

Laiane Maris Caetano Fantini

Mestre em Direito Privado e
especialista em Direito de Empresa
pela Faculdade Mineira de Direito da
Pontifícia Universidade Católica de
Minas Gerais (PUC-MG).
Pesquisadora, professora e
advogada especialista em direito
digital e gaming law.

E-mail: laianemaris@gmail.com

Izabela Louzada A. Rocha

Mestranda em Artes pela Escola de
Belas Artes da Universidade Federal
de Minas Gerais (UFMG).

E-mail: yzza@ufmg.br

DE CONDESSA BATHORY À LADY DIMITRESCU: a representação da vilania feminina nos games influenciada pelo conservadorismo cristão

Resumo: O artigo busca instigar uma reflexão a partir da reunião de evidências dos elementos que compuseram a construção de personagens femininas que são bruxas e vilãs nos jogos de horror e, principalmente, de survivor horror. Utiliza, como referência, estudos sobre a polêmica figura histórica conhecida como Erzsébet (ou Elizabeth) Bathory, cujas lendas serviram para construir, como contraponto à moral cristã conservadora, uma imagem de beleza, corpulência e maldade que influenciaram no imaginário de personagens femininas vilãs nos jogos. Com isso, o artigo faz um paralelo entre Bathory, que serviu de inspiração para o jogo, e as características que estão presentes na personagem Lady Alcina Dimitrescu no jogo Resident Evil: Village, lançado em 2020 pela Capcom, identificando estereótipos comuns em ambas narrativas, propondo, assim, uma análise crítica e sugerindo alguns caminhos para mudança.

Palavras-chaves: Bruxas; vilãs; videogames; Lady Bathory; Lady Dimitrescu.

Submissão: 27/10/2022

Revisão: 09/02/2023

Aprovado: 09/02/2023

Publicação: 28/02/2023

Laiane Maris Caetano Fantini

Mestre em Direito Privado e
especialista em Direito de Empresa
pela Faculdade Mineira de Direito da
Pontifícia Universidade Católica de
Minas Gerais (PUC-MG).
Pesquisadora. Advogada
especialista em direito digital e
gaming law. Professora.

E-mail: laianemaris@gmail.com

Izabela Louzada A. Rocha

Mestranda em Artes pela Escola de
Belas Artes da Universidade Federal
de Minas Gerais (UFMG).

E-mail: yzza@ufmg.br.

FROM COUNTESS BATHORY TO LADY DIMITRESCU: the representation of female villainy in games influenced by Christian conservatism

Abstract: *The article seeks to instigate a reflection from the gathering of evidence of the elements that composed the construction of female characters who are witches and villains in horror games and, mainly, in survivor horror. It uses, as a reference, studies on the controversial historical figure known as Erzébet (or Elizabeth) Bathory, whose legends served to build, as a counterpoint to conservative Christian morality, an image of beauty, corpulence and evil that influenced the imagination of villainous female characters in games. With this, the article makes a parallel between Bathory and the characteristics that are present in the character Lady Alcina Dimitrescu in the game Resident Evil: Village, released in 2020 by Capcom, identifying common stereotypes in both narratives, thus proposing a critical analysis and suggesting some paths to change.*

Keywords: Witches; villains; videogames; Lady Barthory; Lady Dimitrescu.

Submissão: 27/10/2022

Revisão: 09/02/2023

Aprovado: 09/02/2023

Publicação: 28/02/2023



1. INTRODUÇÃO

Histórias sobre vampiros e bruxas habitam o imaginário das pessoas há séculos, relacionando sempre a aspiração à vida e juventude eternas por meio de instrumentos sobrenaturais. Quando estas histórias estão centradas em figuras femininas, há forte presença de características que buscam atribuir aspecto negativo a mulheres belas que desafiam a moral cristã.

O Cristianismo incorpora essas histórias para tentar justificar a existência de seres ou criaturas malignos e fundamentar a existência da culpa e do castigo. Tudo isso se mistura nos jogos eletrônicos que trazem, como elemento narrativo, aspectos do sobrenatural, da feminilidade e da religião.

Este trabalho pretende trabalhar estes três elementos, promovendo uma reflexão sobre a vilã Lady Dimitrescu, do jogo Resident Evil Village lançado em 2021, para verificar a hipótese de que a estreita relação dessa personagem com Lady Bathory, cujos mitos inspiraram a criação da personagem, reforça um estereótipo¹ de representação feminina vilanesca construídas a partir de uma visão pejorativa de mulheres que desafiam o conservadorismo cristão.

2. O CRISTIANISMO, ATO SEXUAL E O MAL FEMININO

O patriarcado, a monogamia e as divisões de tarefas por gênero não são exclusividade do Cristianismo, tendo sido identificados em outros locais e crenças. No entanto, é no século I que Paulo, discípulo de Jesus Cristo, escreve uma carta aos Coríntios,

demonstrando a estrutura da Igreja que queria fundar, em que apareciam temas como controle e renúncia sexual. Como herança para a Igreja Cristã, ficou o risco constante da presença de Satanás sob a forma da luxúria. (BROWN, 1990)

Segundo Gevehr e Souza (2014, p. 114), a inferioridade da mulher na Bíblia aparece nas Epístolas de São Paulo e no relato de Gênesis, em que a mulher teria sido criada a partir de uma costela de Adão, o que justificaria, para a Igreja, a sua submissão ao homem. Eva, ao consentir em provar do fruto proibido, além de um ente maligno, também representaria a tentação que levaria o homem a uma “perdição moral”. Para o Cristianismo Eva simboliza todas as mulheres e que, por ter cometido o “pecado original”, seria responsável pela expulsão do paraíso, caracterizando um ser não confiável, com moral inferior e capaz de seduzir os homens.

O Bispo Agostinho de Hipona também teve sua importância na regulamentação do ato sexual na Igreja Católica, apesar de ser o único dos escritores da Igreja Primitiva de que se tem conhecimento de vida sexual anterior. Agostinho teve relações com uma concubina durante treze anos e dessa relação tiveram apenas um filho, indicando que provavelmente faziam algum tipo de controle de natalidade. Após se converter em padre, Agostinho passou a negar o prazer sexual e defender a procriação como finalidade única para o sexo (PIMENTEL, 2016).

