos e ombros mais estreitos por padrão, porém ausente de seios e, portanto, ausente da censura, uma vez que ao remover a parte superior, é exibido o peitoral plano do *sim*.

Wolf (2019) afirma que, partindo de uma perspectiva de gênero que valoriza homem e mulher, principalmente, biológicos, o pênis encontra seu equivalente nos seios, por serem estruturas que se desenvolvem a partir da superfície do corpo, e não a vulva, que se desenvolve da superfície para dentro. Entretanto, essa afirmação não implica na remoção da censura da vulva, tampouco explora outras possibilidades de existências de corpos masculinos e femininos, tratando dessa discussão a partir de indivíduos masculinos cujo corpo é dotado de pênis e de indivíduos femininos dotados de vulva e seios. Por esse motivo, mesmo que não seja da vontade do jogador criar a sua *sim* transgênero com seios desenvolvidos, o jogo censura a parte superior da personagem, partindo desse entendimento apontado acima. A partir de um paradigma binário embasado na biologia (masculino-pênis, feminino-vulva), *The Sims* consegue expandir as possibilidades de uma maneira que pode ser facilmente compreendida a partir do sistema de gênero em que a sociedade, e quando falamos sociedade queremos enfatizar o caráter quase que global, está inserida, ainda polarizado em uma oposição entre homem e mulher. É a partir dessa polarização que o jogo consegue mostrar as multiplicidades de corpos e identidades, de uma maneira que não recorre a termos rebuscados, mas a perguntas simples e que respondem sobre o funcionamento do corpo de um *sim*. Por mais que tenha sido dito o mesmo sobre todas as edições do jogo, reforçamos que essas escolhas na composição de um *sim* não alteram em nada a maneira com que eles se relacionam romanticamente e sexualmente com os demais, uma vez que o critério principal para o estabelecimento de uma relação entre os dois personagens é, somente, a quantidade de pontos necessária para que as interações sejam possíveis.

Entretanto, por mais que o jogo tenha expandido as suas opções de customização, o universo do jogo ainda é pouco povoado por *sims* que fujam à



norma cisgênero, visto que a grande maioria dos *sims* que habitam as vizinhanças ainda estão enquadrados na configuração de gênero, constituição física e preferência de traje apontando para o mesmo marcador, tampouco existem núcleos familiares pré-existentes que tenham como base um relacionamento diferente do heterossexual; deixando a cargo do jogador criar os personagens que fogem dessa conformidade. Somente dois *sims* pré-criados se apresentam em uma configuração diferente da norma: Morgana Brasa e Lia Hauata, e não há nenhum núcleo familiar pré-existente que apresente uma configuração familiar parental diferente da cis-heteronormativa.

Morgana Brasa (Figura 6, esq.) aparece como um dos mestres feiticeiros do pacote de jogo *The Sims 4: Reino da Magia*. Nessa expansão, os *sims* podem aprender três tipos de magia, cada um com um mestre diferente. Apesar de um nome tipicamente associado às mulheres, Morgana é um *sim* do gênero masculino que possui preferência por trajes femininos. As opções para personalização de gênero de Morgana são: (a) gênero: masculino; (b) estrutura física: masculina; (c) preferência de traje: feminina; (d) gravidez: não pode engravidar ninguém nem ficar grávido; (e) preferências do banheiro: não pode usar o vaso sanitário em pé. Já Lia Hauata (Figura 6, dir.) é uma *sim* que aparece juntamente com pacote de expansão *The Sims 4: Ilhas Tropicais*, ambientada em um ambiente insular que se assemelha ao Havaí. As opções para personalização de gênero de Lia são: (a) gênero: feminino; (b) estrutura física: masculina; (c) preferência de traje: feminina; (d) gravidez: pode engravidar; (e)



Figura 6: Morgana Brasa (esq.) e Lia Hauata (dir.).
Fonte: The Sims Wiki.

preferências do banheiro: não pode usar o vaso sanitário em pé.

Essas opções podem, de início, causar alguma confusão. Entretanto, é importante frisar que o jogo não se limita a opções cis-heteronormativas; afinal, como o jogo e os seus personagens não fazem distinção no tratamento com os *sims*, qualquer que seja a sua identidade de gênero ou orientação sexual, fica clara a ausência de uma norma que aponta para indivíduos cisgêneros e heterossexuais. A nova personalização, na verdade, mostra a elasticidade dos conceitos de gênero, mostrando assim a riqueza de personagens que podem ser criados para o jogo e que não estão presos a um sistema binário, muito embora estabeleça os seus critérios a partir deste.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A franquia *The Sims* é uma das mais proeminentes do gênero *artificial life* ou a-life. Desde o seu primeiro jogo, não impôs restrições à orientação sexual dos personagens. Evoluindo tecnologicamente, o jogo deixou que os *sims* fossem cada vez mais moldáveis ao desejo dos jogadores, abrindo cada vez mais o leque de possibilidades de criação e customização. Ao expandir, em 2016, as opções de customização de gênero, a equipe de desenvolvedores mostra que acompanham os debates que estão sendo levantados sobre identidade de gênero e orientação sexual, expandindo assim o seu universo de criação, adicionando não só uma riqueza maior de personagens para o jogo, mas também expandindo as possibilidades de representação, utilizando amplamente os potenciais dos recursos estéticos e dos recursos mecânicos presentes no jogo



para que essa expansão pudesse ser feita dentro da estrutura já conhecida e difundida da franquia.

Enxergar o gênero como um atributo funcional nos possibilita entender as implicações para além da dimensão estética de um jogo digital. É possível, dessa forma, entender como o gênero modifica, engendra e/ou determina uma série de regras de funcionamento dos jogos digitais, expandindo ainda mais o debate sobre identidade de gênero, orientação sexual e como essas características permeiam o universo dos jogos digitais. Esse entendimento possibilita não apenas uma maior compreensão de *videogames* como mídia

Apesar de se apegar a aspectos binários (trabalhando com masculino e feminino como oposições), ao apresentar as opções de customização, são aumentadas as combinações possíveis para a personalização de um *sim*, criando assim a possibilidade de flexibilização de uma identidade de gênero que foge ao binário mutuamente-excludente masculino e feminino.

Dessa forma, apesar da franquia utilizar do gênero como um atributo funcional, esta não funciona como um impeditivo ou um pré-requisito para determinadas interações (ao contrário do já citado *Dragon Age: Inquisition*, em que cada personagem possui uma orientação sexual definida). As opções de gênero, em *The Sims*, modificam algumas ações, como engravidar, a maneira de usar o banheiro e os pronomes pelos quais os personagens são tratados, mas não engendram mais essas opções dentro do binário masculino-feminino.

Como o jogo possui como critério para as relações amorosas apenas os pontos de relacionamento entre os personagens, ao expandir as identidades de gênero, expande-se, como consequência, as orientações sexuais, visto que não há uma opção que engendra a sexualidade de quaisquer *sims*. Por mais que o jogo tenha um sistema de customização robusto, ainda não existe a possibilidade de uma identificação neutra ou não binária de gênero, sempre tratando os personagens pelo masculino ou feminino, dependendo da escolha. Dessa forma,

podemos olhar para exemplos, como *Temtem* e *Animal Crossing: New Horizons*, que deixa o jogador escolher os pronomes ou estabelece uma linguagem neutra de gênero, respectivamente, para tornar o jogo ainda mais inclusivo, abrangendo identidades que se encontram desprendidas dessa lógica binária de gênero.

REFERÊNCIAS

ADAMS, Ernest. **Fundamentals of game design**. Berkeley: New Riders, 2010.

BEAUVOIR, Simone de. **The second sex**. New York: Vintage books, 1953.

BELLO, Angela. From the “Neutral” Human Being to Gender Difference: Phenomenological and Dual Anthropology in Edith Stein. In: CALCAGNO, Antonio (Org.). **Edith Stein: women, social-political philosophy, theology, metaphysics and public history**. Suíça: Springer International Publishing, 2016, cap. 2, p. 11-25.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez Editora, 2001.

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero: feminismo e subversão de identidade**. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 2003.

CRAWFORD, Chris. **The art of digital game design**. Vancouver: Washington State University, 1982.

FONSECA, Lívia Lenz. **GamerGirls: as mulheres nos jogos digitais sob a visão feminina**. 2013. Mestrado (Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação) - Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, RS, Brasil.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5o. ed. [S.l.]: Perspectiva, 2003.



LOURO, Guacira Lopes. Pedagogias da Sexualidade. In: LOURO, Guacira Lopes (Org.). **O corpo educado: pedagogias da sexualidade**. Belo Horizonte: Autêntica, 2000, cap. 1, p. 4-24.