Também é ele quem associa as relações sexuais à queda de Adão e Eva, fazendo uma interpretação extensiva do livro dos Gênesis, embora admitisse, por outro lado, a que a razão da existência do ato sexual no Paraíso tinha por

¹ Neste trabalho, a palavra “estereótipo” será usada no sentido trazido pelo Dicionário Michaelis, que define como “aquilo que se amolda a um padrão fixo ou geral.”. In: MICHAELIS, Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2023.

Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/>. Acesso em: 29 jan. 2023.



finalidade “fundar um *populus*” (BROWN, 1990). O que Agostinho cuidou de defender, portanto, era a retirada do aspecto prazer do ato sexual, colocando esse aspecto como algo em conflito com a moral católica, relegando-o a uma sensação pecaminosa e, portanto, proibida.

Durante a Idade Média, manteve-se a ideia de que a mulher era um instrumento de perdição utilizado pelo Diabo. A Santa Inquisição, sistema jurídico da Igreja Católica Romana que durou desde o final da Idade Média e por toda a Idade Moderna, condenava todos aqueles que cometessem práticas consideradas desviantes, como heresia e blasfêmia, mas foi principalmente a partir do século XV, que passou-se a perseguir e condenar as mulheres por práticas consideradas diabólicas, no que ficou conhecida como “caça às bruxas”.

Um dos principais livros sobre o assunto, escrito pelos inquisidores Heinrich Kramer e James Sprenger, o *Malleus Maleficarum* ou O Martelo das Feiticeiras, era um manual oficial da Inquisição sobre como identificar e lidar com a bruxaria que revela bastante sobre a mentalidade da época em relação às mulheres. Foi utilizado durante quatro séculos e teria sido responsável pela tortura e morte de centenas de mulheres (FRENCH *apud* MURARO, 2005, p.13). Os atos sexuais também são alvos dos autores que, por vezes, mencionam os livros de Santo Agostinho e apontam o sexo com demônios como um dos quatro pontos na prática deste “mal abominável”. Nesse sentido, “O ponto central do argumento no *Malleus maleficarum* era que ‘Toda bruxaria vem da luxúria carnal,

que é insaciável nas mulheres [...] razão porque, para saciar sua luxúria, elas se consorciavam até com demônios’.” (STUART, 1997, p. 163).

O próprio livro aponta que mulheres seriam as principais adeptas às superstições² malignas devido à sua maior credulidade, sua maldade, “toda malícia é leve, comparada com a malícia de uma mulher” (KRAMER; SPRENGER, 2005, p.114) e sua incapacidade intelectual “por serem mais fracas na mente e no corpo, não surpreende que se entreguem com mais frequência aos atos de bruxaria” (*idem*, p.116), além de sua maior lascívia. A Gênese também é usada para reforçar a inferioridade da mulher, e “convém observar que houve uma falha na formação da primeira mulher, por ter sido ela criada a partir de uma costela recurva [...] cuja curvatura é, por assim dizer, contrária à retidão do homem.” (*Idem*. 2005, p. 116)

Estimativas apontam que durante o período de “caça às bruxas” foram executadas em média 600 pessoas por ano nas cidades germânicas. Segundo levantamento realizado pelos pesquisadores Ehrenreich e English (2010), mulheres de todas as idades, incluindo crianças, correspondem a 85% dos executados por bruxaria.

Vale lembrar também que foi durante o período da Inquisição que aconteceram os processos colonizatórios na América e na África que impuseram a fé cristã em grande parte destes territórios. No Brasil ocorreram as Missões Jesuíticas com a função de catequizar os povos indígenas. Nos Estados Unidos, no século XVII, ocorreram episódios como os da Nova Inglaterra, onde houve uma onda de acusações de bruxaria e que ficaria conhecido posteriormente como “caça às bruxas de

² Dentre os significados de superstição encontrados no dicionário Michaelis, o que mais se aproxima daquele empregado na época é este: do latim *superstitio* [...], que significa “Crença cega e exagerada a alguma regra, princípio ou coisa, que é adorada e seguida sem questionamentos”. In: MICHAELIS, Dicionário

Brasileiro da Língua Portuguesa. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2023. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/>. Acesso em: 29 jan. 2023.



Salem”. Apesar de mais tardia, a colonização na Ásia também contribuiu para a difusão do Cristianismo pelo mundo.

3. A INTERSECÇÃO DOS JOGOS DE TERROR E HORROR COM O CRISTIANISMO

Primeiramente é necessário definir a diferença entre os gêneros de terror e horror ³. A escritora gótica Ann Radcliffe, em *Do Sobrenatural na Poesia*, é uma das maiores referências nessa discussão, e defende que o terror seria um sentimento que atua na ânsia do acontecimento e permite que a imaginação atue. Por outro lado, o horror seria um estado posterior ao acontecimento como resultado de um evento explícito, “e diria respeito a sentimentos ‘menores’, como o asco, a repulsa.” (RADCLIFFE *apud* BALIEIRO, 2019, p. 254)⁴. Ambos os gêneros se relacionam com sentimentos considerados negativos, como medo, aversão e perturbação, e podem coexistir em um mesmo produto.

A relação dos jogos com o Cristianismo tem forte influência numa vertente religiosa mais conservadora e ganha força com portavoices que reforçam o caráter viciante deste meio de lazer e os riscos para a saúde e a

convivência social. O site *Biblia.com.br* reforça, por exemplo, como o jovem cristão precisa ver além da oferta de lazer trazida pelo jogo, entendendo seu caráter viciante e como os jogos afastam o cristão de hábitos saudáveis, tais como leitura, conversação, socialização dentre outros.

Com o crescimento da indústria, aumento do alcance do público e o aumento da diversidade dos títulos que têm sido desenvolvidos e lançados, os jogos têm encontrado cada vez menos resistência para o consumo.

Além do debate a respeito do contato de cristãos com os videogames, há uma perspectiva mais abstrata sobre os diálogos dos jogos de terror e horror com a religião cristã e ainda, de como os jogos usam elementos do Cristianismo e apresentam novos diálogos entre o dualismo do “bom” e “mau”.

Tal qual a religião, os jogos possuem capacidade de inspirar novos devotos, podem trazer um alívio temporário fora do mundo em que cada um se encontra, permitem criar novos mapas e mundos com regras próprias os quais pressupõe-se a existência de um responsável, um “programador”, por dar forma a essa experiência (WAGNER, 2015). São elementos que podem ser identificados em qualquer tipo de jogo, não se limitando apenas a jogos sérios

³ A distinção, nesse caso, não chega a ser relevante para o mercado de jogos eletrônicos. Isso porque jogos “horror” e “terror” são normalmente considerados como pertencentes a uma mesma categoria considerando a pesquisa feita em 24/01/2022. Lojas virtuais como Steam e Epic, por exemplo, possuem a categoria “terror” para classificar jogos que são considerados tanto horror quanto terror. A PS Store possui a categoria “terror de sobrevivência” (*survivor terror*) e a Xbox Store utiliza “horror de sobrevivência” (*survival horror*). A Apple Arcade adota os termos como sinônimos, entregando os mesmos cinco primeiros resultados para a pesquisa com qualquer das duas palavras.

⁴ Apenas a título de enriquecimento, citamos aqui outras distinções. Terror é um conceito de origem bíblica

relacionado ao que o “homem sentiu diante da ira de Deus” (CARRUTHERS, 2014; THORUP, 2011). De origem latina, a palavra está associada a um grande medo, a um tremor causado por algo externo, natural ou divino. Horror, por outro lado, tem uma conotação subjetiva, com algo dentro dos indivíduos, com a sensação de arrepio (CARRUTHERS, 2014). Neste artigo, horror e terror são considerados termos distintos, a partir das definições apontadas, mas serão tratados em conjunto por estarem dentro do mesmo conjunto de gêneros de jogos que utilizam elementos de medo, espanto, misticismo, bruxaria, Cristianismo e sexualidade.



ou educacionais ou ainda, jogos que propõem trazer uma experiência edificante para além do entretenimento.

A bíblia possui livro específico dos Gênesis em que descreve a criação do universo por Deus (Gênesis 1: versículo 1 a 31). O Corão fala da criação, por Deus, dos céus e da terra (Corão 7:54), da fauna e da flora (Corão 24:45) e do homem (Corão 15:26 e 23:12). O Torá – ou Mishneh Torah – código sistemático de conduta de acordo com a lei judaica, traz o livro Bereshit que corresponde à gênese do universo de acordo com esta religião e tem, igualmente, a presença da divindade como responsável pela grande criação. No universo dos jogos, a criação, execução e conclusão de um projeto pressupõe um conjunto de habilidades que moldam o universo dentro daquele círculo mágico. Tais habilidades podem estar reunidas em apenas uma pessoa ou em um conjunto de indivíduos.

Há pesquisas que buscam investigar a influência da religião cristã na construção narrativa e visual dos jogos. Rachel Wagner (2012) fala sobre como jogos de tiro em primeira pessoa (*first person shooter*), apesar da contradição com a essência da moral cristã, contém várias referências religiosas como rituais, símbolos, ética, moral dentre outros e chegam a ponto de sequer serem consumidos por alguns cristãos.

Outro diálogo entre jogos e Cristianismo pode ser verificado no uso de elementos bíblicos, como o apocalipse⁵ como recurso narrativo⁶. O apocalipse, em termos bíblicos, é fruto de um período marcado por violência em que o fim dos tempos é levado ao

conhecimento das pessoas por meio de uma revelação divina (Apocalipse: versículos 1 a 3). Um dos mais famosos títulos a abordarem o tema com inúmeras referências bíblicas é a franquia *Darksiders*, desenvolvido pela *Vigil Games* e lançado em 2010.

Alguns elementos ligados ao sagrado - ou à profanação - são usados com recorrência tais como personagens - anjos, demônios, figuras santas - ou objetos - crucifixos, relicários, igrejas. Figuras femininas estão representadas ou como figuras santificadas ou, como ocorre na maior parte, como algo ligado ao pecado, à tentação ou à morte.

Faltam evidências científicas aptas a demonstrar que o uso de elementos do Cristianismo, ainda que em jogos produzidos por desenvolvedoras orientais, seja utilizado como estratégia de marketing para alcançar o grande público dos países com os grandes mercados de consumo de jogos do mundo. Todavia, as autoras deste artigo presumem que isso ocorre como forma de se criar conexões dos consumidores com elementos identitários nos jogos, considerando os dados do mercado global de jogos no cenário atual e correlacionando-os com dados das maiores religiões do mundo.

De acordo com o relatório da NewZoo (2021), tomando por referência o mercado mundial de jogos por região, a área compreendida como Ásia-Pacífico é responsável por 50% das receitas neste mercado, correspondente a um pouco mais de 88 bilhões de dólares por ano, tendo a China como maior expoente. Em seguida, tem-se a América do Norte com 24%, com destaque para os Estados Unidos, e em terceiro a Europa, com

⁵ O trabalho será limitado a abordar o apocalipse cristão, embora as autoras não ignorem a possibilidade de outros livros religiosos tratarem o tema e serem, eventualmente, também explorados em jogos.

⁶ Um sem número de jogos - principalmente aqueles conhecidos como triple A - contextualizam o jogador

num mundo pós-apocalíptico em que o objetivo é sobreviver, seja por meio de exploração ou do uso de violência. Não guardam relação, necessariamente, com o evento bíblico, mas usam apocalipse no sentido *lato* do termo.



18%. As proporções mudam quando dados quantitativos de jogadores/ consumidores são analisados: o maior número de jogadores está na região da Ásia-Pacífico, seguido do Oriente Médio-África, Europa, América Latina e por último, América do Norte.

O panorama geral de religiões no mundo revela que cerca de 31% da população é cristã, seguida de muçumanos que correspondem a 24% e de hindus, 15%. Há um percentual de 16% que corresponde a pessoas que não se identificam ou não se filiam a nenhuma religião. Na Ásia-Pacífico estão reunidos a maior parte de hindus, budistas, muçumanos e de não filiados. Os cristãos, por outro turno, estão dispersos em vários países, havendo maior concentração na Europa, na América Latina e na África Subsariana (Pew Research Center, 2017).