MATSUOKA, Luciane Terumi; SILVA, Jerson Joaquim. **Os eventos e a hierarquia das necessidades humanas de Maslow: conjecturas na sociedade contemporânea**. Colloquim Humanarum, v. 10, n. especial, p. 633 - 639, 2013.

PETRY, Arlete et al. **Parâmetros, estratégias e técnicas de análise de jogo: o caso a mansão de quelícera**. XII Simpósio Brasileiro de jogos e Entretenimento Digital, São Paulo. Trilha de Cultura (proceedings), p. 141-151, 2013.

SCHELL, Jesse. **The art of game design: a book of lenses**. Morgan Kaufmann, 2008.

WOLF, Naomi. **O mito da beleza: como as imagens de beleza são usadas contra as mulheres**. Rio de Janeiro: Rosa dos Tempos, 2019.

Como citar este artigo:

ARAÚJO, Guilherme Pedrosa Carvalho de;
BESSA, Isa Sinara Farias; CARNEIRO, Mateus
Pinheiro de Góes. Identidade em simlish: O
gênero como atributo funcional em The Sims.
**Revista Multidisciplinar de Estudos
Nerds/Geek**, Rio Grande, v.3, n.6, ago.-dez.
2021. p. 4-16.

Marcelo Travassos da Silva

Graduado em Publicidade Universidade Católica de Pernambuco - Unicap (2006). MBA em Marketing Faculdade de Administração e Direito de Pernambuco - Fcap (2012). Especialista em Estudos Cinematográficos Unicap (2014). Mestre em Ciências da Linguagem Unicap (2019).

orcid.org 0000-0002-5425-5071

E-mail: marcelotrava46@gmail.com

SUPERMAN COM TRÊS DIMENSÕES EM CINCO MINUTOS

Resumo: O primeiro super-herói do universo fantástico das histórias em quadrinhos completou 80 anos em 2018. Sendo reconhecido também pelos leitores como o maior de todos os benfeitores presentes nas páginas dos gibis, *Superman* representa esperança para superar adversidades em tempos difíceis. Ao longo de suas oito décadas o Homem de Aço protagonizou muitas narrativas e este artigo analisa apenas uma delas, tomando como ponto de partida o modelo tridimensional de Norman Fairclough, destacando o texto, a prática discursiva e a prática social. Como resultado a descoberta de que o entretenimento proposto pelo alienígena kryptoniano possui relação com as narrativas mais antigas do mundo ocidental, com seres mitológicos da cultura grega. Reconhecendo isso, este artigo lança uma interpretação diferente, utilizando a Análise Crítica do Discurso para refletir a construção discursiva de *Superman* voltada para o consumo, num mundo em que cinco minutos podem ser considerados muito tempo.

Palavras-chaves: Quadrinhos. Superman. Discurso. Mitologia.

SUPERMAN WITH THREE DIMENSIONS IN FIVE MINUTES

Abstract: *The first superhero in the fantastic comic book universe turned 80 in 2018. Also recognized as the greatest benefactor on the comic book pages, Superman represents hope for overcoming adversity in difficult times. Over the course of its eight decades, the Man of Steel starred in many narratives and this article analyzes only one of them, starting with Norman Fairclough's three-dimensional model, highlighting the text, discursive practice and social practice. As a result the discovery that the entertainment proposed by the Kryptonian alien is related to the oldest narratives of the western world, with mythological beings of Greek culture. Recognizing this, this article casts a different interpretation, using Critical Discourse Analysis to reflect Superman's discursive construction focused on consumption, in a world where five minutes can be considered a long time.*

Keywords: Comics. Superman. Speech. Mythology.



1. INTRODUÇÃO

Nem sempre a escolha do objeto de pesquisa é aceita com facilidade por muitos professores, principalmente quando aborda a fantasia presente nos gibis, o que é popular na cultura de massa. Desde a graduação em publicidade e propaganda uma inquietação me acompanha a respeito do último filho de Krypton. Por isso também, legitimar meu interesse por ele, não foi fácil.

Dentro disso, este artigo tem início com as palavras do pesquisador Waldomiro Vergueiro, um dos mais respeitados estudiosos da linguagem dos quadrinhos no Brasil. Ele afirma o seguinte:

A legitimação cultural e científica das histórias e quadrinhos é um pesadelo que assombrou e assombra ainda grande parte dos professores, que se aventuraram a tratar as histórias em quadrinhos em ambientes acadêmicos e escolares. Muitos deles ao começar suas dissertações ou teses, sentem a necessidade de esclarecer os motivos por que decidiram se debruçar sobre as histórias em quadrinhos como objeto de pesquisa. Eu mesmo passei por isso em minha dissertação de mestrado, explicando minha decisão de estudá-las por uma paixão infantil que se prolongou na idade adulta e depois se transformou em objeto de pesquisa. (VERGUEIRO, 2017, p.12)

Vergueiro (2017) sintetiza o que acontece com muitos trabalhos pelo país, inclusive este aqui, que causa estranhamento nos mais diversos leitores, inclusive de Linguística Crítica, área do meu mestrado.

Através de uma leitura crítica, é possível reconhecer nas narrativas ficcionais com linguagem de quadrinhos vários elementos que se referem à realidade social. Ter consciência disso é importante para ler e interpretar de forma diferente o super-herói alienígena.

De acordo com o pesquisador Rogério de Campos (2018), na década de 1930, mesmo em meio a problemas políticos que envolviam relações com outros países, algumas editoras produziam e vendiam os “comics” – revistas em quadrinhos – nos Estados Unidos. Uma dessas se chamava *National*

Allied Publications e pertencia ao editor Harry Donenfeld. (CAMPOS, 2018)

Ele era ambicioso, mas nem tanto. Já tinha subido na vida. Algumas décadas antes, ninguém teria ajudado aquele malandro, membro de gangue juvenil, entre tantas outras de Nova Iorque. Como tinha grande amizade com o mafioso Frank Costello, ganhou muito dinheiro durante a Lei Seca com um esquema de distribuição de revistas que servia também para bebidas alcoólicas ilegais. Por pouco não foi preso sob a acusação de obscenidade por causa dos filmes semipornôs que produzia. (CAMPOS, 2018)

A respeito desse editor, Campos ainda afirma o seguinte:

Donenfeld não era de se preocupar com a qualidade do material que publicava e nem mesmo se envolvia no dia a dia da empresa, que deixava para Jack Liebowitz, seu sócio minoritário. É quase certo que nem foi comunicado quando, em março de 1938, a National comprou, por US\$ 130 dólares, os direitos de uma HQ chamada Superman, criada por dois nerds de Cleveland. Mesmo assim, Donenfeld ficou chocado quando viu a capa de Action Comics nº 1, o novo *comic book* da editora: ela mostrava um personagem de roupa colante e capa vermelha levantando um carro com as próprias mãos para jogá-lo contra uma rocha. Era o Super-Homem. Assim como vários outros editores e funcionários de *syndicates* que haviam visto aquilo antes, Donenfeld achou a ideia tosca e ridícula demais para que fosse aceita mesmo pelo público infante juvenil. Conta a lenda que ele imediatamente deu ordem para que nunca mais algo como aquilo fosse publicado pela editora. (CAMPOS, 2018, p.10)

Ironicamente, no ano de 2018 o personagem Superman completou 80 anos de existência e, como parte das comemorações por essa data importante para a cultura *pop*, várias narrativas marcantes na trajetória do kryptoniano foram relançadas, com a intenção de homenagear o Homem de Aço e celebrar a nova idade do primeiro super-herói do universo fantástico existente nas páginas dos gibis.



A revista *Action Comics n°1000* foi lançada com esse propósito, comemorar as oito décadas do último filho de Krypton, trazendo em sua publicação muitas histórias importantes para se conhecer e interpretar melhor Superman. Uma dessas, será objeto de análise deste artigo e, se chama *Cinco minutos*, com roteiro de Louise Jones Simonson e arte de Jerry Ordway, além das cores de Dave McCaig.

A teoria utilizada para análise neste artigo é proposta por Norman Fairclough: o modelo tridimensional de análise crítica do discurso, reforçando uma interpretação baseada numa leitura mais aprofundada, capaz de revelar ideologias presentes no texto.

A caracterização das narrativas do super-herói com linguagem de quadrinhos será mais bem explicada, assim como o ponto de partida no que diz respeito a tradição de se contar histórias de personagens fantásticos, como deuses, heróis e monstros, presentes na mitologia.