Tomando por base as vendas de jogos que utilizam elementos religiosos, normalmente cristãos, a receita por si só não fornece embasamento suficiente para elaborar hipóteses no sentido de relacionar que jogos de *survival horror* que deturpam símbolos católicos, por exemplo, são mais consumidos por determinado grupo de jogadores. Não foram encontrados dados correlacionando religiões e consumo de jogos eletrônicos, principalmente com informações quantitativas associadas ao perfil de consumo. Isso cria dificuldades para identificar padrões de consumo e preferências associadas a jogos que abordam religiões amplamente difundidas, mas também não é o suficiente para presumir que, mesmo transgredindo representações cristãs, jogadores adeptos a essa religião não consomem tais jogos.

⁷ As autoras identificaram que, considerando o recorte de jogo para a pesquisa, os elementos da Jornada do Herói são identificados em vários pontos. A Jornada da Heroína, de Maureen Murdock, não parece ter servido de referência em nenhum dos jogos da franquia Resident Evil.

4. A CONSTRUÇÃO NARRATIVA DAS PERSONAGENS FEMININAS VILÃS EM JOGOS DE TERROR E HORROR

Analisando narrativas adotadas em jogos de terror e horror é possível constatar que as representações femininas empregam elementos da jornada do herói⁷, desenvolvida por Joseph Campbell (2003) e guardam relação com a dualidade religiosa. Embora Campbell esclareça que o sujeito objeto da aventura pode ser tanto do gênero masculino quanto feminino, a figura feminina surge em dois momentos de todas as etapas da jornada, todos reunidos no capítulo dois.

O capítulo II da jornada do herói consiste na fase da “Iniciação”. A segunda etapa desta fase apresenta o “encontro com a deusa”, uma das duas representações da figura feminina na teoria desenvolvida por Campbell. É a figura feminina caracterizada pela beleza, pureza e pela perfeição, destinada a ser a consorte - ou, nas palavras de Campbell, ao casamento místico - do herói, ou identificada em uma figura materna, protetora, um poder cósmico que pode concentrar elementos da vida e da morte. Guarda relação estreita com a imagem da Virgem Maria no Cristianismo. A representação consiste em uma recompensa conferida ao herói, o prêmio por ter chegado ao final da jornada⁸.

A figura feminina aparece em outro momento da jornada do herói, logo em seguida, agora como “mulher enquanto tentação”, como pecado, e enquanto o aventureiro tiver com ela contato, estará impuro e vulnerável aos seus

⁸ Para Campbell, a jornada do herói aplica-se tanto às personagens masculinas quanto femininas. No caso do “encontro com a deusa”, quando é uma aventureira, a recompensa será apresentar qualidades que a permitam tornar-se consorte de um imortal. É o que ocorre, por exemplo, com a Virgem Maria na Assunção.



inimigos. Pode-se fazer uma relação direta com a tentação provocada pela mulher, seja sexual ou qualquer outra que intencione desviar o sujeito do seu caminho de retidão, tal qual Eva fez com Adão. Para Campbell, a mulher, no caso, é uma metáfora para representar a tentação material ou imaterial da vida e, embora não precise necessariamente ser representada por uma mulher, ainda o é com frequência. Cite-se um trecho da obra de Campbell que ilustra a tentação ao prazer sexual:

Santo Antônio, quando praticava sua vida de austeridade na Tebaida egípcia, viu-se perturbado por voluptuosas alucinações perpetradas por demônios do sexo feminino, que se viram atraídos pela sua magnética solicitude. Aparições dessa ordem, que exibem quadris irresistíveis e seios palpitantes à espera do toque, são conhecidas em todos os eremitérios da história (p.81).

Considerando apenas jogos eletrônicos de horror que exploram a religiosidade cristã, é comum que o aspecto de contraponto do jogo, que muitas vezes será o grande obstáculo enfrentado pelo personagem em sua jornada, seja permeado de elementos anti-cristãos ou que resignificam símbolos cristãos. Lady Alcina Dimitrescu, uma das vilãs de Resident Evil: Village, é prova disso. As nuances da personagem serão abordadas adiante.

5. LADY BATHORY: CONSERVADORISMO, RELIGIOSIDADE E PODER

Uma das fontes de inspiração para a criação da vilã Lady Dimitrescu (MACALOSSI, 2021; KIM, 2021) foram as lendas por trás da húngara Lady Bathory,

conhecida como uma das figuras europeias mais perversas do Séc. XVI. A Condessa Sangrenta, como ficou conhecida, supostamente torturava e assassinava seus empregados jovens das mais cruéis formas, e em certo ponto passou a ampliar o rol de vítimas, atraindo jovens garotas virgens sob falsas promessas.



Figura 1: Retrato de Lady Bathory, séc. 17, autoria desconhecida.

Fonte: CAVENDISH (2014).

A história da condessa húngara Erzsébet Báthory, uma das mulheres mais poderosas e ricas de seu tempo, foi utilizada como referência em diversas produções ao longo dos anos. Popularmente conhecida por, supostamente, se banhar no sangue de suas vítimas⁹ e ter sido condenada pelo assassinato

⁹ Apenas a título de curiosidade, Lady Bathory é uma figura popular em letras de música de black metal. A banda inglesa Venom tem uma música chamada

“Countess Bathory” a qual tem o seguinte trecho: “The Countess takes her midnight bath with blood that once gave life”. A banda sueca Dissection, na música



de mais de 600 mulheres em 1611, tem despertado o interesse de pesquisadores que se debruçaram a estudar os mistérios que rondam a sua história (BARTOSIEWCZ, 2018).

A pesquisadora Dr. Aleksandra Bartosiewicz, da Universidade polonesa de Lodz, estudou documentos históricos na tentativa de reconstruir a história de Bathory e compará-los com os mitos em torno desta figura. Esta pesquisa será utilizada como principal fonte histórica sobre a figura citada, uma vez que possui vasto respaldo analítico documental e traz uma visão crítica, propondo uma versão da história de uma pessoa com o mínimo possível de viés.

De acordo com o levantamento realizado pela autora, existem poucas informações confiáveis sobre a criação e infância de Erzsébet, mas há registros de suas características mais marcantes que são abordadas também nas lendas: a sua beleza e inteligência, além de ser letrada e poliglota. Com o casamento de Erzsébet, duas importantes e poderosas famílias da Hungria Real (no caso, do Principado da Transilvânia) uniram suas forças¹⁰. A condessa ficou viúva alguns anos depois e não se casou novamente, administrando sozinha as propriedades da família até ser acusada - sem o devido processo legal, apenas com base em relatos de testemunhas - e presa por tortura, agressões e assassinato de mulheres.

Pontua Bartosiewicz que as propriedades da família ficavam em lugares estratégicos que serviam aos interesses tanto da Transilvânia - que tentava buscar sua independência dos Habsburgos - quanto aos

próprios Habsburgos, além ainda de ser credora do Rei da Hungria de uma grande soma em dinheiro. Soma-se a isso que era um período muito conturbado para a Hungria, que estava dividida em vários territórios e havia forte disputa de poder entre todos eles.

A autora levanta a hipótese que o afastamento da condessa da administração das propriedades servia a um interesse político muito maior e isso pode ter justificado a instauração da investigação e a distorção de fatos como forma de tornar conveniente uma narrativa muito empregada numa época em que a “caça às bruxas” estava crescendo na Europa.

Stuart (1990) aponta que crimes diversos cometidos por ou em favor de mulheres muitas vezes eram associados à bruxaria e cita as descobertas de que, na Nova Inglaterra no século XVII, irregularidades na transmissão de propriedades tornavam mulheres herdeiras “efetivas ou potenciais de grandes riquezas” e esse desafio às normas causava ansiedade e medo, fazendo com que essas mulheres fossem acusadas. O estudo mostra que mulheres consideradas anômalas ao sistema se tornavam alvos fáceis, entre elas “mulheres incômodas e mulheres herdeiras”, no caso de Bathory poderia ser as duas coisas.

Ao contrapor fatos históricos com pontos da lenda, Bartosiewicz aponta, por exemplo, que o primeiro registro histórico que Bathory se banhava em sangue de suas vítimas foi feito quase um século depois da morte da condessa¹¹ e que dentre as condenações, nenhuma delas foi por conta de prática de feitiçaria ou bruxaria.

Também, apesar das histórias, nunca foi encontrado no castelo de residência de condessa qualquer objeto similar ao que era conhecido

“Elisabeth Bathory”, diz o seguinte: “*She pierce needles under lady 's nails; their frosted bodies buried alive*”.

¹⁰ Em termos sucintos, o Reino da Hungria (conhecido como *Royal Hungary*) formou-se no final do séc. XVI

por reconhecimento dos Habsburgos e abrangia o principado da Hungria.

¹¹ O primeiro relato do famoso “banho de sangue” da condessa foi feito por Lászlo Turoczi (BARTOSIEWCZ, 2018).



como *Iron Maiden*¹². Ademais, a autora pontua que Bathory nunca confessou nenhum dos crimes a que foi imputada, que a pena foi se submeter ao cárcere dentro de seu próprio castelo, que todos os relatos da condenação se pautaram em testemunhas indiretas¹³ e que a condessa solicitou ao rei sua absolvição por inúmeras vezes.

A lenda da condessa Erzsébet Báthory, por outro turno, é recontada até os dias atuais e, como é comum nesse tipo de história, passou por inúmeras variações. Bartosiewicz reuniu algumas delas.

Segundo o levantamento feito por Bartosiewicz, Bathory alimentava diversos romances - inclusive homossexuais - frequentava orgias, praticava vampirismo e canibalismo e se interessava por feitiçaria. As torturas atribuídas à Bathory tiveram início em 1585, teria visto suas servas como um alvo fácil.

Em 1601, “a famosa feiticeira” Anna Darvulia, descrita como “uma besta selvagem no corpo de mulher”, teria se tornado guia e cúmplice da condessa e os crimes se tornaram ainda mais brutais. A pesquisadora relata a história do banho de sangue: a condessa viu nisso uma forma de rejuvenescimento e adotou rotineiramente a prática, indo atrás, cada vez mais, de vítimas mais jovens e mulheres nobres.

Essa imagem é alimentada na novela “A condessa sangrenta” escrita por Alejandra Pizarnik e ilustrada por Santiago Caruso. O livro é relevante por ser uma das histórias mais populares na atualidade sobre a condessa e por conter ilustrações marcantes, que foram

inclusive objeto de análise por Ribeiro. De acordo com este autor:

Assim, reforçadas pelo mito de que Báthory era homossexual e de que se excitava ao torturar suas vítimas, algo que permeia toda a narrativa, as descrições de Pizarnik dão um caráter erótico à condessa e a suas práticas brutais. Basta observarmos a recorrência de expressões de cunho sexual na obra, entre elas, nua, lábios, sons, abraços e seios, em destaque nas citações anteriores. A própria escolha de “moças altas, belas e resistentes” (ibidem, p.17) para suas torturas desumanas e os tipos de martírios a que as submetia (a queima de papel embebido em óleo entre suas pernas, por exemplo) denotam a voluptuosidade da condessa cruel. [...]

Na obra escrita, a analogia entre a condessa e a Morte se explica também pelo desejo da protagonista em permanecer jovem: encarnando a própria morte, como haveria de morrer? Como bem aborda João Silvério Trevisan (2011, p. 59), em seu posfácio do livro, o desejo extremo da condessa pelo rejuvenescimento seria “uma versão tosca da engenharia erótica que a atualidade banalizou, com suas bolsas de silicone, próteses, implantes e operações plásticas que buscam, tal como ela, domar a velhice para superar a morte. (RIBEIRO, 2016. p. 173).