2. MITOLOGIA

De acordo com A.S. Franchini e Carmen Seganfredo, a civilização ocidental possui em suas raízes narrativas utilizadas para explicar o surgimento do universo, a origem do ser humano, a descoberta do fogo e tantos outros assuntos relacionados aos estágios da evolução humana, com a presença de divindades e forças da natureza. (FRANCHINI, 2003). Ainda sobre isso, as autoras afirmam:

As origens destas lendas povoadas por deuses e mortais perdem-se nas memórias do tempo. Elas surgiram de maneira espontânea, da imaginação popular, quando os registros da linguagem verbal eram muitos diferentes da escrita de hoje, à caneta ou a computador: o conhecimento de então era passado oralmente através de gerações, daí a matriz necessariamente flexível da mitologia. Com o passar do tempo tais lendas se cristalizaram em formas mais ou menos definidas, porém

nunca acabadas, já que com a passagem dos milênios as histórias iam sofrendo alterações, eram levadas de um país a outro, adquirindo novo cenário, por vezes novo roteiro e até novos personagens. De modo que, hoje, temos a nossa disposição as mais diversas versões para os mais diferentes mitos – sem falar nas versões que por uma razão ou outra possivelmente tenham sido soterradas pelos anos. (FRANCHINI, 2003, p.11).

Com isso, a noção de que a importância do mito está na sua maleabilidade – não em sua forma fixa –, que traz em seu texto o legado ancestral e sinais de seu próprio tempo e espaço. São mitos que se renovam à medida que são reescritos e recontados, independente da época. (FRANCHINI, 2003).

Considerando o exposto, a interpretação e compreensão, através da leitura crítica do texto ficcional do personagem Superman tornam-se mais prazerosas, reconhecendo elementos presentes no texto visual das histórias em quadrinhos. Por não possuir forma fixa, muitas narrativas mitológicas são incorporadas ao texto visual presente nas revistas com esse tipo de linguagem, nem sempre de forma perceptível. Diante disso, pode se estabelecer relação entre mitos e histórias em quadrinhos.

3. HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

De acordo com Eisner, as histórias em quadrinhos podem receber a seguinte definição:

Em se tratando das Histórias em Quadrinhos, não apenas a arte verbal está presente, mas também a arte pictórica, haja vista que estas podem ser lidas através de dois importantes dispositivos de comunicação: palavras e imagens. (EISNER, 2001). Esta mistura especial de duas formas distintas não é nova. A inclusão de inscrições, empregadas como enunciados das pessoas retratadas em pinturas medievais, foi abandonada, de modo geral, após o século XVI. Desde então, os esforços dos artistas para expressar enunciados, que fossem além da



decoreção ou da produção de retratos, limitaram-se a expressões faciais, posturas e cenários simbólicos. O uso de inscrições reapareceu em panfletos e publicações populares do século XVIII. Então, os artistas que lidavam com a arte de contar histórias, destinada ao público de massa, procuraram criar uma linguagem coesa que servisse como veículo para a expressão de uma complexidade de pensamentos, sons, ações e ideias numa disposição em sequência, separadas por quadros. Isso ampliou as possibilidades da imagem simples. No processo, desenvolveu-se a moderna forma artística chamada de histórias em quadrinhos. (EISNER, 2001, p.13).

Essa forma de comunicação, histórias em quadrinhos, se tornou popular em vários países, atingindo os mais variados públicos, uma vez que era publicada em muitos jornais. Na maioria das vezes, esse tipo de texto visual era lido em momentos que não envolvia trabalho, mas o lazer.

Para Edgar Morin, esse período pode ser definido da seguinte forma:

O lazer moderno não é apenas o acesso democrático a um tempo livre que era privilégio das classes dominantes. Ele saiu da própria organização do trabalho burocrático e industrial. O tempo de trabalho enquadrado em horários fixos, permanentes, independentes das estações, se retraiu sob o impulso do movimento sindical e segundo a lógica de uma economia que, englobando lentamente os trabalhadores em seu mercado encontra-se obrigada a lhes fornecer não mais apenas um tempo de repouso e recuperação, mas um tempo de consumo. (MORIN, 1969 p.71).

O personagem em questão, Superman, é associado muitas vezes apenas ao entretenimento, com narrativas consumidas em momentos de lazer, alcançando o público variante entre crianças e adultos, com diversas idades. Por isso este artigo aproveita a oportunidade de apresentar um novo

olhar lançado sobre o kryptoniano a partir da linguística, com o modelo tridimensional proposto por Norman Fairclough.

4. MODELO TRIDIMENSIONAL DE ANÁLISE CRÍTICA DO DISCURSO

Esse modelo se estrutura em três dimensões, tendo início no texto, depois prática discursiva e por fim, prática social. Pode ser representado graficamente, no seguinte diagrama:



Figura 1: Concepção tridimensional do discurso.

Fonte: Fairclough, 1992, p. 101.

Na análise deste artigo, o texto está presente na linguagem dos quadrinhos do personagem Superman, combinando texto e imagem, como foi dito. Sobre a prática discursiva, Fairclough afirma o seguinte:

A prática discursiva é constitutiva tanto de maneira convencional como criativa: contribui para reproduzir a sociedade (identidades sociais, relações sociais, sistema de conhecimento e crença) como é, mas também contribui para transformá-la. Por exemplo, as identidades de professores e alunos e as relações entre elas, que estão no centro de um sistema de educação, dependem da consistência e da durabilidade de padrões de fala no interior e no exterior dessas relações para sua reprodução. Porém elas estão abertas a transformação que podem originar-se parcialmente no



discurso: na fala da sala de aula, do parquinho, da sala dos professores, do debate educacional e assim por diante. É importante que a relação entre discurso e estrutura social seja considerada como dialética para evitar os erros de ênfase indevida; de um lado, na determinação social do discurso e, do outro, na construção social do discurso. No primeiro caso, o discurso é mero reflexo de uma realidade social mais profunda; no último, o discurso é representado idealizadamente como fonte do social. O último talvez seja o erro mais imediatamente perigoso, dada a ênfase nas propriedades constitutivas do discurso em debates contemporâneos. (FAIRCLOUGH, 2016 p. 96- 97).

Considerando esse texto elaborado por Fairclough, a relação entre a prática discursiva e estrutura social torna-se perceptível, uma vez que se estabelece como dialética. Ou seja, tanto o discurso contribui na construção da estrutura social, como a estrutura social também contribui na construção do discurso. A partir disso, a próxima dimensão proposta por Fairclough, prática social, também pode ser explicada. De acordo com o referido autor, essa dimensão de análise pode ser definida como:

A prática social tem várias orientações – econômica, política, cultural, ideológica - e o discurso pode estar simplificado em todas elas, sem que se possa reduzir qualquer uma dessas orientações do discurso. Por exemplo, há várias maneiras em que se pode dizer que o discurso é um modo de prática econômica: o discurso figura em proporções variáveis como um constituinte da prática econômica de natureza basicamente não discursiva, como a construção de pontes ou a produção de máquinas de lavar roupa; há formas de práticas econômicas que são de natureza basicamente discursiva, como a bolsa de valores, o jornalismo ou a produção de novelas para televisão. Além disso, a ordem sociolinguística de uma sociedade pode ser estruturada pelo menos parcialmente como um mercado onde os textos são produzidos, distribuídos e consumidos como “mercadorias” (em “indústrias culturais”:

BOURDIEU, 1982). (FAIRCLOUGH, 2016 p.98)

A partir desse modelo, faremos uma interpretação da narrativa selecionada de Superman, chamada “*Cinco minutos*”.

5. CINCO MINUTOS

Entre muitas opções para seleção e análise, a narrativa intitulada *Cinco minutos* surgiu como melhor opção por se tratar de um texto visual curto, com apenas cinco páginas, centrado nas capacidades extraordinárias do alienígena kryptoniano, apresentando de forma sintética o que o Homem de Aço pode fazer num curto período de tempo, cumprindo inclusive o prazo estabelecido pelo editor-chefe do jornal *Planeta Diário* para Clark Kent cumprir sua tarefa. Em alguns minutos o super-herói extraterrestre consegue resolver os mais diversos problemas e salvar vidas.

Texto: O primeiro quadro da narrativa apresenta três personagens conversando na redação do jornal *Planeta Diário*, são eles: Perry White, Clark Kent e Jimmy Olsen. Todos são colegas de trabalho e conversam sobre a construção da próxima edição do jornal. Enquanto Superman pensa, Perry White, o chefe, elogia a foto de Jimmy Olsen e cobra Clark Kent:



Figura 2: Primeiro quadro estático Cinco Minutos. Fonte: Revista Action Comics Especial - Cinco Minutos, 2018.

1. *Superman: Sempre está acontecendo alguma coisa.*
Superman: As pessoas não podem estar em todo lugar, ver tudo. Esse é o trabalho do Planeta Diário.
Perry White: Bela imagem do deputado Jonstane na audiência, Olsen. Foto perfeita para metade de cima da página.
Jimmy Olsen: Valeu, chefe.
Perry White: Agora, se o Kent terminar! A corrupção na Câmara é a nossa manchete principal...
Clark Kent: Já vou, Perry.