A pesquisa realizada por Bartosiewicz tem enorme relevância, sobretudo para este trabalho, pois nela foram identificados indícios de como muitas histórias em torno de uma figura histórica podem ser questionadas como verdade e a hipótese formulada pela autora é que havia uma intenção em enfraquecer,

¹² Instrumento de tortura forjado em ferro, também conhecido como “Donzela de Ferro”, o qual consistia em uma câmara de ferro com lâminas acopladas para atingir pontos não letais de um indivíduo.

¹³ Testemunha indireta ou testemunha auricular - e, do inglês, “*hearsay*” - segundo Renato Brasileiro, é a “pessoa que não presenciou diretamente o fato delituoso,

mas ouviu falar sobre ele. Como dito acima, em regra, a testemunha depõe a partir de seu conhecimento pessoal sobre os fatos que ela foi chamada a comprovar; qualquer outro tipo de declaração é considerado testemunho indireto [...]. Testemunha que depusesse para dizer o que lhe contou, o que ouviu, sem apontar seus informantes, não deveria ser levada em conta”. (p. 771).



naquela época, uma figura feminina com muito dinheiro e poder que não saiu do estado de viuvez ou teve filhos. Por outro turno, no imaginário popular, a imagem de Lady Bathory como uma bruxa e vilã que além de má, é bela.

6. BRUXARIA NOS JOGOS: O FEMININO, O MÍTICO E O MAL

Segundo aponta Larocca (p. 24, 2021), citando De Laurentis, o gênero parte de uma pluralidade de processos e construções que coloca como “natural” determinadas funções dentro da sociedade. Como se vê, os papéis atribuídos à mulher na cultura *pop* pelo patriarcado foram desenvolvidos ao longo dos anos por influências culturais, sociais e religiosas. Seja a mulher submissa, a mulher instrumento da reprodução ou a mulher maligna, são ideias criadas a partir dos papéis atribuídos às mulheres.

Nesse passo, no cinema, a figura da bruxa se popularizou a partir da década de 1960 juntamente com a onda emancipatória feminista, sendo desde então recorrente a representação do feminino ligado ao Mal e ao demoníaco em tom não caricato. Nos filmes utilizados como referência por Larocca (p. 28, 2021), as bruxas possuem objetivos destrutivos e ao final são derrotadas ou por uma figura masculina, ou por uma personagem feminina

marcada pela pureza, castidade e obediência, como em *A Maldição do Demônio* (*Black Sunday*, 1960), *A Cidade dos Mortos* (*Horror Hotel*, 1960), *Bruxa - A Face do Demônio* (*The Witches*, 1966) e *The She Beast* (1966)¹⁴.

Não foi diferente nos jogos eletrônicos, sobretudo os de horror e survivor horror, embora o processo tenha sido mais tênue. Há a bruxa de Hemwick em *Bloodborne* e a Bruxa do Caos em *Dark Souls*, representadas por uma mistura de características femininas e animais. Outros jogos utilizam as bruxas como figura sensual com alinhamento neutro, como Yennefer de Vengerberg e Triss Merigold em *The Witcher* e Bayonetta nos jogos homônimos.

Embora alguns títulos de jogos eletrônicos reproduzam o aspecto cultural mapeado por Larocca nos filmes de terror, existem várias exceções. Em *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* existem as bruxas Koume e Kotake que ajudam Link, ou ainda, como uma figura amigável, tal como a bruxa Ranni de *Elder Ring*, afastando-se completamente da figura do mal feminino.

Muitos dos conteúdos produzidos para mídias como televisão, cinema e jogos exploram elementos da religião cristã como forma de contrapor o sagrado e o profano como elementos da narrativa. O diálogo dos jogos com o Cristianismo, a par da polêmica relação entre ambos, tem permeado narrativas

¹⁴ A título de exemplo, cita-se dois: *A Maldição do Demônio*, de 1960 (*Black Sunday*, Itália), em que a sedutora bruxa chamada Asa, no dia de sua execução, promete vingança, e *A Bruxa - A Face do Demônio*, de 1966 (*The Witches*, Reino Unido), em que uma mulher gananciosa por beleza, vida longa e poder, comanda um

culto para assassinar uma jovem virgem e receber, assim, o que deseja. Embora essas representações tenham se tornado populares nessa época, antes mesmo disso o cinema já explorava a temática de bruxaria, como em *Häxan - A Feitiçaria Através dos Tempos*, de 1922 (*Häxan*, Suécia).



principalmente em jogos de horror. Passemos, então, à análise específica da personagem Lady Alcina Dimitrescu.

7. RESIDENT EVIL: VILLAGE

A sequência de jogos *Resident Evil* estreou em 1996 e foi um marco na definição do gênero de *Survival Horror*¹⁵. Os três primeiros jogos¹⁶ se passam no interior dos Estados Unidos, na pequena *Raccoon City*, onde estariam sendo testadas variações de vírus como armas biológicas que transformam os infectados, humanos ou animais, em monstros mortos-vivos violentos.

A partir do quarto jogo a história se amplia para outros locais do mundo, desde então a história se adapta a cultura do local em que se passa a história. Com o avanço da qualidade de gráficos e de jogabilidade, o jogo ganha velocidade e se torna mais voltado à ação¹⁷. O jogo de número sete, *Resident Evil 7: Biohazard*, retoma o horror de sobrevivência de maneira inovadora na sequência, utilizando a perspectiva em primeira pessoa e uma atmosfera tensa, trazendo elementos já consagrados nas obras de terror da literatura e do cinema.

O oitavo jogo da série, foco deste estudo, chamado de *Resident Evil: Village* se passa em um vilarejo isolado do resto do mundo na Europa Oriental¹⁸ próximo a um castelo. Utilizando de personagens folclóricos europeus já conhecidos pelo mundo, o jogo apresenta sua versão de licanos, bruxas, vampiros e bonecas “possuídas”.

7.1 Lady Dimitrescu:

Tomando por referência o jogo *Resident Evil: Village*, marco deste estudo, o roteiro foi desenvolvido por Antony Johnston, consagrado profissional que também é responsável pela roteirização de jogos famosos como *Dead Space*. Em entrevista ao *The Resident Evil Podcast* (2021), o Johnston, um dos poucos ocidentais envolvidos na criação do jogo, informou que ao receber o convite para escrever a história do jogo, buscou referências nas histórias conhecidas de Erzsébet Bathory.

Os artistas responsáveis pela criação dos personagens foram Shinya Yoshimoto, Tsutomu Ohno - consagrado pelo trabalho de quase trinta anos na Capcom e, principalmente, em jogos de luta da desenvolvedora - e Hirofumi Nakaoka. Num geral, não é possível encontrar muita informação sobre o trabalho

¹⁵ Vide as informações no site oficial da CAPCOM. In: RESIDENT EVIL PORTAL. History: REviewing Resident Evil. Disponível em: <https://game.capcom.com/residentevil/en/about-portal.html>. Acesso em: 2 dez. 2022.

¹⁶ Considerando, para esse estudo, apenas a série principal de jogos. A franquia conta com diversos jogos spin off, além de séries e filmes.

¹⁷ As informações foram retiradas do jogo e do site oficial do jogo. RESIDENT EVIL 4. Japão: CAPCOM, 2005.

Jogo eletrônico; RESIDENT EVIL. Resident Evil 4. Disponível em: <https://residentevil.com.br/resident-evil-4/>. Acesso em: 2 dez. 2022.

¹⁸ Informações obtidas do jogo e do site oficial do jogo. RESIDENT EVIL VILLAGE. Japão: CAPCOM, 2021. Jogo eletrônico; RESIDENT EVIL. Resident Evil Village. Disponível em: <https://www.residentevil.com/village/pt-br/>. Acesso em: 2 dez. 2022.



destes profissionais na internet além daquilo que é, efetivamente, creditado oficialmente nos jogos.

Há, contudo, uma entrevista concedida à IGN (2021), na qual pessoas envolvidas no desenvolvimento do jogo trouxeram algumas informações sobre o processo criativo. Ela reúne uma série de fetiches de nicho para deixar o jogo ainda mais sedutor aos olhos dos jogadores, e o jogo brinca com essa fantasia de colocar as pessoas diante do risco de serem dominadas por uma mulher com tanta presença.

A personagem do jogo possui cabelos pretos curtos, pele esbranquiçada, alta estatura, olhos dourados e fisionomia corpulenta, cujos busto e quadril são protuberantes. Utiliza um chapéu preto e um suntuoso vestido branco que acentua partes do corpo. Além de bruxa, é uma vampira com sede em machucar pessoas.



Figura 2: Lady Dimitrescu.

Fonte: CAPCOM (2021)¹⁹.

Na história, Dimitrescu, a última herdeira de sua linhagem, vive em uma fortaleza medieval junto com suas três filhas, as

vampiras Bela, Daniela e Cassandra, as quais foram, no passado, garotas virgens. Um dia, ela cedeu seu corpo para servir de hospedeira do parasita **Cadou**, que acabou dando à Alcina poderes sobrenaturais. Isso mostra a ambição da personagem em ser algo ainda maior do que ela já era, o que serve de fundo para a sua vilania.

São muitos paralelos que podem ser construídos na associação das duas personagens. Assim como Bathory, Dimitrescu possui relevante poder aquisitivo, residência própria cercada de luxos, não tem filhos legítimos e é cercada de aspectos sombrios e misteriosos. Também são conhecidas por seduzirem garotas virgens e assassiná-las, além de serem belas, atraentes e usarem isso para atrair as vítimas.

Apesar disso, o mercado aceitou bem a vilã. Chegou a ser, inclusive, considerada como a personagem mais icônica dos jogos em 2021 (NIGHTINGALE, 2021). Dimitrescu reúne mensagens de como uma mulher bonita com poder aquisitivo e poder pode representar perigo, repetindo o que a cultura *pop* e os filmes de horror a partir dos anos 1960 já vem mostrando. Não se ignora o impacto que a vilã causou nos jogos, mas o que se apresenta para reflexão é como o reforço dessas características em um jogo tão popular acaba reforçando uma cultura de preconceito e conservadorismo, que é prejudicial para o mercado saudável de consumo de jogos.

¹⁹ Disponível em: <https://t2.tudocdn.net/632034?w=1920>. Acesso em 09 fev. 2023.



CONCLUSÃO

A pesquisa, partindo da relação entre Lady Dimitrescu e Lady Bathory, buscou entender os aspectos por trás dos mitos em torno da figura histórica e como isso influenciou a criação da personagem do jogo. Assim como Bathory era conhecida pela beleza em sua época e isso era, supõe-se, utilizado para atrair suas vítimas, as características visuais de Dimitrescu atraíram grande atenção do público e fizeram dela uma das vilãs mais icônicas do jogo.

A representação de Dimitrescu, assim como a ideia que se tem de Bathory, contudo, não deixa de reforçar estereótipos femininos constantemente explorados nas mídias de horror, que é o de uma mulher atraente, normalmente branca, independente, sem um companheiro conjugal vivo, que utiliza a sensualidade como personalidade e está perseguindo objetivos que conflitam com a moral cristã e a religiosidade.

É uma construção de personagem utilizada repetitivamente pela indústria do entretenimento, seja em livros, filmes, quadrinhos e até séries. Não à toa, foi trazida também para o universo dos jogos dos gêneros terror e horror. O que se questiona, com este trabalho, é como, a partir da identificação do padrão, a indústria dos videogames ousa pouco em perseguir novas fórmulas e inovar no gênero.

Para futuras pesquisas, sugere-se a análise de outros títulos de jogos de terror e horror, dentro ou fora dos videogames, traçando recorte não apenas temporal, mas também social e cultural em relação aos países em que esses títulos são produzidos e lançados, para averiguar se o problema identificado na

pesquisa se repete, sobretudo na manutenção da construção dos arquétipos debatidos.

Referências

BARTOSIEWICZ, A. Elisabeth Báthory - a true story. In: **Review of Historical Sciences** 2018, Vol. XVII, n. 3. Disponível em: <https://przeglad.uni.lodz.pl/wp-content/uploads/2019/03/PNH2018nr3.04.pdf>. Acesso em: 10 jul. 2022.