Para atender à solicitação de seu superior, Clark Kent se apressa na escrita do trabalho, mas, ao mesmo tempo, seu alter ego Superman começa a ouvir pedidos de socorro através de sua superaudição, como é possível perceber na próxima página, quando o Homem de Aço deixa para trás o disfarce de Clark Kent e sai voando para impedir o acidente com um trem desgovernado. Utilizando a visão de raios-X, ele enxerga dentro da cabine o maquinista desacordado.



Figura 3: Sequência da segunda página. Fonte: Revista Action Comics Especial - Cinco Minutos, 2018.

Na sequência o kryptoniano se coloca à frente do trem e segura-o com as mãos, com a intenção de pará-lo, mantendo seus pés firmes nos



trilhos. Com sua superforça, ele pretende evitar uma catástrofe capaz de matar muitas pessoas em Metrópolis.

2. Perry

White: ... e a gráfica está me enchendo por parar as prensas de novo passageiro do trem: A gente tá indo depressa demais. A curva tá chegando!

3. Passageiro do trem: A gente vai morrer!

Perry

White: Você tem cinco minutos!
Kent? Kent!

4. Superman: Nosso trabalho é contar para as pessoas o que está havendo. Ajudar nossos leitores a decidir ao que prestar atenção.

5. Superman: Realizar essas avaliações é algo natural para mim agora.

6. Superman: Quando seus poderes deixam você enxergar tudo ao mesmo tempo...

Na terceira página, Superman descobre que o maquinista do trem sofreu um infarto. Quando está voando para o prédio do jornal, com a intenção de retomar o trabalho de Clark Kent, ele avista um

assalto a um senhor que estava prestes a perder sua poupança. Então, o super-herói volta a ação, detendo três ladrões e pedindo que o senhor chame a polícia.



Figura 4: Sequência da terceira página.

Fonte: Revista Action Comics Especial - Cinco Minutos, 2018.

7. Superman: ... a vida pode parecer avassaladora.

8. Homem 1: Enfarte, eu acho. Ele está acordando. Liguem pro 192!
Homem 2: Graças a Deus pelo Superman!

9. Superman: E você aprende o valor da concentração. O maquinista está em boas mãos. Hora de voltar para o...

Senhor: Por cima do meu cadáver!

10. Bandido: Como quiser, velho.

11. Senhor: Superman!

No último quadrinho Superman chega voando e se posiciona à frente do senhor, salvando-o de vários tiros disparados pelos ladrões. O Homem de Aço impediu a morte da vítima, e rendeu os malfeitores, entregando-os aos cuidados do homem

que seria assaltado. Também pede que ele chame a polícia, já na próxima página.

Na sequência o kryptoniano se despede desse senhor e sai voando, pensando no prazo que tem que cumprir, mas ele descobre entulho espacial entrando na atmosfera indo para o centro, por isso tenta impedir que o pior aconteça.



Figura 5: Sequência da quarta página.
Fonte: Revista Action Comics Especial - Cinco Minutos, 2018.

- 12. Senhor: Toma essa canalha!
- 13. Superman: Chame a polícia, está bem, Bibbo?
- 14. Superman: Meio que estou com um prazo apertado!
Senhor: Pode deixar! Valeu Superman!
- 15. Superman: Uma boa reportagem é como olhar para um evento com visão de raios X.
Superman: Mas o que...? Entulho espacial entrando na atmosfera! Talvez seja destruído na reentrada...
- 16. Superman: Não está quebrando! E está indo para o centro. Sério?! Agora?! Faltando dois minutos para o prazo!

Superman: Você se concentra profundamente nas coisas pequenas...

Nessa situação, Superman se apressa para solucionar problemas que apenas ele tem capacidade para resolver, voando o mais rápido possível pelo céu da cidade de Metrópolis.



Figura 6: Sequência da quinta página.
Fonte: Revista Action Comics Especial - Cinco Minutos 2018.

Na última página dessa narrativa, Superman consegue destruir esse entulho espacial e logo em seguida voltar para o jornal Planeta Diário, reassumindo a identidade de Clark Kent, como mostra a sequência que encerra essa aventura:

17. Superman: ...e nas grandes.



18. *Superman: Ainda tenho 90 segundos... Graças aos céus tenho supervelocidade.*

19. *Superman: Ser capaz de compartilhar essa concentração. Essa visão.*

Perry White: Kent!

Clark Kent: Acabei de mandar para a revisão, chefe. Está...

20. *Perry White: Isso é notícia velha, Kent. Superman impediu um descarrilhamento de trem. Um peão de obra num telhado tirou fotos. Quero entrevistas. Relatos em primeira pessoa.*

21. *Perry White: Ande Logo Kent. Leve o Olsen contigo! Vou parar as prensas.*

Superman: A corrida! A concentração! O fato de que estou ajudando as pessoas... as vezes até salvando elas. Super-herói. Repórter. Não são tão diferentes, se você trabalhar direito. Rapaz, eu adoro os meus trabalhos.

Mesmo conseguindo terminar seu texto no prazo estabelecido, Clark Kent é surpreendido pelo seu chefe, que quer uma matéria sobre o trem que Superman salvou e, para isso é escalado para fazer a cobertura desse evento.

Esse é o texto verbovisual que será analisado no modelo tridimensional de Norman Fairclough.

Prática Discursiva: Essa narrativa é apenas uma entre as dez selecionadas para a revista *Action Comics Especial*, em comemoração aos 80 anos de Superman, lançada no mês de dezembro de 2018 no Brasil, pela Panini, com o valor de R\$ 23,90.

Por se tratar de uma aventura que apresenta rapidamente o trabalho de Clark Kent e também do Superman, diferenciando duas identidades do personagem, é possível se perceber também dois discursos que constituem tanto a personalidade humana, como a do alienígena kryptoniano. Enquanto o humano Clark Kent é funcionário de uma empresa e tem que seguir as orientações de seu chefe, obedecendo uma hierarquia profissional, Superman representa uma divindade entre os humanos, trazendo o discurso do salvador. Partindo

desse exemplo, pode-se identificar uma intertextualidade, mais especificamente a caracterizada como constitutiva.

Baseando-se no texto de Fairclough (2016), este autor afirma que a intertextualidade constitutiva é o caso em que se recorre implicitamente a outros textos específicos em um texto. Este conceito pode se aproximar do sentido de interdiscursividade (FAIRCLOUGH, 2016). Desse modo, é possível interpretar que nessa narrativa o super-herói possui dentro de seu discurso, um outro, que se refere a deuses mitológicos.

A respeito da mitologia pode-se afirmar que numa época com um conhecimento científico limitado, os antigos gregos (1400 a.C a 30 a.C) acreditavam que todos os acontecimentos na natureza, nas suas vidas e, no cotidiano de forma geral eram obras do divino. Por conta disso o surgimento de tantas narrativas lendárias. (MATTIUZI, 2000)

Entre todas as divindades gregas, o maior de todos, Zeus, também conhecido como o deus dos céus e trovões. Ele pode ser definido como:

Era a divindade suprema em autoridade e poder entre todos os deuses greco-romanos. Tudo podia, sabia e via. A águia era tida como seu símbolo sagrado. Possuía importantes templos em todo o mundo clássico. Na Grécia, destacava-se o Templo de Olímpia, que guardava uma colossal estátua de Zeus. No império Romano, a fama coube ao Templo Capitólio de Roma. (MATTIUZI, 2000, p. 13)

O primeiro ato heroico de Zeus foi resgatar seus irmãos, depois de serem devorados pelo seu pai Cronos, dando início ao período dos deuses mitológicos, distribuídos entre céu (Zeus), mar (Poseídon) e inferno (Hades). Algumas vezes esses deuses se misturavam com os mortais, humanos. (MATTIUZI, 2000)

Ainda sobre Zeus, Barry B. Powell diz o seguinte: “Filho mais novo de Cronos e Reia, Zeus é o rei dos deuses e foi seu líder na vitória contra os Titãs. Amante prodigioso, é pai de deuses e heróis.”



(SEAGAL, 2016, p. 32) Tal afirmação a respeito desse mito destaca seu papel de inspiração e liderança para muitos outros heróis, pertencentes ou não à mitologia greco-romana.

Com os heróis fictícios das histórias em quadrinhos não foi diferente. Muitos deles, inclusive, se inspiram diretamente nas narrativas mitológicas gregas, como a Mulher Maravilha, que ganhou vida graças a Zeus. Outro exemplo é o antigo Capitão Marvel, atual Shazam, que ao repetir essa palavra mágica se transforma no único ser vivo que consegue reunir a sabedoria de Salomão, a força de Hércules, o vigor de Atlas, o poder de Zeus, a coragem de Aquiles e a velocidade de Mercúrio, para fazer o bem. (DINI, 2017)

Tanto a Mulher Maravilha, quanto Shazam são personagens criados e publicados pela editora estadunidense DC Comics e fazem parte da Liga da Justiça, que se assemelha aos deuses representados no Olimpo, governado por Zeus.

Ao se referir a Liga da Justiça, grupo de super-heróis responsáveis pela manutenção do bem-estar social, no universo ficcional criado no gíbi, é importante destacar o seu líder, Superman. Assim como Zeus, ele lidera personagens extraordinários em batalhas contra o mal. Dessa forma percebe-se que na verdade, o texto visual do Homem de Aço possui o interdiscurso da mitologia, isso porque, tanto Zeus, como Superman utilizam seus poderes para estabelecer uma relação de poder com os mortais, enquanto dominam o céu. Essa condição os diferencia dos demais.

Em determinado momento do texto de Superman, o kryptoniano diz o seguinte sobre a possibilidade de poder estar em todo lugar e ver tudo: “Sempre está acontecendo alguma coisa. As pessoas não podem estar em todo lugar, ver tudo. Esse é o trabalho do Planeta Diário.”

Nesse universo ficcional, Superman é único que consegue, através de seus poderes sobre-humanos, saber do que acontece em lugares diferentes e tentar ajudar pessoas necessitadas. Nesse ponto, o texto lúdico desse super-herói se relaciona com o texto a respeito de Zeus, quando Mattiuzi afirma o seguinte a respeito desse mito: “Era a divindade suprema em autoridade e poder

entre todos os deuses greco-romanos. Tudo podia, sabia e via.”

Utilizando esses exemplos textuais e discursivos, a interpretação desses dois personagens pode mudar, reconhecendo semelhanças entre os textos escritos para ambos.

Prática social: Ao se referir à terceira dimensão de análise do modelo proposto por Fairclough (2016, p. 122), o referido autor define o que entende por ideologias:

Entendo que as ideologias são significações/construções da realidade (o mundo físico, as relações sociais, as identidades sociais), que são construídas em várias dimensões das formas/sentidos das práticas discursivas e que contribuem para a produção, a reprodução ou a transformação das relações de dominação.

Compreender as construções que envolvem a realidade de determinada sociedade é de fundamental importância para uma melhor interpretação de textos produzidos e consumidos com intenções, nem sempre evidentes, mas que interferem nas relações sociais. (FAIRCLOUGH, 2016).

A partir dessa discussão, Fairclough também afirma que as ideologias inclusas em práticas discursivas são bastantes eficazes quando são naturalizadas e ao mesmo tempo assimiladas como senso comum, passando a fazer parte da forma de pensar de muitas pessoas. (FAIRCLOUGH, 2016).

Nessa narrativa ficcional chamada “Cinco minutos”, uma realidade social do povo estadunidense é apresentada, a partir do acidente de trem, assalto e entulho espacial entrando na atmosfera. Alguns desses acontecimentos já foram naturalizados ao cotidiano do povo estadunidense, da mesma forma que a esperança de resolvê-los de forma mais fácil, como é possível no universo fantástico de Superman.

Como explicado antes, o texto visual do Homem de Aço se constrói discursivamente a partir de outros textos, ao mesmo tempo formando sua



dimensão ideológica. Por isso, a ideia de um ser superior entre os humanos, tal qual uma divindade grega, ainda é trabalhada no século XXI.

Além disso, em determinado momento da narrativa, um dos homens que recebe ajuda de Superman diz o seguinte:

Homem 2: Graças a Deus pelo Superman!

Essa fala revela o quanto a presença desse super-herói é importante para as pessoas de Metrópolis, que se mistura com a crença do povo, representando também ajuda divina, do ponto de vista ideológico. Enquanto linguagem, o kryptoniano faz parte de uma metáfora.

Considerando também a produção, distribuição e consumo dos textos visuais de Superman contidos nas revistas publicadas, por milhares de pessoas em diversos países, o sentido ideológico de que existe um ser superior estadunidense capaz de resolver problemas sociais em menos de cinco minutos faz parte de uma estratégia hegemônica americana, de dominação política e cultural através do entretenimento.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através de análise crítica do discurso, com o modelo tridimensional proposto por Norman Fairclough, foi possível construir uma nova interpretação e defender meu ponto de vista a respeito dessa narrativa de Superman. Reconhecer no texto visual presente nas páginas da revista em quadrinhos um discurso que reatualiza outro, no caso da mitologia, caracterizando intertextualidade constitutiva, foi ao mesmo tempo surpreendente e instigante.

Da mesma forma, foi possível por meio da leitura crítica, identificar ideologia de superioridade de um personagem estadunidense que tem suas narrativas produzidas para o entretenimento da cultura de massa. Como foi dito, o Homem de Aço também pode ser interpretado como uma metáfora

construída discursivamente com a intenção de reforçar o processo de dominação hegemônica dos Estados Unidos sobre os outros países, seja do ponto de vista político, econômico e cultural, por exemplo.

Utilizando a construção linguística do texto verbovisual presente na narrativa ficcional de Superman, presente no cotidiano de muitas pessoas, durante momentos considerados de lazer, é possível disseminar ideologias que passam despercebidas numa leitura despreziosa, mas que mesmo em cinco minutos pode ser importante.

Ainda sobre mensagens ideológicas contidas no texto de Superman, além do já exposto, é importante destacar o fato de que por se tratar de um personagem fictício, ele não existe concretamente, mas seu discurso sim. Como assim? Superman é uma criação humana, assim como as narrativas da mitologia grega. Dessa forma, é incapaz de criar seu discurso próprio, mas ele reproduz o discurso do outro. Isso é Análise Crítica do Discurso. Superman não escreve seu texto, ele reproduz palavras que escrevem para ele. Os autores do texto de Superman são os roteiristas e desenhista da editora estadunidense DC Comics, que há mais de 80 anos, alinham o discurso desse personagem com interesses de outras esferas de poder. Mesmo com seu texto traduzido para a língua portuguesa, os interesses econômicos, políticos e sociais contidos nas entrelinhas das narrativas de Superman continuam de acordo com a produção de autores estadunidenses.

Por fim, após analisar um pouco do discurso desse personagem, esse artigo contribui com o campo de estudos de histórias em quadrinhos propondo o modelo tridimensional para leitura e interpretação desse tipo de texto. Acredito que, dessa forma, as narrativas de Superman e outros personagens se tornam mais prazerosas.

REFERÊNCIAS

CAMPOS, Rogerio de. **Super-Homem e o romantismo de aço**. São Paulo: Uga Press, 2018.



FAIRCLOUGH, Norman. **Discurso e mudança social**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2016.

FRANCHINI, A.S. **As cem melhores histórias da mitologia: deuses, heróis, monstros e guerras da tradição greco-romana**. Porto Alegre: L e PM, 2003.

MATTIUZZI, Alexandre. **Mitologia ao alcance de todos – Os deuses da Grécia e Roma antigas**. São Paulo: Editora Nova Alexandria, 2000.

DC COMICS. **Action Comics Especial – Superman 80 anos**. Revista. Estados Unidos da América: DC Comics. Tradução por Rodrigo Barros – Barueri, SP: Panini Brasil, 2018.

DINI, Paul. **Os maiores super-heróis do mundo**. Barueri, SP: Panini Comics, 2017.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

MORIN, Edgar. **Cultura de massas no século XX – O espírito do tempo**. Rio de Janeiro. Companhia Editora Forense, 1969.

SEGAL, Robert A. **Mitologia: 50 conceitos e mitos fundamentais explicados de forma clara e rápida**. São Paulo: Publifolha, 2016.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Pesquisa Acadêmica em histórias em quadrinhos**. São Paulo: Criativo, 2017.

Como citar este artigo:

SILVA, Marcelo Travassos da. Superman com três dimensões em cinco minutos. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.3, n.6, ago.-dez. 2021. p. 17-28.

Juliana Barbosa e Queiroz

Especialista em Gestão Pública pela FAEL. Mestranda em Arte e Cultura Visual pela UFG. Membro do Grupo de Pesquisa Cultura Visual e Educação

E-mail: juqueiroz@ufg.br

Thiago F. Sant'anna

Mestre em História pela Universidade de Brasília (2005). Doutor em História pela Universidade de Brasília (2010) e pós-doutor em Artes e Cultura Visual pela Universidade Federal de Goiás (2012). Professor adjunto da Universidade Federal de Goiás, no curso de Arquitetura e Urbanismo da Regional Cidade de Goiás e do Docente do quadro permanente do Programa de Pós-Graduação em Artes e Cultura Visual da Faculdade de Artes Visuais/UFG.