Bíblia.com.br. O cristão e o videogame: orientações e esclarecimentos para o cristão em relação ao uso do videogame. Disponível em: <https://biblia.com.br/perguntas-biblicas/o-cristao-e-o-videogame/>. Acesso em: 20 jul. 2022.

BOGOST, Ian. **Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames**. Cambridge: MIT Press, 2010.

BROWN, Peter. **Corpo e Sociedade: o homem, a mulher e a renúncia sexual no início do Cristianismo**. Trad. Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1990.

CAMPBELL, Joseph. **O poder do mito**. São Paulo: Palas Athena. 21ª edição. 2003.

CARRUTHERS, Marry. **Terror, horror and "the fear of God"**. In: 'Truthe is the beste': A Festschrift in Honour of A.V.C. Schmidt, ed. Nicolas Jacobs and Gerald Morgan. Oxford: Peter Lang. 2014. P. 17-36.

EHRENREICH, Barbara; ENGLISH, Deirdre. **Witches, Midwives and Nurses: A History of Women Healers**. 2ª Edição. Nova York: Feminist Press, 2010.

ESTEREÓTIPO. In: MICHAELIS, Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2023. Disponível em:



<https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/>. Acesso em: 29 jan. 2023.

FUNARI, Pedro Paulo. **Grécia e Roma**. São Paulo: Contexto, 2002.

CAVENDISH, Richard. Death of Countess Elizabeth Bathory. In: **History Today**. 2014. Disponível em: <https://www.historytoday.com/archive/months-past/death-countess-elizabeth-bathory>. Acesso em: 20 jan. 2023.

HIRSCH, Linda. The role of Christianity in the (non-)use of multiplayer first-person shooter games. Disponível em: http://www.lindahirsch.de/uploads/1/1/6/8/116853697/linda_hirsch_finalassignment.pdf. Acesso: 24 out. 2022.

KIM, Matt. How Capcom designed Resident Evil Village's Lady Dimitrescu, and why she's so big online. 2021. IGN. Disponível em: <https://www.ign.com/articles/resident-evil-village-capcom-interview-lady-dimitrescu-tall-vampire>. Acesso em: 24 out. 2022.

KRAMER, Heinrich; SPRENGER, James. **O Martelo das Feiticeiras: *Malleus Maleficarum***. Trad. Paulo Fróes. 18a edição. Rio de Janeiro: Editora Rosa dos Tempos, 2005.

LAROCCA, Gabriela Müller. **Do Malleus Maleficarum ao cinema de horror: a tradição do mal feminino e da mulher-bruxa em filmes da década de 1960**. Tese (Doutorado em História). Setor de Ciências Humanas da Universidade Federal do Paraná. Orient. Ana Paula Vosne Martins. Curitiba, 2021.

LIMA, Renato Brasileiro de. **Manual de processo penal**: volume único. 8. ed. rev., ampl. e atual. Salvador: Ed. JusPodivm, 2020.

NewZoo. Global Games Market Report: The VR & Metaverse Edition. 2021.

NIGHTINGALE, Ed. 2021 in review: **Lady Dimitrescu - Icon of the year**. 2021. Disponível em: <https://www.eurogamer.net/lady-dimitrescu-icon-of-the-year>. Acesso em: 24 out. 2022.

Pew Research Center. The changing global religious landscape. 2017. Disponível em: <https://www.pewforum.org/2017/04/05/the-changing-global-religious-landscape/>. Acesso em: 20 jul. 2022.

PIMENTEL, Maria Emília Helmer. Agostinho de Hipona: o matrimônio, o sexo e a privação do prazer. In: **Caderno de Anais do Iº Colóquio Internacional de Mobilidade Humana e Circularidade de Ideias**, Vitória. Caderno de Anais. Vitória: 2016, p. 160-169.

RADCLIFFE, A.; BALIEIRO, M. DO SOBRENATURAL NA POESIA. **Prometheus - Journal of Philosophy**, v. 11, n. 31, 5 Dec. 2019.

RESIDENT EVIL PORTAL. **History: REviewing Resident Evil**. Disponível em: <https://game.capcom.com/residentevil/en/about-t-portal.html>. Acesso em: 2 dez. 2022.

RESIDENT EVIL. Resident Evil 4. Disponível em: <https://residentevil.com.br/resident-evil-4/>. Acesso em: 2 dez. 2022.

RESIDENT EVIL. Resident Evil Village. Disponível em: <https://www.residentevil.com/village/pt-br/>. Acesso em: 2 dez. 2022.

RESIDENT EVIL 4. Japão: CAPCOM, 2005. Jogo eletrônico.

RESIDENT EVIL VILLAGE. Japão: CAPCOM, 2021. Jogo eletrônico.



RIBEIRO, E. S. **Alejandra Pizarnik e a Condessa Sangrenta**: uma análise do simbólico nas ilustrações góticas de Santiago Caruso. Recurso eletrônico. Revista Galáxia n. 31, p. 168-181, abr. 2016.

SUPERSTIÇÃO. In: MICHAELIS, Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2023. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/>. Acesso em: 29 jan. 2023.

STUART, Clark. **Pensando com Demônios**: A Ideia de Bruxaria no Princípio da Europa Moderna. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2006.

The Resident Evil Podcast. Episode 70: Interview with Antony Johnston. Jun/2021. Disponível em: <https://projectumbrella.podbean.com/e/episode-70-interview-with-antony-johnson/>. Acesso em: 20 jul. 2022.

THORUP, Mikkel. **Terror as terror: the return of fear and horror?** In: Borderlands E-Journal. Vol. 10, n. 3, 2011.

WAGNER, Rachel. First-person shooter religion: algorithmic culture and inter-religious encounter. In: **CrossCurrents**. University of North Carolina Press. Vol. 62, n. 2 (jun 2012), P. 181-203.

WAGNER, Rachel. Video games and religion. Oxford Handbooks. Recurso Online. 2015.

Como citar este artigo:

FANTINI, Laiane M. C.; ROCHA, Izabela Louzada A. De Condessa Bathory à Lady Dimitrescu: a representação da vilania feminina nos games influenciada pelo conservadorismo cristão. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.5, n.8, jul.-dez. 2022, p. 13-28.