E-mail: thiagof.santanna@ufg.br

Submissão: 26/10/2021

Revisão: 12/12/2021

Aprovado: 22/01/2022

Publicação: 16/03/2022

RELATO DE EXPERIÊNCIA

EMPODERADAS: o processo criativo na construção do protótipo de um jogo de tabuleiro

Resumo: O presente artigo tem como objetivo a demonstração do processo de construção do primeiro protótipo jogável do jogo Empoderadas, cujo intuito é o de apresentar a futuros pesquisadores como é o funcionamento do processo de produção da prototipagem. Empoderadas será um jogo que pretende aguçar a experiência do jogador. Experiência é a palavra que faz a definição mais acertada do que é um jogo de tabuleiro, já que ela traz o jogador para dentro do processo. Empoderadas, portanto, é um produto educacional que utiliza a ludicidade no processo pedagógico, com a abordagem de um tema fundamental para o ensino de artes visuais: o feminismo.

Palavras-chaves: Jogos Educacionais. Jogos de Tabuleiro. Feminismo. Cultura Visual. Educação. Processo Criativo.

EMPOWERED: *the creative process in the construction of the prototype of a board game*

Abstract: *The present article has as objective the demonstration of the construction process of the first playable prototype of the Empoderadas game that has the intention to demonstrate to future researchers how the prototyping production process works. Empoderadas will be a game that will seek to sharpen the player's experience. Experience, is the word that makes the most accurate definition of a game, because it brings the player into the process. Empoderadas is an educational product that uses the ludicity in the pedagogic process to approach a fundamental theme for the teaching of visual arts: feminism.*

Keywords: *Educational Games. Board Games. Feminism. Visual Culture. Education. Creative Process.*



1. INTRODUÇÃO

Este trabalho apresenta os desenhos do protótipo do jogo *Empoderadas*, que é parte da investigação de mestrado, em andamento, do programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da Universidade Federal de Goiás. A pesquisa está inserida em uma linha de trabalho que propõe a investigação de práticas educativas e de processos de mediação em arte e cultura visual, em contextos variados da educação, nos âmbitos formal, não formal e informal.

Dessa maneira, a presente pesquisa coloca o universo dos jogos de tabuleiro em foco para entender práticas de ensino que estabeleçam relações entre o processo de ensinar e aprender de forma crítica, nesse caso, com ênfase nas questões de gênero. Atualmente, é comum observar professores pontuarem a falta de interesse dos estudantes na aprendizagem escolar. Em contrapartida, a juventude está cada vez mais imersa na realidade virtual, especialmente no que diz respeito aos *games*, apostando em possibilidades motivacionais que eles podem ter em contextos educacionais. Certamente essa ideia não é nova, já que a proposta de incluir jogos no ensino foi apontada por Jean-Jacques Rousseau, no século XVIII, “por meio de jogos, a criança realiza com vontade aquilo que não gostaria de realizar se fosse forçada” (PETRY, 2019, p. 45). Esse assunto tem sido amplamente debatido ao longo dos séculos: anteriormente, pelo filósofo Immanuel Kant e, também, atualmente, pelos pesquisadores Fletcher, Wind, Watter, Shedden, Green, Bavelier, dentre outros.

Neste artigo será apresentado o processo de construção do jogo educacional *Empoderadas*, que está em fase de prototipagem e adaptação de conteúdo. O jogo está sendo projetado com base em aspectos da cultura juvenil, atentando para as estruturas da linguagem dos próprios jogos de tabuleiro. *Empoderadas* trará o mistério, por meio de heroínas feministas e mostrará aos estudantes os tipos de violências de gênero, bem como as justificativas que podem ser usadas para agressores fundamentarem esse crime. (Sim, a violência de gênero é um crime!). *Empoderadas* é, assim, um jogo de

tabuleiro em que a jogadora ou o jogador fará o papel de um detetive, coletando pistas, visitando os locais e traçando estratégias para solucionar o mistério antes de todos e vencer o jogo.

2. PROCESSO DE CONSTRUÇÃO

Como o jogo pode ser definido? Jogar é definido, de um modo geral, como a experiência que o jogador terá naquele momento em que está jogando, mas a definição do que isso significa pode trazer diversas variações, pois inclui desde atividades simples (jogo da velha e de cartas) até jogos de tabuleiro, celulares e consoles ou jogos de simulações de mundo envolvendo competições. Segundo Kapp e Boller (2018), o jogo é uma atividade que traz um objetivo, um desafio (ou desafios) e regras que definem como esse objetivo/desafio deverá ser alcançado com interatividade.

Para a construção de um jogo educacional que esteja inserido na perspectiva da aprendizagem interativa, existem vários tipos de experiências, e estas podem ser confundidas umas com as outras. Kapp e Boller (2018) afirmam que há uma necessidade de o *designer* de jogos “conhecer as diferenças entre esses [tipos de] jogos, as simulações e a gamificação, assim como [estabelecer] as distinções entre os jogos de entretenimento e aqueles projetados para garantir um resultado de aprendizado.” (KAPP; BOLLER, 2018, p. 40).

Desse modo, *Empoderadas* é apresentado como um jogo de tabuleiro cooperativo, de forma que cada jogador terá a experiência de ser uma investigadora – heroína negra brasileira que faz parte de nossa história – que busca impedir que ocorra uma possível situação de violência de gênero em determinado momento. O diferencial desse jogo de tabuleiro é que as regras foram baseadas em cinco



outros jogos de entretenimento: *Detetive*⁵, *Bang Dice Game*⁶, *Pandemic – Resposta Rápida*⁷ e *Sherlock*⁸. Espera-se, com a aplicação de características tão marcantes de jogos de entretenimento, que o jogo *Empoderadas* seja mais uma ferramenta para a aprendizagem, e menos um fim em si mesmo, já que se propõe a se constituir como um jogo educativo. Para tanto, os jogadores terão que cooperar entre si para solucionar o possível crime e alguns problemas que surgirão ao longo do percurso. E, para isso, terão que traçar estratégias em conjunto, o que evidencia, mais uma vez, seu caráter educacional.



Figura 1: Primeira playtest.

Fonte: Arquivo dos autores.

2.1. A IMPORTÂNCIA DOS PERSONAGENS NO JOGO

Segundo McGonigal (2012), os personagens e heróis são partes importantes do jogo. Por exemplo, no jogo *World of Warcraft*, jogar e *upar*⁹ o personagem é um trabalho tão gratificante que “os jogadores já gastaram coletivamente 5,93 milhões de anos fazendo isso” (MCGONIGAL, 2012, p. 61). Assim, a primeira tarefa ao entrar no jogo é o auto-aprimoramento do herói. Sem dúvida, no jogo *Empoderadas*, a tarefa principal dos jogadores será a de elevar o nível (*upar*) de sua heroína, pois essa ação facilitará outras ações ao longo do jogo. A *upagem* prevista no jogo de tabuleiro é simples, mas constituiu-se uma estratégia pensada dentro da pesquisa de McGonigal para manter os educandos mais envolvidos, por ser um jogo de entretenimento.

Como mencionado anteriormente, na *playtest* do dia 6 de agosto, o jogo *Empoderadas* foi testado contendo duzentas cartas, sendo quinze delas para personagens e oitenta para *upagem* da personagem dos jogadores, que também precisava dos elementos de marcação de *level* – fichas de marcação. Porém, foi percebido naquela ocasião que esses elementos deixavam o jogo confuso. Dessa maneira, a primeira decisão tomada foi quanto à diminuição do número de personagens, o que impactaria no total de jogadores por rodada e poderia deixar o jogo mais dinâmico, afetando diretamente na corrida contra o tempo, pois o temporizador do jogo ainda possui a mesma quantidade de tempo. Nesse contexto, foi escolhido um recorte de heroínas negras para serem as personagens do jogo de tabuleiro.

É importante mencionar que o tráfico de escravos fez parte da história do Brasil por volta de trezentos anos, essa informação é corroborada nos

⁵ O objetivo desse jogo é desvendar uma morte que ocorreu, com isso os jogadores têm que descobrir a arma, o local e a pessoa.

⁶ Um jogo de blefe e observação em que os participantes competem entre si para decidir quem sairá vivo desse combate.

⁷ Um jogo colaborativo de dados em que o tempo é primordial para salvar o mundo.

⁸ Um jogo em que você tem que observar o seu adversário para conseguir deduzir antes dele.

⁹ Elevar a personagem de fase.



registros de Rezzutti (2018), o qual aponta a situação de violação representada no desembarque, em 1531, dos primeiros escravos recém-chegados da Guiné, com a expedição de Martim Afonso de Souza. Porém, desde 1441, os portugueses já cometiam essa violação, levando africanos para a Europa. Conforme Rezzutti (2018), o imperador de Portugal, João III, oficializou, no dia 29 de março de 1549, a importação de negros da Guiné e da ilha de São Tomé para servirem de escravos, “sendo permitida a entrada de até 120 deles por engenho de açúcar no Brasil” (REZZUTTI, 2018, p. 48). Contudo, nessa primeira fase de tráfico humano, as mulheres negras tinham um preço inferior, pois o trabalho escravo do homem no campo rendia mais.

Esses seres humanos escravizados se revoltaram, pois eram tratados como animais. De acordo com Rezzutti (2018), eles chegaram a ser alimentados com apenas uma porção de feijão cozido por dia. No que diz respeito às mulheres negras, Rezzutti (2018) afirma que elas tinham um histórico de sobrevivência e liderança superior ao das mulheres brancas e indígenas. Muitas delas eram guerreiras em seus países de origem, acostumadas a defender seus territórios e sua gente.

Avançando alguns anos, em 1851, na história do território da América do Norte surgia Sojourner Truth (ex-escrava que lutava pelo sufrágio), na cidade de Nova Iorque, com um discurso tão potente que ainda reverbera nas mulheres brancas e negras de hoje: “E não sou uma mulher? Eu pari treze filhos e vi a maioria deles ser vendida para a escravidão, e quando eu clamei com a minha dor de mãe, ninguém a não ser Jesus me ouviu! E não sou uma mulher?”¹⁰. Segundo Davis (2016), Sojourner passou a fazer diversos discursos em que “ela transmitia um espírito de luta à campanha pelos direitos das mulheres” (DAVIS, 2016, p. 80), sendo sempre bastante inspiradora para elas.

Nesse contexto, para os jogadores, a figura da personagem é um ponto muito satisfatório: no jogo de tabuleiro *Empoderadas*, a personagem terá um papel de bastante destaque para que os jogadores cumpram a tarefa e vençam o jogo. Eles terão que trabalhar estrategicamente, aliando o poder individual de cada heroína à elevação de nível (*upagem*) que as cartas vão proporcionar. O intuito de inserir essas heroínas no jogo é o de criar um ponto de contato dos jogadores com a trajetória dessas mulheres, pois cada carta vai trazer um pouco da história delas, estabelecendo este contato no momento do jogo. Dessa maneira, os jogadores podem conhecer *flashs* de histórias de personagens tão icônicas como Aqualtune, Luiza Bairros, Beatriz Nascimento, Neuza Souza, dentre outras.

Sem dúvida, em relação à quantidade de personagens e ao recorte para o feminismo negro, a delimitação de oito personagens proporcionou ao jogo a saída de sete cartas. Porém, essa ação ainda não é suficiente para ampliar a jogabilidade. Assim sendo, dois elementos do jogo de tabuleiro, que estão diretamente ligados aos *levels* e a sua marcação, tiveram que ser repensados. Na primeira versão do protótipo, cada jogador poderia comprar uma das oitenta cartas de *upagem* de personagem e, a cada carta que o jogador comprava, tinha que marcar sua pontuação em um papel, quanto aos níveis, e quando chegava a um número X – variável entre os *levels* – ele subia de *level*. O jogo, ao todo, possui dezesseis níveis e 4 *levels*. Em resumo, esses dois elementos do jogo possuíam problemas que afetavam a jogabilidade. Então, foram pensadas alternativas para introduzir essa jogabilidade ao *Empoderadas*. Assim, a primeira decisão tomada foi a de substituir as oitenta cartas por um dado de vinte lados, chamado de D20, que proporcionará aleatoriedade ao jogo, já que, nesse dado, 30% das faces possuem ônus aos jogadores. Portanto, com a inserção do dado D20, foram eliminadas do protótipo as oitenta cartas de *upagem* de personagem, bem como as quarenta e sete cartas de ônus e bônus. Dessa maneira, o jogo agora possui

¹⁰ Discurso de Sojourner Truth 1851.



o total de sessenta e seis cartas, sendo: oito cartas de personagem, vinte e seis locais, dezesseis suspeitos e dezesseis motivos.

Logo após, iniciou-se o processo de simplificar a marcação de *levels* para os jogadores, como pode ser observado na figura 2. Primeiramente, os jogadores compravam as cartas de *upagem* de personagem e iam anotando em um papel o nível em que estavam; quando passavam de *level*, recebiam uma ficha que delimitava o nível em que estavam. Nesse esquema, considerando que o jogo possui um temporizador, o excesso de elementos, além de confundir os jogadores e deixar o jogo monótono, poderia levá-los a não prestarem a devida atenção ao tempo. Portanto, o sistema de marcação de *level* foi inserido na carta de personagem, como pode ser observado na figura 3. Para facilitar a ergonomia de manuseio da carta, o elemento é móvel e pode ser manipulado apenas com um dedo.

Destaca-se, ainda, que cada personagem terá seu medalhão *Adinkra*. Segundo Sloley (2012), são símbolos africanos (do leste de Gana e da costa do Marfim Oriental) carregados de uma simbologia religiosa e filosófica. Para a autora, existem centenas de símbolos e cada um carrega um significado próprio ligado à cultura. No jogo *Empoderadas*, o símbolo *Adinkra Fawohodie* (Figura 3) foi escolhido para Aqaltune.

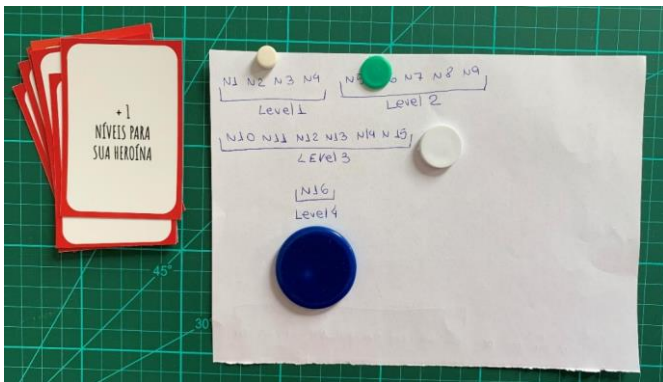


Figura 2: . Primeiro sistema de marcação de levels.

Fonte: Arquivo dos autores.

Para Rezzutti (2018), Aqaltune foi trazida ao Brasil, no século XVII, para ser reprodutora, e ela

possuía uma força tão avassaladora que “nos últimos meses de gestação, organizou a própria fuga.” (REZZUTTI, 2018, p. 49). Quando chegou aos Palmares, Rezzutti (2018) explica que ela “[foi] reconhecida como uma grande princesa guerreira, provavelmente por chefes da mesma etnia que a sua, e recebeu uns mocambos importantes do quilombo”. Aqaltune é avó de Zumbi dos Palmares. Mas isso não é o que a define: ela tem que ser lembrada pelo que descreve Emanuelle (2020), como uma personagem fundamental para a consolidação, crescimento e fortalecimento do Quilombo dos Palmares. Além disso, ela era uma mulher que possuía uma bagagem política, além de estratégias de guerra e de organização, constituindo-se uma grande liderança feminina. Por isso, Aqaltune foi escolhida como a primeira personagem do jogo *Empoderadas* pela sua força, trajetória e liderança, mesmo tendo sido apagada da história.

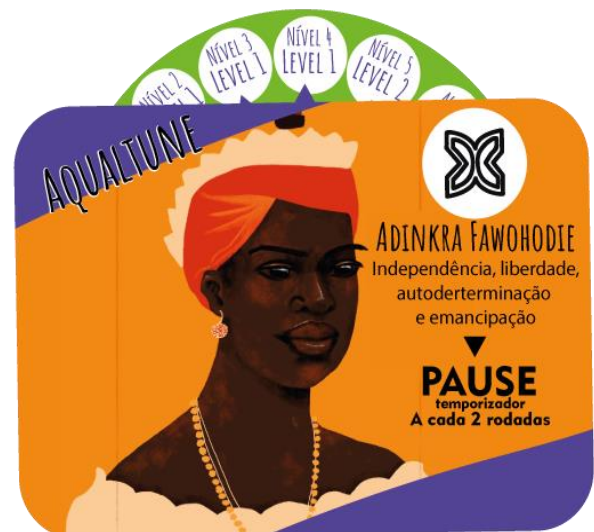


Figura 3: Carta heroína Aqaltune.

Fonte: Arquivo dos autores.

2.2 O PODER DA ALEATORIEDADE DOS DADOS

De acordo com o Dicionário Aurélio (2021), aleatoriedade é a qualidade de aleatório, algo incerto ou que ocorre ao acaso; imprevisibilidade ou que está condicionado às leis de probabilidade. É



importante destacar que o processo de construção do jogo *Empoderadas* considerou a qualidade do aleatório para deixar o jogo mais dinâmico. Para isso, foram inseridos ao jogo três dados: um dado de três lados, um dado de doze lados e outro de vinte lados. Com o objetivo de condicionar a imprevisibilidade ao jogo, inseriu-se o dado de três lados. Quando o jogador lança esse dado, será definida a ação a ser efetuada no jogo: comprar cartas de pistas, lançar dado de tempo ou lançar dado de *upagem* de personagem. Vale ressaltar a importância da presença desse dado no jogo, pois os jogadores terão que se condicionar às leis da probabilidade, aliando-as ao pensamento estratégico para que vençam o jogo. Na sequência, foi inserido o dado de doze lados para acrescentar ou retirar tempo do temporizador. Além disso, as faces de ônus do dado equivalem a 33,33% dele. A importância desse dado é significativa, pois garante aos jogadores mais tempo para a solução do crime.

Para terminar, foi inserido o dado de vinte lados, cujo objetivo é o de elevar o nível (*upar*) das personagens dos jogadores. Como já mencionado, 30% das faces do dado carregam *upagem* de personagem ônus. Resumidamente, durante a criação do jogo *Empoderadas* acredita-se que, trazendo os dados para o jogo, será criada uma sensação de acaso, surpresa e incerteza aos jogadores, o que irá aproximá-los mais de um jogo de entretenimento do que de um jogo educacional, nesse caso, tornando-o mais atraente aos estudantes da educação básica.

2.3 A HISTÓRIA POR TRAZ DO JOGO

Segundo Lima e Lima (2015), a imersão dos jogadores está ligada à equação dos elementos do jogo, aliados à narrativa. Dessa maneira, para os autores, a estrutura narrativa pode ser considerada uma das principais características de sucesso do jogo de tabuleiro. Destacam-se o cumprimento de algumas regras como: respeitar o público-alvo, o *game designer* criar conceitos sólidos e estudar técnicas clássicas de contar história, manter um ritmo, fugir dos

clichês, a história ter um desfecho e estar aberto a melhorar o roteiro.

É importante destacar que está sendo construída uma narrativa para que os jogadores se envolvam na história do jogo. Por isso, foi criada uma realidade antológica para que os jogadores vejam um futuro próximo em que a violência de gênero seja reduzida, porém no jogo eles têm que ajudar a solucionar um problema. Em conclusão, a história está em construção e fará parte do ato inicial do jogo.

O ano é o de 2081 e a realidade desse tempo é bem diferente daquela vivida há duzentos anos, em que as mulheres brasileiras iniciavam a sua luta pelo sufrágio feminino. Atualmente, vivemos em uma sociedade que uniu humanos e tecnologia no combate às violências. Para atuar no enfraquecimento das violências de gênero, foi criada, no jogo, uma I.A (Inteligência Artificial) nomeada de *Ellie*, que está ao longo dos anos prevendo, com vinte horas de antecedência, o local, o motivo, o suspeito e a violência de gênero antes que ela ocorra. Desse modo, nossas ‘empoderadas’ (equipe de investigadoras de elite) conseguem parar a violência de gênero antes que ela ocorra e encaminhar o possível agressor ou agressora para a U.N.E (Unidade Educacional). Essa unidade auxilia no aprendizado sobre questões de gênero. A unidade de apoio educacional foi criada para educar o possível agressor ou agressora que *Ellie* identificasse. O objetivo da unidade não é punitivo nem de saúde ou de assistência social, ele envolve de forma interdisciplinar várias frentes, utilizando-se de palestras, encontros e cursos, com um ótimo desempenho ao longo dos anos.

Vale lembrar que a unidade foi construída para compor uma rede de enfrentamento à violência de gênero, estabelecida em um tripé constituído por: *Ellie*, ‘empoderadas’ e U.N.E. Essas três frentes trabalham juntas e, desse modo, conseguem diminuir em 88% os casos de violência de gênero no Brasil, pois a cada 100 agressores que passam pela unidade, doze precisam de um processo de reeducação posterior. Em suma, a unidade trabalha com, no mínimo, doze encontros, divididos tematicamente e podem chegar a até cem horas, dependendo da gravidade da



violência que seria cometida. Em alguns casos, as intervenções chegam a dois anos, por volta de trinta e dois encontros. Nesses casos, é recomendado que as intervenções sejam feitas de forma a garantir trocas mais duradouras entre a equipe.

Houve uma pane no sistema da *Ellie* que a impossibilita de fornecer os parâmetros exatos para que as investigadoras da equipe de elite possam parar a violência antes que ela ocorra. Destaca-se que *Ellie* sempre prevê, com vinte horas de antecedência, portanto o jogo é uma corrida contra o tempo. Os jogadores fazem parte de uma equipe empoderada, que reúne mulheres brasileiras as quais são referência ao longo de nossa história e com o objetivo de identificar a violência de gênero, o suspeito, o local e o motivo antes que tais agressões ocorram. E logo após, deve-se encaminhar o suspeito para a U.N.E.

CONCLUSÃO

O jogo de tabuleiro *Empoderadas* é apresentado aqui como um produto educacional resultante de um trabalho de mestrado que utiliza a ludicidade no processo pedagógico para abordar um tema fundamental para o ensino de artes visuais: o feminismo. A ideia de utilizar o jogo de tabuleiro para disseminar o feminismo vem do pensamento de hooks (2020), que afirma o fato de que muitos são desinformados pela “mídia de massa patriarcal”, ao acreditar que o feminismo se refere a um movimento de mulheres em busca de certa superioridade em relação aos homens. Por isso, a autora defende que as políticas e o pensamento feminista devem ser disseminados para pessoas de várias classes sociais, gêneros e idades e em vários formatos diferentes. Logo, utilizar a linguagem dos jogos pode levar meninas e meninos a entenderem o quanto o sexismo é nocivo à sociedade, assim como é corroborado pelo pensamento de hooks (2020).

Enfim, o artigo trata da primeira fase de construção do protótipo de um jogo educacional, bem como dos primeiros passos de planejamento e

da definição do conteúdo que fará parte do jogo de tabuleiro em questão. Destaca-se que até o momento de fechamento deste artigo o Comitê de Ética ainda não havia liberado a primeira *playtest* completa. Portanto, ainda podem ocorrer mais modificações ao longo do processo de construção desse protótipo.

REFERÊNCIAS

AURÉLIO, Dicionário. **Aleatoriedade - Dicio, Dicionário Online de Português**. Porto: 7Graus, 2021. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/aleatoriedade/>>. Acesso em: 10 out 2021.

CARRETTA, Marcelo La. **Como fazer jogos de tabuleiro: manual prático**. Curitiba: Appris, 2018.

DAVIS, Angela. **Mulheres, raça e classe**. 1. ed. Rio de Janeiro: Boitempo, 2016. v. 1.

EMANUELLE, Bruna. Aqualtune: séc 16-17, guerreira, reino do Kongo. **Narrativas Negras: biografias ilustradas de mulheres pretas brasileiras**. Curitiba: Voo, 2020. v. 1. p. 18–23.

HOOKS, Bell. **O feminismo é para todo mundo - Políticas arrebatadoras**. 13. ed. Rio de Janeiro: Rosa dos Ventos, 2020.

KAPP, Karl; BOLLER, Sharon. **Jogar para aprender: tudo que você precisa saber sobre o design de jogos de aprendizagem eficazes**. São Paulo: DVS Editora, 2018.

MCGONIGAL, Jane. **A realidade em jogo**. Best Seller ed. Rio de Janeiro: [s.n.], 2012.

PETRY, Arlete dos Santos. **Jogos digitais e aprendizagem: algumas evidências de pesquisas. Jogos digitais e aprendizagem: fundamentos**



para uma prática baseada em evidências. 1. ed.
Campinas: Papirus Editora, 2019. p. 43–60.

LIMA, Rafael; LIMA, Leonardo. **A Estrutura Narrativa Dos Jogos Eletrônicos.** Anais SBC – Proceedings of SBGames 2015, Teresina, 2015. Disponível em:
<<http://www.sbgames.org/sbgames2015/anaispdf/artesedesign-short/147515.pdf>>. Acesso em: 11 ago 2021.

REZZUTTI, Paulo. **Mulheres do Brasil: a história não contada.** Rio de Janeiro: Leya, 2018.

SILVA, Jacilene Maria. **Feminismo na atualidade: a formação da quarta onda.** Recife: Kindle, 2019.

SLOLEY, Patti Gyapomaa. **Ghana1s Adinkra - Symbols from our African Heritage.** Bedfordshire: Emmalily, 2012. Disponível em:
<<https://ler.amazon.com.br/?asin=B00AQ13G1I>>. Acesso em: 24 set 2021.

Como citar este artigo:

QUEIROZ, Juliana Barbosa e; SANT'ANNA, Thiago Fernando. Empoderadas: o processo criativo na construção do protótipo de um jogo de tabuleiro. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.3, n.6, ago.-dez. 2021. p. 29-36.